



Facoltà di Scienze della Formazione

Corso di Laurea in Formatore multimediale

(classe XVIII - Sede del CUPA, Agrigento)

Elaborato di Manola Civiletti - Matricola 0369665

***Ipotesi di progetto di un DVD-ROM da allegare al manuale
"Nuova guida di animazione teatrale - A scuola e nel tempo
libero" di Paolo Beneventi e David Conati, Edizioni Sonda***

Esame di Pedagogia Generale - Prof. I. Licciardi

Presentazione del libro

«**Nuova guida di animazione teatrale - A scuola e nel tempo libero**» [232 pagine - Anno 2006 - 14 euro - Edizioni Sonda] è il titolo di un manuale scritto a quattro mani da **Paolo Beneventi** e **David Conati**, due esperti nell'ambito dell'animazione teatrale con e per ragazzi.

Il testo fa parte di una collana di manuali per imparare nuovi metodi e tecniche di espressione e di comunicazione, spesso tramite l'uso attivo di tecnologie, pur con una visione aperta e vigile rispetto agli effetti collaterali.

Si rivolge ad insegnanti, educatori e genitori attenti alle curiosità e alle esigenze dei ragazzi.



★ Si legge, sul retro di copertina:

L'animazione teatrale è un'attività espressiva, ludica e cognitiva che non è solo propedeutica all'attività teatrale, ma anche alla corretta gestione da parte del bambino e del ragazzo del proprio corpo e delle sue espressioni, verso gli altri e nell'ambiente. Non solo, costituisce un momento molto importante anche nella formazione degli adulti, nell'ottica di una possibile educazione permanente fondata sull'essere, non sull'avere né tanto meno sull'apparire.

A partire dalla loro lunga esperienza di ricercatori e di operatori «sul campo», Paolo Beneventi e David Conati hanno scritto a quattro mani una guida in cui spiegano come «fare animazione teatrale» costituisca un approccio globale al sapere e alla conoscenza, ricollegabile alle più recenti acquisizioni della psicologia dell'età evolutiva, in grado di rispondere a una serie di esigenze proprie dei bambini.

In particolare, sottolineano il carattere non settoriale e specialistico di questa attività e la possibile e proficua «convivenza», nella pratica, del lavