



Playback e Cambiamento

tesina conclusiva del

Corso di Teatro di Sviluppo di Comunità

di

Giacomo Crivellaro

Assisi, 30/11/11 – 04/12/11

Prefazione

L'intento di questo lavoro è quello di presentare e, si spera, supportare adeguatamente una tesi. La tesi è che il Playback Theatre, nel suo processo di restituzione teatrale improvvisata delle emozioni, sensazioni ed infine storie delle persone che fanno parte del pubblico contribuiscono a modificarle, a portarle attraverso un processo di trasformazione che parte dal narratore, si espande nel gruppo, arriva alla compagnia che lo trasforma e lo restituisce al narratore, modificato.

Verrà sostenuto di conseguenza che il narrare parti della propria storia all'interno di una performance di playback conduca, qualora la performance stessa mantenga un alto livello qualitativo, il narratore ad una trasformazione del contenuto che è stato portato. Nel momento in cui il contenuto sarà costituito da una storia, da un frammento della narrazione autobiografica del narratore, essa si vedrà modificata dalla performance tornando in questa nuova veste a far parte della narrazione autobiografica del narratore stesso, che si dovrà di conseguenza ri-equilibrare in senso sistemico, avendo una delle sue parti acquisito alcune nuove qualità. Mi occuperò di conseguenza nella prima parte della tesina di fare una breve introduzione alla memoria autobiografica e a come essa si stratifichi progressivamente in narrazione. La prospettiva sarà necessariamente costruttivista, nel senso che si assumerà un punto di vista all'interno del quale le persone contribuiscono attivamente alla costruzione e ricostruzione della loro storia, processo di continuo cambiamento che in alcuni momenti che possiedono alcune peculiari caratteristiche (come spesso diventa la performance di Playback) raggiunge l'apice. Nella seconda parte cercherò di analizzare quali siano i diversi elementi che permettono alla performance di assumere questo potere di 'modificare' i ricordi, basandomi sui contributi di autori che si riconoscono nella già citata tradizione costruttivista. Infine dedicherò l'ultima parte della tesi ad alcune riflessioni riguardanti la responsabilità che la compagnia e la figura del conduttore si assumono in termini comunicativi e pragmatici dell'avviamento e implementazione del processo di trasformazione descritto.

Qualche anno fa, appena entrato a conoscenza del Playback Theatre e nel bel mezzo di una fase piuttosto tumultuosa della mia vita, raccontai un avvenimento particolarmente importante per me, riguardante un pomeriggio in cui mia madre, venuta a trovarmi a Torino, mi aveva fatto importanti rivelazioni sul passato e sul presente della mia famiglia. E' stato un momento

che per me ha segnato l'inizio di una svolta radicale per me, ed in quanto tale decisi di raccontarlo durante una performance. La magistrale rappresentazione sul palco mi commosse profondamente: piansi durante quasi tutto lo svolgimento della scena, ma mi accorsi ben presto che il mio ricordo aveva acquisito alcune qualità che in precedenza non possedeva. Tuttora, se vi ripenso, non riesco a distinguere nettamente le immagini dell'avvenimento reale da quelle a cui sono stato spettatore durante la performance. In seguito, nel bel mezzo del mio interesse per i fenomeni ipnotici e comunicativi, mi sono imbattuto in una serie di idee che mi hanno fatto molto riflettere sul funzionamento del Playback, nonché su ciò che era accaduto in me in quel momento. Questa tesina è il risultato di tale riflessione, parziale sunto della mia parziale conoscenza teorica e pratica e della mia parziale conoscenza del Playback, nonché del mio parziale punto di vista.

1) Memoria e narrazione

1.1 – L'autobiografia

Secondo la prospettiva narrativa, la comprensione che le persone hanno della realtà sono costruite attraverso la costruzione di storie (o narrative) che vengono utilizzate per dare un senso agli avvenimenti di tutti i giorni. Le persone (o il Sè, come lo chiama Bruner, 1992) costruiscono, e sono costituite, di storie che vivono e che raccontano. Come riporta l'autore, ci sono due principi che definiscono l'uomo in relazione alle proprie narrazioni, che sono:

"la *riflessività*, la nostra capacità di volgerci al passato e di modificare il presente alla luce di questo passato, o anche di modificare il passato alla luce del presente. Nè il passato nè il presente rimangono dunque immutabili di fronte a questa riflessività. L'"immenso deposito" costituito dai nostri incontri passati può essere reso significativo in diversi modi, nel momento in cui lo riconsideriamo in modo riflessivo, ma può anche essere modificato attraverso una nuova concettualizzazione" (Bruner, 1992, pag. 108)

Il secondo principio riguarda

"la nostra 'incredibile' capacità intellettuale di *immaginare alternative*, di concepire altri modi di essere, di agire e di lottare. [...] se in un certo senso è vero che siamo 'creature della storia', siamo anche agenti autonomi" (ibidem).

Secondo Bruner l'autobiografia è un racconto che comincia nel 'là e allora', con un protagonista che ha lo stesso nome del narratore, che si trova però nel 'qui ed ora'. E' una storia che finisce nel presente, momento in cui il narratore ed il protagonista tornano ad unificarsi nella stessa persona. Essa è anche, sostiene l'autore, un insieme di 'storie minori' che acquistavano senso in quanto inserite in una vita più ampia: il modo in cui la storia generale e le storie minori prendono forma narrativa è fortemente influenzato in senso culturale, e dall'interazione che scaturisce all'interno del rapporto tra il narratore e colui che accoglie la narrazione. All'interno di ogni storia, sostiene Bruner, sono rintracciabili le forme narrative da cui lo stile del racconto ha preso ispirazione: ad esempio, la storia di una vittima, un 'romanzo di formazione', il tema dell'antieroe, il viaggio, la black comedy e così via. Ogni narrativa autobiografica si basa su una serie di presupposti impliciti, che non sono oggetto di formulazione diretta, ma che sono intuibili in base alla narrazione stessa: "Ho avuto

un'infanzia modesta", "sono stato un bambino sognatore", ecc.

All'interno del Playback Theatre vengono raccolte, nella parte della performance dedicata alle storie, quelle che Bruner ha chiamato 'storie minori'; la stragrande maggioranza delle volte, infatti, il narratore racconta solo una piccola porzione della sua autobiografia, una porzione che sovente ha per lui un significato particolare¹. Essa assume tale significato in quanto momento 'critico', o 'di svolta', o che racchiude in sè, come fosse un distillato di una serie di contenuti importanti per la persona, un concentrato di ciò che il narratore vuole trasmettere.

1.2 – La rappresentazione sensoriale delle esperienze: i sistemi rappresentazionali

Bandler e Grinder (1981) hanno ipotizzato che le modalità attraverso cui le informazioni provenienti dall'esterno sono recepite dal sistema nervoso costituiscano anche dei modi attraverso cui le persone organizzano la loro esperienza; parliamo qui della loro esperienza passata, quanto del fluire delle loro esperienze presenti, quanto del rappresentarsi le fantasticherie di ciò che accadrà in futuro.

Queste modalità sono corrispondenti a tre differenti canali di ingresso dell'informazione nel sistema/persona: quelli della vista, dell'udito e della cenestesia (sensazioni corporee). Corrispondono come si può notare a tre dei nostri cinque sensi (udito, vista e tatto – che include le sensazioni provenienti dall'interno del corpo) e ne esclude due (l'olfatto e il gusto) in quanto molto più raramente questi ultimi sono utilizzati per organizzare sistematicamente le esperienze, essendo in parallelo più raramente attivati per il reperimento di informazioni. I diversi canali di ingresso, le interconnessioni fra di loro e la capacità che essi possiedono di rappresentare l'esperienza costituiscono i *sistemi rappresentazionali*. Essi rappresentano i modi ed i processi attraverso cui le informazioni sensoriali vengono organizzate in ricordi e narrazioni. Naturalmente queste ultime, nel momento in cui vengono condivise con qualcun altro, sono presentate in maniera verbale; il linguaggio *analogico* della rappresentazione sensoriale viene quindi trasformato in *linguaggio digitale* nel momento in cui si tratta di comunicarlo a qualcun altro (Bandler & Grinder, 1981).

Eccome come Watzlawick et al. (1967) hanno definito la differenza fra comunicazione analogica e digitale:

1 Anche se può anche accadere che un narratore chieda alla compagnia uno sforzo ben più arduo: ricordo un signore ultrasettantenne che, a partire dal momento in cui, ragazzo pugliese sulla soglia della maggiore età, si recò nell'industrializzata Torino in cerca di lavoro e fortuna, fino al momento in cui sua moglie, compagna di tutta una vita, era mancata pochi anni prima, ha raccontato la sua storia, che comprendeva tutto ciò che si era verificato in mezzo a questi due eventi, ad un'attonita compagnia. Ma quanta poesia in questa storia che attraversava il Novecento! Certo, la rappresentazione sul palco non fu altrettanto semplice...

Nella comunicazione umana si hanno due possibilità del tutto diverse di far riferimento agli oggetti (in senso esteso): o rappresentarli con una immagine (come quando si disegna) oppure dar loro un nome. E' possibile sostituire con delle immagini i nomi di una frase scritta come, ad es., "Il gatto ha preso un topo"; invece se la frase fosse orale, basterebbe indicare con un gesto il gatto e il topo. [...] Questi due modi di comunicare [...] sono rispettivamente equivalenti, come è facile capire, ai concetti di analogico e digitale. Ogni volta che si usa una parola per *nominare* una cosa è evidente che il rapporto tra il nome e la cosa nominata è un rapporto stabilito arbitrariamente. [...] D'altra parte, nella comunicazione analogica c'è qualcosa che è specificatamente 'simile alla cosa', vale a dire ciò che si usa per esprimerla. Nella comunicazione analogica si può far riferimento con maggiore facilità alla cosa che si rappresenta.

Abbiamo quindi visto come la comunicazione può essere essenzialmente di due tipi diversi, e di come la rappresentazione dell'esperienza sia necessariamente analogica, ma che la maggior parte delle volte per essere comunicata necessita di un linguaggio digitale (che a sua volta richiede un salto rappresentazionale, dal modo in cui essa è stata *effettivamente* immagazzinata, e da come essa viene *richiamata alla memoria*, al modo in cui essa viene *raccontata* verbalmente). Da quanto fin qua espresso, appare evidente come le forme comunicative utilizzate nelle performance di Playback Theatre (a parte gli intervalli verbali del conduttore), sono sostanzialmente analogiche. Esse possono utilizzare il corpo come modalità di espressione emotiva (è evidente l'analogia fra l'emozione ed il corpo: essa viene usualmente comunicata molto più precocemente e precisamente dal corpo che non dall'elaborato verbale), oppure la musica, oppure i pochi oggetti di scena che acquistano, all'interno dell'interazione che vi si sta svolgendo, una moltitudine di significati. Il fatto che questi significati siano espressi simbolicamente permette a chi assiste alla rappresentazione di 'leggerli' nel modo che vi è più congeniale: spesso le storie sembrano assumere durante la performance, un senso più 'generale', e molti del pubblico vedono nella storia rappresentata, anche se non è la loro, molti collegamenti con ricordi ed eventi del passato.

Ora esploreremo come Bandler e Grinder hanno affrontato il tema della *trasformazione* dell'esperienza, utilizzando la nozione di sistema rappresentazionale. All'interno del contesto terapeutico, in cui quindi si ha una persona (il paziente) che si rivolge ad un'altra persona (il terapeuta) perchè ha un problema, si parte dal presupposto che la persona che ha chiesto aiuto abbia una rappresentazione del mondo, degli altri o di sè stesso troppo cristallizzata o inadeguata, che in modo circolare fa sì che egli sperimenti il rapporto con il mondo, con gli altri o con sè stesso come problematico. Gli autori si sono quindi occupati di individuare alcuni modi attraverso cui modificare il più rapidamente possibile tale rappresentazione. Tali modi, si occupano di trasformare intenzionalmente, attraverso quelle che vengono chiamate

submodalità, le rappresentazioni sensoriali di esperienze, emozioni, sensazioni, ecc. Le submodalità sono delle parti dei sistemi rappresentazionali: ad esempio, nel sistema rappresentazionale visivo le submodalità sono il colore, la distanza, la profondità, la durata, ecc.

Gli autori utilizzano la variazione intenzionale delle submodalità dell'esperienza dei loro clienti per modificare il modo in cui essi vivono questa stessa esperienza. Ecco un esempio tratto da una trascrizione di un workshop (Bandler, 1986):

Prendete un altro brutto ricordo. Fate scorrere il film, ma nel modo in cui lo fate di solito, per vedere se vi fa sempre lo stesso effetto sgradevole...

Adesso fate scorrere quello stesso ricordo all'indietro, cominciando dalla fine per arrivare all'inizio, esattamente come se faceste tornare indietro la pellicola, e fatelo in fretta, in pochi secondi...

Adesso proiettate di nuovo il film in avanti...

Riguardo a quel ricordo, dopo averlo proiettato all'indietro provate ancora le stesse sensazioni?

Absolutamente no. E' un po' come pronunciare una frase alla rovescia: il significato cambia.

Gli autori hanno così trovato un modo per modificare sensorialmente l'esperienza in seduta ed in tempo reale. Così facendo, utilizzando le submodalità dei diversi canali sensoriali (visivo, uditivo e cenestesico), è possibile modificare il modo in cui i ricordi sono sperimentati. Come vedremo, in una performance di Playback Theatre non è il narratore a modificare la sua storia, ma gli attori sul palco, ma in determinate situazioni può accadere che il risultato sia simile.

Il Playback Theatre si caratterizza come un metodo che rappresenta sul palco una serie di narrazioni, portate dal pubblico. Una parte fondamentale di questo processo è costituita da un continuo arricchimento, in termini di Sistemi Rappresentazionali, della narrazione stessa. Essa infatti, anche se presentata dal soggetto del pubblico attraverso un canale verbale, viene rappresentata utilizzando i canali corporeo, visivo e uditivo dalla compagnia teatrale.

Tale processo appare in accordo con ciò che Bandler e Grinder chiamano *commutazione e aggiunta di sistemi rappresentazionali*.

Con la prima essi intendono un intervento attuato nel caso in cui

"Noi constatiamo che il loro mondo è abbastanza ricco e vario per consentirgli di ottenere quello che vogliono, ma che *non* è abbastanza ricco e vario, perchè lo ottengano, il modo in cui essi se lo rappresentano. [...] Più specificamente, a seconda che scegliamo (coscientemente o no) di rappresentare certi tipi di esperienza nell'uno o nell'altro dei sistemi rappresentazionali, potremo

causarci dolore oppure dare a noi stessi nuove scelte. [...] Se il terapeuta è in grado di stabilire quale sia il sistema rappresentazionale [...] sarà anche in grado di aiutarlo a tracciare una nuova mappa [...] dell'esperienza che lo fa soffrire con il passaggio [...] a un altro sistema rappresentazionale [...]. In altre parole, il terapeuta aiuta il cliente a commutare un'esperienza dal sistema rappresentazionale che lo fa soffrire a un sistema che non lo faccia soffrire, e in cui essa si presenti in una forma che il cliente riesca ad affrontare meglio".

Per quanto riguarda invece l'aggiunta di sistemi rappresentazionali, essi la descrivono come:

"[...] La semplice aggiunta di un altro sistema rappresentazionale alla struttura di riferimento del cliente. Con l'aggiunta di un sistema rappresentazionale completamente nuovo il modello del mondo che ha il cliente è enormemente ampliato ed egli può disporre di molte scelte nuove. [...] Questo cambiamento gli dà veramente una nuova prospettiva sull'esistenza, nuove possibilità di scelta in merito alla sua vita. [...] Si tratta [...] di far conservare l'esperienza della persona nell'attuale sistema rappresentazionale con la semplice *aggiunta* di un'altra rappresentazione completa della stessa esperienza".

Gli autori si riferiscono ovviamente al contesto psicoterapeutico, ma ritengo che i principi della commutazione e dell'aggiunta di sistemi rappresentazionali siano validi anche nel caso in cui si parli di esperienze positive, gioiose, ecc. In ogni caso la rappresentazione di una determinata esperienza² ne esce amplificata e arricchita da nuovi dettagli che, però, contrariamente a quanto accade nella terapia individuale, saranno emergenti (o costruiti) dall'interazione fra le diverse persone del pubblico, e fra il pubblico e la compagnia.

2 Come anche di una determinata emozione. Anche le emozioni, infatti possono essere rappresentate preferenzialmente in un sistema rappresentazionale: la trasformazione dell'esperienza all'interno del Playback Theatre, quindi, non riguarda unicamente ciò che viene modificato quando vengono rappresentate le storie, bensì anche ciò che accade nella parte iniziale della performance, in cui, attraverso le figure espressive, gli attori mettono in scena emozioni, sensazioni, ecc.

2) *Costruttivismo, Cibernetica e Teoria dei Sistemi*

2.1 – *La Teoria Generale dei Sistemi Viventi*

Sviluppata da L. Von Bertalanffy (1950) la teoria generale dei sistemi viventi si è posta sin dalle sue origini l'obiettivo di identificare quali regole regolassero la vita e gli scambi con l'esterno dei sistemi. Infatti secondo l'autore, i sistemi viventi si caratterizzano per l'essere sistemi aperti, in quanto costantemente impegnati in una serie di relazioni di scambio (import ed export) con l'ambiente esterno. Tale scambio fa sì che essi siano altresì impegnati in una continua ricerca di un equilibrio interno (l'omeostasi) e della difesa di questo equilibrio dagli elementi provenienti dall'esterno che potrebbero metterlo in crisi. Nello stesso tempo i sistemi viventi vedono la loro sopravvivenza dipendere proprio da quegli scambi con l'esterno che ne provocano costantemente le oscillazioni, e sono di conseguenza impegnati nella regolazione degli scambi con l'esterno cosiccome nella modifica dei loro componenti interni, che devono adattarsi al materiale in entrata. Ogni componente dell'organismo è a sua volta un sistema, anch'esso come il primo inserito, potremmo dire, 'relazionalmente' nell'ambiente circostante: ogni organismo vivente si struttura quindi, nella visione di Von Bertalanffy, come un "ordine gerarchizzato di sistemi aperti, la cui permanenza è assicurata per mezzo del movimento di scambi o di componenti, realizzato proprio in virtù delle sue condizioni di sistema" (Casonato, 2000). L'organizzazione progressiva del sistema che segue i diversi scambi con l'esterno segue le regole dell'assimilazione e dell'adattamento, due fenomeni in base ai quali si verifica il cambiamento: in base al primo le strutture preesistenti integrano i nuovi input con modifiche minime; quando si verifica l'adattamento, invece, le strutture per integrare le nuove informazioni devono attraversare una riorganizzazione più generale, che provoca importanti cambiamenti nelle strutture stesse. Secondo questa prospettiva, infatti, "non esistono soluzioni perfette e raggiunte una volta per sempre, [...] i problemi possono ripresentarsi e [...] la vita è un continuo processo di adattamento che, avvicinandosi il più possibile alla perfezione ma mai completo, dura tutta una vita – già solo per il fatto che lo scenario cambia ininterrottamente (Watzlawick, 1980).

Come riassume Fogel (1993) i sistemi condividono alcune caratteristiche di base:

- Essi sono *complessi*, nel senso che contengono molte parti, ognuna delle quali può essere differente dalle altre. Le parti non sono indipendenti fra di loro, nel senso che ognuna di esse intrattiene con almeno alcune delle altre una relazione, in modo che un cambiamento

introdotta in una delle parti provocherà cambiamenti corrispondenti nelle parti con cui essa è in relazione.

- I sistemi sono *organizzati*, nel senso che il comportamento dell'insieme può essere descritto, ma unicamente riferendosi all'insieme; i termini descrittivi dell'insieme non corrispondono a quelli che possono essere utilizzati per descrivere le parti e le relazioni fra di loro.
- I sistemi sono *auto-stabilizzanti e auto-organizzanti*; le proprietà collettive del sistema sono in genere individuabili in tendenze stabili, che sono mantenute tali a livello dell'insieme attraverso delle fluttuazioni costanti nell'attività fra i suoi membri.
- I sistemi spesso mostrano *equifinalità*; essi, attraverso un certo numero di dinamiche diverse si strutturano in un insieme limitato di forme collettive.
- Essi sono *strutturati in modo gerarchico*; benchè le gerarchie possano essere relativamente indipendenti le une dalle altre, possono e si influenzano le une con le altre.

2.2 – La prima cibernetica

la cibernetica, disciplina sviluppata da Norbert Wiener, è definita come "Lo studio messaggi, e particolarmente dei messaggi di comando" (Wiener, 1950). Essa, in quanto approfondimento sistematico di ciò che accade fra un organismo e ciò che lo circonda quando quest'ultimo agisce in qualche modo sull'ambiente, ha costituito il campo di studi complementare alla Teoria dei Sistemi, ed in quanto tale si è ad essa integrata. In particolare Wiener ha per primo teorizzato i concetti di *feedback* e di *feedforward*: il primo, anche detto *retroazione positiva*, è un tipo di informazione proveniente dall'ambiente esterno che rinforza l'azione che l'organismo ha messo in atto. Nella *retroazione negativa* i segnali dell'obiettivo sono usati per limitare le uscite, che altrimenti supererebbero l'obiettivo. E' un'azione di tipo frenante e costituisce il processo fondamentale attraverso cui i sistemi viventi regolano i loro processi interni affinché non sfuggano al loro controllo.

2.2 – La seconda cibernetica

La seconda cibernetica si collega più direttamente alla teoria dei sistemi, in quanto specifica l'esistenza, all'interno di gruppi di elementi in relazione fra di loro, di 'amplificazioni e smorzamenti di deviazioni' e 'reti di retroazioni positive e negative'. Ogni elemento, inserito

all'interno di questa rete, influenza tutti gli altri, attraverso queste influenze causali circolari e reciproche, che permettono la stabilizzazione dell'interno gruppo qualora quest'ultima possa essere messa in difficoltà da una deviazione di uno dei membri (Casonato, 2000).

La nozione di un insieme di elementi che reagiranno non solo all'interno dello scambio con l'esterno ma anche ad ogni singola deviazione di ogni elemento interno al gruppo, in modo *sincrono e circolare* si ricollega fortemente alla nozione di omeostasi dei sistemi viventi. Il principale obiettivo di questi ultimi sarà la stabilizzazione ed il mantenimento dell'equilibrio, e di conseguenza ogni influenza potenzialmente minacciosa per l'equilibrio stesso sarà controbilanciata da una resistenza nei confronti dell'influenza stessa, dovuta ad automatici processi di difesa dell'omeostasi.

2.4 – Costruttivismo

Stetsenko e Arieviditch (1997) riassumono le caratteristiche principali del costruttivismo sociale in tre principi-base:

- Il Sè non è più visto come un recettore passivo delle influenze esterne; l'individuo diventa un attivo partecipante del concepimento e della formazione del suo percorso di sviluppo, essendo attivamente impegnato in una costante interazione con il mondo. Per il costruttivismo sociale non esiste niente nella vita mentale o cognitiva degli individui che non sia stato agito all'esterno, performato nella sfera dell'interazione pratica.
- L'interazione sociale gioca un ruolo di primo piano nella formazione e nello sviluppo delle capacità mentali, che non possono essere a disposizione di soggetti isolati. Viene enfatizzata l'importanza della mutualità, della cooperazione e del coinvolgimento nella vita sociale come motori della crescita dell'individuo.
- Il terzo assunto deriva dagli altri due, e considera il linguaggio (ed i processi simbolici) come il contenitore della conoscenza accumulata dalle generazioni precedenti, che dovrà essere trasmessa all'individuo affinché quest'ultimo possa svilupparsi all'interno del tessuto sociale.

Per concludere:

Possiamo riassumere i tre assunti del costruzionismo sociale come segue. Lo sviluppo umano è caratterizzato dal manifestarsi attraverso un processo (dinamico) al posto di una struttura (statica); come un'attività al posto di una maturazione passiva; come una continua interazione

contestualizzata mediata dal linguaggio e da altri strumenti semiotici in contesti culturalmente e storicamente relativizzati [...] (Stetsenko e Arieviditch, 1997).

Secondo Mahoney e Granvold (2005) il costruttivismo ha una vasta influenza sulle discipline psicologiche e psichiatriche, influenza che si dipana in una miriade di direzioni diverse ma che può essere ricondotta a cinque fattori principali, che costituiscono la base comune di tutte le filosofie costruttiviste: una visione dell'uomo come agente attivo; l'importanza attribuita all'attività di continua organizzazione dell'esperienza che gli individui continuano a perseguire, essenza della creazione di significato; tale attività personale è *ricorsiva* e *auto-referenziale*, tale da fare in modo che ognuno possa provare una profonda sensazione di *identità personale* e di *essere Sè*; le capacità autoorganizzanti e di creazione di significato sono fortemente influenzate da *processi sociali simbolici*.

Secondo Greenberg e Pascual-Leone (2001), l'emozione occupa un ruolo di primo piano nell'organizzazione dell'esperienza umana ed è cruciale nella creazione del significato personale. Essa è parte di un'interazione dialettica tra due flussi di consapevolezza: la concettualizzazione mediata dalla coscienza (che provvede a fornire delle spiegazioni) e l'esperienza immediata emotiva (che fornisce l'esperienza senso-motoria). Gli autori notano come:

"Il modello riportato suggerisce che i processi che generano l'esperienza emotiva si verificano indipendentemente da, e spesso, prima delle operazioni cognitive coscienti. Di conseguenza, lavorare unicamente su un livello cognitivo per provocare un cambiamento affettivo/emotivo risulterà inutile. Invece, gli interventi dovranno avere come obiettivi i processi schematici affettivi/emotivi, che generano automaticamente le reazioni emotive e il *felt sense* di essere nel mondo".

Utilizzando un punto di vista costruttivista, di conseguenza, l'esperienza tende ad essere creata dalle persone a partire da processi emotivi, i quali, lungi dall'essere descrivibili attraverso un lessico verbale, cognitivo e mentale, dovranno essere affrontati in altro modo, agendo direttamente sulle emozioni.

2.5 – La narrativa: un sistema 'costruito' dal soggetto in interazione

Abbiamo dunque visto come la narrativa sia una peculiare struttura della memoria finalizzata a connettere il passato, la mitologia che le persone hanno costruito di loro stesse con ciò che sperimentano nel presente; essa è anche finalizzata alla costruzione di una serie di proiezioni

(o fantasie) di ciò che il futuro potrebbe diventare, o si vorrebbe che diventasse.

Una breve scorsa della teoria dei sistemi e della cibernetica mi permette di introdurre la nozione che la narrativa stessa sia un sistema, che continuamente interagisce con elementi in entrata (anche se solo gradualmente essi diventano parte della narrativa stessa), e che combatte strenuamente per mantenere una omeostasi interna, un suo equilibrio, i cui capisaldi sono costituiti da quei 'presupposti impliciti' di cui ha parlato Bruner. Essi sono saldamente basati sul modo in cui le esperienze passate sono state rappresentate ed immagazzinate, e costituiscono il filo che unisce i diversi elementi del sistema (le storie minori). Questi significati costituiscono la 'griglia' attraverso cui le nuove esperienze sono lette, il modo attraverso cui esse vengono interpretate; a loro volta (ed ancora una volta in modo circolare), essi sono influenzati dalle nuove esperienze³. In circostanze eccezionali, quali ad esempio il trauma (Schiraldi, 2000), l'intera rete di significati dell'individuo può trovarsi a collassare, avviando un lungo processo di ricostruzione, che qualora vada a buon fine, può condurre a grande crescita e rafforzamento dell'individuo (Neimeyer, 2006). Ciò che importa nel lavoro narrativo condotto all'interno del Playback Theatre, è il fatto che spesso le persone raccontano storie che per loro sono particolarmente importanti, oppure esemplificative di un 'presupposto implicito' particolarmente fondante della loro narrativa individuale. L'attività di ristrutturazione, o di cambiamento di storia (vedi prossimo paragrafo) che viene attuata all'interno della performance, sorretta anche dalle modalità comunicative indirette (vedi ultimo paragrafo) utilizzate dal conduttore, che permettono il depotenziamento delle resistenze omeostatiche del sistema al proprio cambiamento, viene quindi ad inserirsi all'interno di un quadro più generale di intervento sulla narrativa della persona. Quest'ultima porta una propria 'storia minore' e se la vede restituita 'ristrutturata' e modificata: ma tale modifica di un piccolo frammento della molto più estesa ed imponente narrativa individuale può causare una serie di reazioni a feedback dell'intero sistema narrativo della persona, come conseguenza dell'adattamento del sistema al cambiamento di uno dei suoi elementi.

Trovo che tale prospettiva sottolinei l'intervento *attivo* della compagnia, che non è più un semplice 'specchio', oppure 'uno strumento' per portare alla luce significati *già presenti nel narratore*, bensì un agente di *creazione di significato*. Questo comporta, da parte del conduttore, degli attori e del musicista un'assunzione di responsabilità molto più ampia: essi, agendo, influenzano l'individuo e l'audience.

3 Il potere di una esperienza dirompente e dotata di forti elementi di discontinuità di destituire prima stabili equilibri narrativi e contenutistici disfunzionali è stato evidenziato da Alexander e French (1946), con il loro concetto, universalmente ripreso e citato, di 'esperienza emozionale correttiva'.

Per concludere: da un punto di vista costruttivista non esiste una realtà esterna (o interna alle persone) preconstituita, suscettibile di essere scoperta, svelata, e mostrata al resto del mondo. Le realtà, in quanto *costruite* dagli individui, però, possono essere modificate dagli stessi, che si trovano quindi ad essere creatori di *nuove* realtà; esse sono ad un tempo *realtà fittizie*, in quanto frutto della loro elaborazione, ma allo stesso tempo *realtà concrete* in quanto, nel momento in cui gli individui agiscono *come se* queste realtà fossero vere, esse prendono forma, ed hanno una serie di effetti sul mondo esterno.

Posso confrontare la prospettiva costruttivista con le parole di Joe Salas (1993):

"Nel playback Theatre il nostro compito è quello di andare oltre ciò che abitualmente facciamo nella narrazione di storie quotidiane. Il nostro compito è quello di svelare la grazia e il significato di ogni esperienza, anche di quelle che sono poco chiare o prive di forma quando vengono raccontate."

Come abbiamo visto, questo brano sembrerebbe essere in contraddizione con il punto di vista costruttivista, per il quale ogni significato può essere solo creato, e mai svelato (in quanto il processo di svelamento implicherebbe che esso esisteva già in precedenza e che aspettava solo qualcuno che lo 'scoprisse').

D'altro canto Salas poco più avanti dichiara che:

"Un gruppo di persone che condivide storie può sentire i suoi punti di contatto: il Playback Theatre è un potente costruttore di spirito comunitario. Noi offriamo una arena pubblica nella quale il significato dell'esperienza individuale si espande per divenire parte di un senso condiviso di esistenza densa di significato"

Appare qui più sensata una prospettiva costruttivista del Playback, in cui lo si può intendere come un insieme di processi sociali simbolici all'interno dei quali le persone, interagendo fra di loro, ri-narrano delle storie che assumono connotati e significati diversi da quelli che possedevano in precedenza.

3) Cambiamento e trasformazione

2.1 – Il cambiamento di cornice, 'reframing' o ristrutturazione

E' prassi quotidiana che in una performance di Playback Theatre il narratore racconti la sua storia dall'unico punto di vista che conosce, il suo. Il conduttore e gli attori, addestrati accuratamente, sono anche abituati ad avere una particolare sensibilità per una serie di aspetti che travalicano la percezione immediata dell'individuo, per immergersi in una dimensione grupale, sociale o archetipica: sono i 'livelli del playback'. Quello che viene attuato dalla compagnia in questa situazione è una modifica del materiale portato, modifica che consiste nel sostanziale rispetto del contenuto raccontato dal narratore, e nel suo inserimento in una 'cornice' diversa, in cui il contenuto, pur mantenendo inalterato, assume un significato differente (o quantomeno complementare). Ad esempio, una storia riguardante un rapporto difficoltoso con il proprio superiore al lavoro (livello individuale) è inserita in un tessuto di relazioni tra colleghi (livello grupale), nel contesto dell'attuale crisi economica (livello sociale), e nelle difficoltà che, nella storia del genere umano, le persone possono o meno aver incontrato nell'avere a che fare con la gerarchia o con l'autorità (livello archetipico). Ogni volta che una storia viene rappresentata sul palco, la compagnia aspira a rappresentare ognuno di questi livelli (nonostante questo risulti il più delle volte quasi impossibili, anche solo per mancanza di tempo o di spazio); ogniqualvolta introduce un livello diverso da quello individuale con cui la descrizione della storia è stata fornita, la compagnia fornisce una ristrutturazione. Vediamo ora che cosa si intende quando si parla di ristrutturazione.

Secondo Watzlawick et al. (1974), ristrutturare significa "cambiare lo sfondo concettuale e/o emotivo, o il punto di vista, in relazione al quale una situazione è vissuta, e inserirla all'interno di un'altra cornice che si adatti altrettanto bene o anche meglio ai 'fatti' della stessa situazione concreta, e che di conseguenza cambi interamente il suo significato". L'intervento della ristrutturazione si basa sulla Teoria dei Tipi Logici, la quale presuppone che ogni entità (oggetto, situazione, ecc.) faccia parte contemporaneamente di diverse classi (collezioni di entità, le quali condividono alcune caratteristiche comuni a tutti i membri). Per fare un esempio, un bicchiere pieno per metà di vino appartiene contemporaneamente alla classe dei contenitori di liquidi 'mezzi pieni' e dei contenitori dei liquidi 'mezzi vuoti'. La ristrutturazione è quel genere di intervento comunicativo, verbale o no, che permette ad una persona che vedeva 'il bicchiere mezzo vuoto', a vederlo 'mezzo pieno', e quindi ad intrattenere una

relazione più serena e positiva con il vino che gli rimane.

2.2 – Un precedente illustre: il caso dell' "Uomo di febbraio"

Il grande psichiatra americano Milton Erickson si era occupato di modificare le storie e i ricordi di alcuni dei propri pazienti, qualora pensasse che tale modifica poteva essere efficace per aiutarli a risolvere il problema con il quale essi si erano rivolti a lui. Egli dimostrò quindi indirettamente la potenza trasformatrice (e potenzialmente sconvolgente) che la modifica delle storie delle persone può avere sulle loro sensazioni ed emozioni, e sul loro modo di comportarsi. Abbiamo mostrato nei paragrafi precedenti il fatto che la narrazione di ogni soggetto può essere considerata un sistema: in quanto tale, essa è costituita da una serie di storie, ricordi o narrazioni in interazione dinamica fra di loro. La trasformazione di una sola di queste, avrà, secondo il principio di auto-organizzazione dei sistemi, una serie di effetti a catena che influenzeranno tutti gli altri aspetti della narrazione. Essendo quest'ultima parte di quell'insieme di elementi che permettono agli individui di identificarsi come dotati di una propria personalità che li lega saldamente al passato e che permette loro di esperire il presente e di proiettarsi nel futuro, la modifica della narrazione potrà avere quindi una serie di effetti anche su queste dimensioni psicologiche.

Il caso più completo in cui Erickson ha utilizzato questa modalità è quello dell'Uomo di Febbraio: in esso la paziente era una donna che, a causa del rapporto carente che aveva avuto con la madre durante l'infanzia, temeva di non aver mai appreso le necessarie competenze relazionali per poter essere madre a sua volta. Ella, essendosi sempre sentita sola nell'affrontare la vita e sfide evolutive, si chiedeva in che modo avrebbe potuto stare vicina ai suoi figli, e si sentiva sicura di non esserne in grado. Il terapeuta, dopo aver fatto regredire la paziente a momenti importanti della sua vita, le fece visita sottoforma di un amico di famiglia, soprannominato l'Uomo di Febbraio.

"La terapia si protrasse per diversi mesi, qualche volta anche due volte alla settimana. La ragazza sviluppava un'amnesia spontanea, per quanto riguarda gli eventi vissuti in stato di trance, ma negli stati di regressione ipnotica le fu consentito di ricordare i precedenti incontri con l'Uomo di Febbraio. Durante il primo colloquio con la paziente, mi ero preoccupato di sapere le date importanti della sua vita in modo tale che all'Uomo di Febbraio non accadesse di intromettersi in qualche ricordo importante. [...] Via via che approfondivo la conoscenza della sua vita, ogni volta che scoprivo nuovi ricordi della sua infanzia, potevo farla regredire fino a quell'età, poi io comparivo qualche giorno prima che si verificasse un fatto importante della sua vita e lo aspettavo insieme a lei. Oppure potevo apparire qualche giorno più tardi, per ricordarlo con lei. Con questo

sistema fu possibile introdurre nei suoi ricordi la sensazione di non essere mai stata completamente sola e che molte esperienze della sua vita erano state realmente condivise da un'altra persona. [...] Col procedere della terapia, la paziente iniziò a mostrarsi sempre meno preoccupata di non poter essere una buona madre [...] Le fu sempre detto, sia nello stato di veglia che in quello di trance, di non ricordare niente di quanto era accaduto durante l'ipnosi, almeno per quel che riguardava l'aspetto verbale. Doveva invece conservare le emozioni importanti ed eventualmente dividerne la gioia con il figlio che probabilmente avrebbe avuto. Molti anni più tardi seppi che aveva avuto tre bambini ed era felice della loro crescita e della loro educazione." (Haley, 1976, pagg. 163-165)

La procedura è molto complessa in questo caso, anche per il virtuosismo tecnico del terapeuta. Ecco come lui stesso riassume l'intervento durante una conversazione con un altro terapeuta (Erckson & Rossi, 1982):

"R: La classica regressione d'età è stata tipicamente un semplice rivivere un'esperienza di vita passata. Si è fatto affidamento su di una catarsi o un processo di desensibilizzazione, come strumenti terapeutici di soluzioni di emozioni bloccate relative a traumi della vita.

E: Questo non aggiunge nulla. Qui sto aggiungendo al passato.

R: Questo è l'obiettivo dell'intera procedura. Lo fai regredire per stabilire una struttura di riferimento in cui puoi interpolare esperienze di vita terapeutiche. Stai aggiungendo nuove esperienze alla sua banca della memoria, nuovi elementi del modo di rapportarsi umano che lei ha perso nella realtà.

E: Puoi aumentare la fede in qualcosa che non esiste, se lo ripeti abbastanza spesso. Quello è il motivo per cui dovevo fornirle molte esperienze con me come l'Uomo di Febbraio. Sti aggiungendo realtà ad una cosa inesistente." (pag. 503)

La tecnica del cambiamento di storia è un modo per aggiungere una risorsa, oppure per modificare il finale di un evento particolarmente importante nella storia di una persona; è utilizzata soprattutto nell'ambito degli interventi nei confronti del trauma, perchè, come si può immaginare, raramente le persone desiderano cambiare i propri ricordi delle esperienze positive. Ecco un esempio tratto da un workshop (Bandler & Grinder, 1980):

Adesso Linda sta vivendo nuovamente la sua esperienza, ma questa volta ha a propria disposizione la nuova risorsa di cui allora non poteva disporre, e in questo modo potrà procedere finchè non sarà soddisfatta della sua risposta nell'ambito di quella situazione. Questo processo noi lo chiamiamo 'cambiare la storia personale'. Si ritorna cioè ad un certo episodio della propria storia personale con risorse che *allora* non si possedevano, questa volta portandosele dietro.

Anche nell'ambito del trattamento di Disturbo Post-Traumatico da Stress (PTSD) è stata

messa in evidenza l'importanza di rimettere in scena l'evento traumatico, alla ricerca di un diverso finale (Levine, 2002, pag. 187):

L'impulso al completamento e alla guarigione del trauma è forte e tenace quanto i sintomi che crea. La spinta a risolvere il trauma mediante la coazione a ripetere può essere intensa e compulsiva. Veniamo inestricabilmente attratti da situazioni che replicano il trauma originario in modi più o meno evidenti.

E, poco più avanti:

Da una prospettiva biologica, un comportamento potente e irresistibile come la coazione a ripetere rientra nella categoria delle "strategie di sopravvivenza". Ciò significa che questi comportamenti sono stati selezionati in quanto storicamente vantaggiosi per la perpetuazione della specie. Ma [...] qual'è il valore di sopravvivenza delle coazioni a ripetere [...]?

Quando si tratta di conoscenza per la sopravvivenza dobbiamo imparare dal e sul nostro ambiente in modo rapido ed efficace. E' essenziale che il desiderio di apprendere sia impellente. [...]

Per migliorare questo processo di apprendimento, credo che gli animali "rivedano" ogni incontro ravvicinato e mettano in pratica delle possibili alternative di fuga *dopo* aver scaricato l'energia di sopravvivenza eccitata. Ho visto un esempio di questo comportamento su *Discovery Channel*. Tre cuccioli di ghepardo erano sfuggiti per un pelo a un leone che gli dava la caccia cambiando direzione e arrampicandosi su un albero. Dopo che il leone se n'è andato, i cuccioli sono scesi dall'albero e si sono messi a giocare. Ognuno di loro ha assunto a turno la parte del leone, mentre gli altri due mettevano in pratica diverse manovre di fuga. Si sono esercitati a zigzagare e poi a correre sull'albero finché la madre non è tornata dalla caccia. Dopo di che hanno cominciato a saltellare fieri attorno alla mamma per metterla al corrente della loro fuga dalle possenti mascelle della morte.

Non a caso, infatti, anche nell'approccio di Levine al trattamento dei traumi, l'oscillazione tra l'abreazione del trauma e la riattivazione di risorse sopite, latenti o semplicemente assenti durante l'evento costituisce un punto di primaria importanza.

Tale approccio alla *modifica* della rappresentazione degli eventi non appare una novità, in quanto, come fanno notare Giannantonio e Boldorini (1997) "la tecnica psicodrammatica di J.L. Moreno denominata *ricostruzione in plus realtà*, molto utile nella rappresentazione, nel role playing e nella psicoterapia di gruppo, è esattamente un cambiamento di storia agito direttamente col corpo e con un contenuto ridotto di dissociazione visivo-cenestesica, il cui effetto è tra l'altro favorito da una parziale regressione d'età".

La differenza risiederebbe nel fatto che in psicoterapia ipnotica vis-a-vis il cambiamento di storia e le tecniche affini sono finalizzate a far esperire una nuova esperienza di un evento che *non* si sta manifestando concretamente, mentre nello psicodramma tale evento è agito nella fisicità dell'interazione.

Come riassume efficacemente Paolacci (2004):

"In primo luogo, la dimensione psicodrammatica, che si svolge nell'ambito della simulazione, si esprime attraverso l'attività dell'immaginario. Nel contempo, le strutture cognitive permettono che ogni nuova esperienza si integri e si inserisca nella realtà interna prevalente a un dato momento, modificandosi. E a sua volta, la realtà psichica viene influenzata da ogni successiva esperienza nella realtà esterna." (pag. 10)

Com'è noto, lo psicodramma si divide in tre fasi: il riscaldamento, il gioco e la fase finale (o sharing). Nella fase di gioco possono essere riattualizzati eventi passati grazie anche alla collaborazione degli io-ausiliari. L'immaginazione del partecipante contribuisce a trasformare la scena psicodrammatica in una riattualizzazione di scenari passati della sua vita: tale riattualizzazione, però, si svolge in una dimensione di *plusrealtà*, in cui cioè le emozioni sono vissute tanto intensamente quanto nella scena originale, ma sia il protagonista che gli altri personaggi della scena sono in una dimensione di semi-realtà, tipica del setting psicodrammatico. "Questa *semi-realtà* offre in psicodramma delle possibilità inestimabili, che non sono presenti in altre forme di terapia, grazie alla trama che mette in essere il mondo ausiliario nella rappresentazione di ogni situazione, dunque grazie all'immaginazione attiva" (Leutz, 1987), in grado di creare una semi-realtà diversa dal ricordo riportato dal partecipante della situazione originario, in altre parole di effettuare un cambiamento di storia.

Un concetto per certi versi simile è espresso da Pitruzzella (2004), che ricorda come l'agire all'interno di un gioco *come se* qualcosa o qualcuno fosse diverso da come è stato da principio percepito⁴, implica un'amplificazione della libertà o della flessibilità di pensiero, e di

4 Appare interessante la possibilità di scegliere, alcune volte ed in determinate situazioni, di modificare, all'interno del rituale del Playback, la conclusione della storia. Rousseau et al. (2005) hanno condotto un insieme di laboratori teatrali, in Canada, con adolescenti di origine straniera, i quali si trovavano a fronteggiare gli usuali problemi identitari tipici della loro fascia d'età (compresa fra i 12 ed i 18 anni), esasperati dalla loro origine e dal distacco, spesso drammatico, che separava la loro nuova realtà da quella d'origine. Gli autori hanno unito le caratteristiche del Playback Theatre con quelle del 'teatro forum' di Augusto Boal. Nello specifico, veniva posta particolare attenzione a questi aspetti: 1) la creazione di un'atmosfera serena ed accettante, in grado di contenere le tensioni; 2) lo scarso accento posto sulla performance artistica; 3) la struttura del playback theatre, in cui il conduttore riceve e contiene il materiale emerso dai partecipanti, materiale che viene poi messo in scena dagli attori e dai musicisti; 4) come nel teatro forum, il finale della storia può essere modificato, prendendo spunto da scenari alternativi che potevano emergere dal confronto fra gli adolescenti stessi. Gli autori portano però nel loro articolo un solo esempio di tale trasformazione, agita dai membri del gruppo, che confrontandosi fra di loro, cercavano di trovare una via d'uscita da un conflitto con un'insegnante. Non è chiaro se tali trasformazioni fossero poi portate sul palco (rappresentate, secondo la forma del Playback Theatre) oppure no, o quali effetti

conseguenza dell'esperienza. Tale amplificazione è presente anche nel concetto, derivante dalla drammaterapia, di realtà drammatica, che è definita come *una forma di realtà speciale e protetta in cui è possibile sperimentare*. Nel prossimo paragrafo cercherò di mostrare come durante una performance una serie di artifici comunicativi e suggestivi vengono utilizzati per creare una simile atmosfera di 'sospensione del controllo', si può dire, da parte del narratore, in modo che anch'egli possa permettersi di sperimentare, seppure unicamente attraverso il gioco di proiezioni ed identificazioni con l'attore che lo rappresenta sul palco e con i personaggi delle altre storie (e non, come nella drammaterapia, agendo direttamente in quanto attore), nuovi modi di sentire e di essere, nonché l'integrazione di nuovi contenuti nella sua narrativa individuale.

questo possa aver avuto.

3) Racconto pragmatico di una performance

Lo scopo di questo paragrafo è quello di rispondere (o quantomeno di provare a trovare alcune risposte), alla seguente domanda: com'è possibile che durante una performance di playback il narratore arrivi a sperimentare la sua storia con un grado di coinvolgimento emotivo alto, persino incredibile, a vivere la rappresentazione teatrale *come se* stesse davvero assistendo nuovamente ad un frammento della sua storia? Proverò a guardare al fenomeno della performance utilizzando una particolare lente d'ingrandimento, che è quella dei *processi comunicativi* che si verificano durante la performance. L'idea è che ciò che viene di solito chiamato 'il processo del Playback' sia stimolato da una certa sequenza di artifici comunicativi che permette al conduttore di *condurre* (per l'appunto) il pubblico dove egli intende arrivare, e cioè a stimolare la riattivazione, l'espressione e la condivisione di una serie di contenuti personali. Per fare ciò egli si avvale, come abbiamo detto, di una serie di artifici o stratagemmi comunicativi, nonché di una processualità che ha finalità puramente *evocative* e non esplicative, e che mira di conseguenza a creare una serie di suggestioni alle quali il pubblico reagirà, permettendo lo svolgimento della performance stessa. Tale tipo di linguaggio, tipico dei processi ipnotici, è stato descritto in questo modo da Watzlawick:

"Quello della terapia è tradizionalmente un linguaggio di interpretazione, spiegazione, confronto; è esplicativo e così dev'essere, in quanto è al servizio della presa di coscienza. Al contrario, il linguaggio dell'ipnosi è coercitivo e ingiuntivo, in quanto il suo messaggio fondamentale, a prescindere dall'attenzione con la quale lo si maschera, è "Fà qualcosa!" [...] Un altro aspetto [...] che risulta di immediata attinenza [...] è [...] "Prendete quello che il paziente vi porta". Ancora una volta, si prende una distanza significativa dalla terapia tradizionale che ci istruiva ad insegnare ai nostri pazienti un nuovo 'linguaggio', cioè il sistema concettuale di una determinata scuola di pensiero concernente il comportamento umano" (Watzlawick, 2007, pagg. 188-189).

Le riflessioni che seguono sono il tentativo di colmare una lacuna, che a mio parere esiste nella formazione del conduttore di gruppo con i metodi attivi. A quest'ultimo viene insegnato ad 'attivare il processo', e ad utilizzare gli strumenti drammatici di cui dispone lo strumento 'Playback Theatre'. Nonostante ciò, è mio parere che, la performance con la trasformazione del significato e dei ricordi, e lo stesso 'processo' del Playback sono funzionali ad una capacità di *influenzamento* dell'altro di cui il conduttore deve essere il più possibile consapevole e capace proprietario.

Ripercorriamo insieme come il narratore arriva ad alzarsi di fronte ad un pubblico, a raccontare qualcosa e ad osservare (ma si può parlare solo di osservazione o è più appropriato chiamarla partecipazione?) l'azione sul palco.

Innanzitutto, a livello *esplicito*, nella performance di playback non è dichiarato alcun intento di intervento nell'ambito dell'individuo. Le persone vengono alle performance perchè a loro piace il teatro, perchè gli piace assistere alla magia di una storia che prende forma sul palco, e tutt'al più è stato loro detto qualcosa sul fatto che questo genere di attività teatrale aiuta il senso di comunità, e che non sarà tenuto a fare niente, se non vorrà. Il narratore viene posto in una condizione in cui non potrà resistere a quasi nulla di ciò che si verificherà, perchè non ci sarà nulla a cui resistere⁵. Non sarà obbligato ad intervenire, non sarà obbligato a raccontare, non sarà tenuto ad esporsi, ad emozionarsi e neanche a prestare particolare attenzione; in poche parole, apparentemente, non ha nulla da temere, e di conseguenza nulla contro cui apporre le sue modalità abituali di distacco (emotivo o cognitivo) dall'esperienza. Parallelamente egli parteciperà ad un riscaldamento di gruppo sul tema scelto sulla serata; in tale riscaldamento è necessaria la partecipazione di tutti, anche se non tutti sono tenuti ad esprimersi allo stesso modo e sugli stessi contenuti (personali o no). La dinamica del riscaldamento è per sua stessa natura indiretta: non viene chiesto ai partecipanti di *pensare* al tema (o quantomeno molto raramente), ma verranno sottoposti a degli stimoli che *faranno sì* che essi pensino al tema. Nella natura indiretta di questa indicazione risiede il potere del riscaldamento: se dicessimo al pubblico di pensare ad un arcobaleno e di sentire le sensazioni che provano quando lo hanno guardato, essi potranno decidere di non averne molta voglia, dopotutto. Se invece invitiamo il pubblico ad osservare dei quadri o delle fotografie appese nei vari angoli della stanza (assecondando peraltro una tendenza già presente in loro da quando sono entrati nella sala – quella dell'esplorazione di un nuovo ambiente), stiamo chiedendo di compiere una azione naturale e piuttosto semplice. Idem come sopra se diciamo loro di posizionarsi di fronte al quadro che li ha colpiti di più; se mi è piaciuto di più, probabilmente avrò più voglia di continuare ad osservarlo, e quindi di starci vicino. Quando chiediamo di condividere con le persone che, come noi, hanno scelto un determinato quadro, che cosa abbiamo sentito, pensato, ecc., *qualunque cosa sia*, innanzitutto diamo per scontato che abbiano pensato (o sentito, ecc.) qualcosa e secondariamente assecondiamo ancora una volta una tendenza naturale alla condivisione. I partecipanti sono ora divisi a gruppetti, hanno

5 Ogni sistema, secondo la teoria sistemica, è finalizzato a mantenere un equilibrio interno, chiamato omeostasi; sarà pertanto portato ad opporre una resistenza ad ogni tentativo esplicito di modificare tale equilibrio. Qualora un intervento sia effettuato in modo indiretto (cioè non dichiarato) avrà maggiori possibilità di successo, potendo aggirare la resistenza del sistema.

vissuto in contemporanea l'approccio ad una situazione inusuale, invitati a guardare dei quadri in silenzio, spesso sono volenterosi di scambiare due chiacchiere, anche solo per stemperare un po' la tensione. Questa tendenza viene implicitamente raccolta dal conduttore e indirizzata: non parleranno delle previsioni del tempo, ma di ciò che hanno pensato, sentito, ecc. osservando i quadri.

Ma torniamo al nostro futuro narratore; anche lui, come gli altri, ha visto i quadri. Ha pensato o ricordato varie cose, e di alcune di queste sta parlando con i partecipanti del suo gruppetto. Poi il conduttore invita tutti a tornare a posto, e subito dopo chiede al pubblico che cosa in loro è stato stimolato dai quadri o dalla condivisione. Facendo questo quest'ultimo compie un'acrobazia leggiadra quanto fine: suggerisce, *implicitamente*, che le proprietà che si erano manifestate nel piccolo gruppo (come per esempio, la possibilità di condividere vissuti o sensazioni) possano essere trasferite al grande gruppo. Darlo per scontato sarebbe un azzardo: tuttavia, egli lo suggerisce implicitamente, le persone del pubblico non se ne accorgono, e lo spettacolo continua *come se* l'azzardo non ci fosse stato.

Con l'andare avanti della performance, il nostro narratore comincia a capire qual'è il meccanismo del playback: qualcuno tra il pubblico dice qualcosa e la compagnia lo mette in scena. Alcune delle sensazioni riportate dagli altri potrebbero corrispondere anche a lui, e comincia ad avere la sensazione che in tutta questa faccenda si parli anche di lui, anche se non ha ancora aperto bocca.

Il playback è definito un 'teatro povero': non esiste una scenografia, a parte forse un telo monocolore che può essere steso come sfondo dietro al palco. Gli oggetti di scena sono tendenzialmente pochi e molto semplici: alcuni teli di diversi colori, pochi oggetti che possono essere utilizzati, a seconda delle circostanze, con significati diversi (come dei cuscini) ed al limite, alcune maschere. Questo implica che ogni significato che il pubblico attribuirà a ciò che accade sul palco sarà legato alla narrazione da un lato, e a come essi attribuiscono significato ad una serie di stimoli ambigui.

Il processo attraverso cui gli individui trovano un senso personale che li riguarda alle diverse situazioni è stato definito 'ricerca transderivazionale': le persone possiedono un determinato modello del mondo, e cercheranno di attribuire a ciò che li circonda un significato congruente a questo modello, attingendo al campo della loro esperienza (Bandler & Grinder, 1984). La proposta che intendo avanzare è che durante la performance di Playback Theatre si verifichi un fenomeno simile: la struttura del palco, gli attori (con i vestiti neri), lo stile (molto simbolico e corporeo) dell'improvvisazione forniscono un insieme di *stimoli ambigui* che ognuno potrà mettere in relazione con la propria storia, all'interno di una ricerca

transderivazionale. E questo vale sia per le figure espressive che per le storie; alla fine della performance il gruppo del pubblico uscirà dalla sala, e ognuno avrà la sensazione che sul palco, rappresentando le storie di qualcun altro, gli attori abbiano, almeno un po' parlato anche di lui. Un po' perchè molte esperienze che le persone fanno hanno caratteristiche comuni (ad esempio, è probabile che per la maggior parte delle persone l'esperienza di sposarsi sia legata ad emozioni di amore, gioia, orgoglio, ecc.) e un po' perchè *trovare delle connessioni fra ciò che si vede e che si sente e la propria storia, il proprio modello del mondo, è una tendenza naturale dell'uomo*. A prescindere dal fatto che queste connessioni esistessero in precedenza o meno, esse assumono un valore di realtà in quanto per le persone diventano reali⁶.

Nello stesso tempo, due entità all'inizio rigidamente separate (la compagnia, sul palco e vestita di nero, intenzionalmente resa un gruppetto di persone delle quali, osservandole, risulti difficile determinare personalità, gusti, status socio-economico, ecc., e il pubblico proveniente dal contraddittorio e confusionario mondo esterno, del quale al contrario spesso basta un'occhiata per avere una serie di impressioni su chi ci sta di fronte) cominciano ad avvicinarsi. La compagnia, mettendo in scena i contenuti del pubblico, agisce *come se* quei contenuti fossero anche suoi⁷; il pubblico entra progressivamente a far parte del palco: sa che, qualunque cosa dirà, essa potrà essere rappresentata. Nonostante il fatto che i dettagli della rappresentazione dipendano, in ultima analisi, dalla compagnia, dalla sensibilità degli attori e dalla loro preparazione artistica, lentamente il pubblico viene introdotto in una realtà (funzionale alla condivisione, e quindi allo svolgimento della performance) in cui è *lui* a decidere.

Questo fa sì che le resistenze alla partecipazione possano essere ulteriormente depotenziate. Nel momento in cui è il pubblico a decidere che cosa viene rappresentato, quando viene rappresentato, ed in che modo, il pubblico non ha più nessuno a cui opporsi. La via al racconto delle storie è aperta, e ora c'è spazio perchè qualcuno possa farsi avanti. Il nostro narratore ha sentito che nessuno lo spingeva a raccontare, che avrebbe potuto decidere lui stesso se e quando farlo; parallelamente, ricordi, immagini, emozioni, sensazioni, pensieri gli

6 Sarebbe interessante riflettere in che modo questo processo influisca sulla capacità del Playback Theatre di aumentare il senso di comunità (ci si potrebbe chiedere in quale percentuale esso sia dovuto ad effettive somiglianze nell'esperienza delle diverse persone, o alla *costruzione di una percezione di somiglianza* che il processo di una performance di Playback permette), ma va al di là di questo lavoro.

7 E a volte lo diventano. Levenson et al. (1990) hanno condotto quattro esperimenti in cui una serie di soggetti erano istruiti, muscolo dopo muscolo, alla simulazione volontaria di espressioni facciali legate a diversi tipi di emozioni. Le testimonianze self-report dei soggetti mostravano che questi ultimi tendevano a provare *effettivamente* l'emozione simulata, quando producevano le espressioni corrispondenti. Allo stesso modo gli sperimentatori hanno misurato livelli di attivazione del sistema nervoso autonomo congruenti ai dati self-report; i soggetti provavano quelle emozioni sia a livello di vissuto soggettivo sia a livello di attivazione neurologica autonoma. Questo studio sembrerebbe essere un buon esempio del fatto che agire *come se* una determinata realtà fosse effettivamente (ma in che senso, a questo punto?) vera, tende a *renderla* vera, e a diversi livelli, come quello soggettivo o neurologico.

sono accavallati man mano che lo spettacolo proseguiva. Quando decide di raccontare la sua storia, viene invitato a sedersi al posto del narratore: questo è a mio avviso il momento in cui la distanza fra il pubblico e la compagnia si assottiglia di più. Il narratore è ora assieme al conduttore, mediatore per eccellenza fra le parti. Molto intelligentemente, lo si invita a cominciare a raccontare la sua storia *prima* di chiedergli di scegliere l'attore che lo rappresenterà sul palco; in questo modo può calarsi nel ricordo, e riattivare il proprio vissuto emotivo. A questo punto, è pronto a scegliere se stesso.

Il narratore si trova, senza saperlo, all'interno di una rete di paradossi: ha scelto in tutta libertà di raccontare la sua storia (anche se vi è stato condotto dall'insieme degli stimoli che ci sono stati in precedenza), e ha deciso di raccontarla così che la compagnia possa tradurla in azione teatrale. Può scegliere cosa raccontare, ma saranno gli attori a scegliere cosa mettere in scena; è osservatore ma anche attore, pubblico ma anche compagnia teatrale, occupa uno spazio a metà tra la scena e la vita reale in cui l'azione si svolge *realmente* sotto i suoi occhi, ed è *lui* (che si trova sia sul palco che seduto sulla sedia) a svolgerla, ma è anche *soltanto* finzione, una rappresentazione. Questo intrico di contraddizioni lo lascia inerme di fronte a ciò che vede, con la sensazione di essere impossibilitato a sottrarsi alla scena, come di esserne protagonista, anche se si potrebbe dire che allo stesso tempo non lo è.

Adderley (2004) descrive la triade di fattori che fanno sì che un narratore abbia voglia di raccontare la sua storia: il rituale del Playback, i valori e le attitudini dei praticanti, e il bisogno di narrarsi, proprio di tutti gli esseri umani. Mentre i primi due fattori servono a fornire un contesto all'interno del quale le persone si sentono sicure ed in grado di esporsi, il terzo fattore ha a che fare con la comunicazione che intercorre fra la compagnia ed il pubblico: essa fornisce a quest'ultimo, bisogno di riconoscimenti,

"una moltitudine di messaggi positivi, verbali o non verbali, condizionali (ti amiamo se racconti) e non condizionali (va anche bene non raccontare)".

Il messaggio "riceverai la nostra attenzione e il nostro servizio se racconterai, ma va anche bene non raccontare" rappresenta quella che è chiamata in pragmatica della comunicazione *illusione di alternative*. Il conduttore in questo modo, copre e contempla all'interno dell'andamento della performance tutte le possibilità che possiede una persona X seduta tra il pubblico. In questo modo, *sia che quella persona si proponga come narratore sia che non racconti*, essa farà parte della performance. Essa non si troverà di fronte alla possibilità di non parteciparvi: persino non raccontare è considerato un modo per partecipare alla performance.

Per finire, al posto del classico conteggio da 10 a 1 per uscire dalla trance, il rituale del Playback è concluso da un abbandono della dimensione della storia e da un ritorno alla rappresentazione analogica delle sensazioni evocate dalla performance stessa: il Playback diventa *meta-Playback*, cioè un Playback che parla di sé stesso. Tutto sommato, la performance si chiude in pochissimo tempo: le rielaborazioni analogiche (che potremmo anche definire inconsce, oppure 'del lato destro del cervello') della propria narrativa che ognuno ha fatto non trovano lo sbocco dell'espressione verbale e cognitiva, che potrebbe portare ad un ritorno su vecchi schemi di pensiero acquisiti e ripetitivi: fluttua, per così dire, nell'aria, si torna a casa e le suggestioni ricevute agiranno per loro conto.

Conclusioni

La speranza era quella di indagare una serie di contributi, teorici e pratici, che potessero far luce sul contributo che il Playback può dare al cambiamento delle persone. Credo di aver formulato una serie di ipotesi, che spero di aver argomentato sensatamente; credo che possano essere discusse, confutate e messe in discussione, come sostenute, e che dovrebbero essere analizzate da chi possiede un'esperienza maggiore della mia, per valutarne la verosimiglianza.

Un aspetto non trattato da questa tesina riguarda il contributo che può dare al cambiamento o alla crescita delle persone un percorso laboratoriale o formativo, basato sul Playback, a lungo termine, quale quello del Corso di Teatro di Sviluppo di Comunità, che nonostante assumendo come base la stessa metodologia, assume caratteristiche peculiari rispetto alla performance (come la presenza di un gruppo compatto che condivide una serie di esperienze, e la formazione all'azione sul palco). Ritengo che possano essere aspetti altrettanto interessanti e degni di riflessione.

Non saprei descrivere in poche parole cosa è stato per me entrare nel mondo del Playback Theatre. Ho trovato uno spazio di esplorazione giocoso e sicuro, un gruppo di persone su cui fare affidamento, una metodologia di azione sui gruppi e una possibilità di espansione della gamma di ciò che, fra le infinite possibilità teoricamente disponibili, mi permetto di essere.

Di tutte queste cose e di molte altre ringrazio profondamente la Scuola, i suoi insegnanti e i miei compagni di brigata.

Giacomo Crivellaro

Bibliografia

- Adderley, D. (2004). Why do Tellers Tell? *Essay written for the School of Playback Theatre Leadership Course*, www.playbackcentre.org.
- Alexander, E. & French, T. (1946) *Psychoanalytic Therapy*. New York: Ronald Press.
- Bandler, R. & Grinder, J. (1980). *La metamorfosi terapeutica*. Roma: Astrolabio.
- Bandler, R. & Grinder, J. (1981). *La struttura della magia*. Roma: Astrolabio.
- Bandler, R. & Grinder, J. (1984). *I Modelli della tecnica Ipnotica di Milton Erickson*. Roma: Astrolabio.
- Bandler, R. (1986). *Usare il cervello per cambiare*. Roma: Astrolabio.
- Bruner, J. (1992). *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale*. Torino: Bollati-Boringhieri.
- Casonato, M. (2000). *Costruttivismo: complessità, psicodinamica, ecologia*. Bergamo: Moretti & Vitali.
- Erickson, M. H. & Rossi, E. L. (1982). *Ipnoterapia*. Roma: Astrolabio.
- Fogel, A. (1993). *Developing through relationships. Origins of Communications, Self, and Culture*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Giannantonio, M. & Boldorini, A. L. (1997). La tecnica del cambiamento di storia in psicoterapia ipnotica: alcune considerazioni operative. *Rivista Italiana di Ipnosi Clinica e Psicoterapia Ipnotica*, 2, 35-39.
- Greenberg, L. S. & Pascal-Leone, J. (2001). A Dialectical Constructivist View of the Creation of Personal Meaning. *Journal of Constructivist Psychology*, 14, 165-186.
- Haley, J. (1976). *Terapie non comuni. Tecniche ipnotiche e terapia della famiglia*. Roma: Astrolabio.
- Hutt, J. & Hosking, B. (2005). Playback Theatre: A Creative Resource for Reconciliation. *Brandeis University*, www.brandeis.edu/ethics/peacebuildingarts/pdfs/HuttHoskingPlayback.pdf.
- Leutz, G. A. (1987). *Rappresentare la vita*. Roma: Edizioni Borla.
- Levenson, R. W., Ekman, P., & Frisen, W. V. (1990). Voluntary Facial Action Generates Emotion-Specific Autonomic Nervous System Activity. *Psychophysiology*, 27 (4), 363-384.
- Levine, P. (2002). *Traumi e Shock emotivi. Come uscire dall'incubo di violenze, incidenti e esperienze angosciose*. Diegaro di Cesena: Macro Edizioni.

- Mahoney, M. J., & Granvold, D. K. (2005). Constructivism and Psychotherapy. *World Psychiatry*, 4 (2), 74-77.
- Neimeyer, R. A. (2006b). *Re-storying loss: Fostering growth in the posttraumatic narrative*. In L. Calhoun & R. G. Tedeschi (Eds.), *Handbook of posttraumatic growth: Research and practice*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Paolacci, A. (2004). Lo schermo riparatore: alcune note su psicoanalisi e cinema. <http://www.psicoart.unibo.it/Interventi/Interventi%20Paolacci.pdf>
- Pitruzzella, S. (2004). *Manuale di Teatro Creativo*. Milano: Franco Angeli.
- Rousseau, C., Gauthier, M. F., Lacroix, L., Alain, N., Benoit, M., Moran, A., Rojas, M. V., & Bourassa, D. (2005). Playing with identities and transforming shared realities: drama therapy workshops for adolescents immigrants and refugees. *The Arts in Psychotherapy*, 32, 13-27.
- Salas, J. (1993). *Improvising Real Life*. New York: Tusitala.
- Schiraldi, G. R. (2000). *The Post-Traumatic Stress Disorder Sourcebook. A guide to healing, recovery, and growth*. Lincolnwood: Lowell House.
- Stetsenko, A. & Arieviditch, I. (1997). Constructing and deconstructing the Self: Comparing post-Vygotskian and Discourse-based Versions of Social Constructivism. *Mind, Culture and Activity*, 4 (3), 159-172.
- Von Bertalanffy, L. (1950). The theory of open systems in Physics and Biology. *Science*, 2872 (111), 23-29.
- Watzlawick, P., Bavelas, J. B., & Jackson, D. D. (1967). *Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*. New York: Norton.
- Watzlawick, P. (1980). *Il linguaggio del cambiamento*. Milano: Feltrinelli.
- Watzlawick, P. (1988). *La realtà inventata*. Milano: Feltrinelli.
- Watzlawick, P. (2007). *Guardarsi dentro rende ciechi*. Milano: Ponte alle Grazie.
- Wiener, N. (1967). *Introduzione alla cibernetica: l'uso umano degli esseri umani*. Torino: Bollati-Boringhieri.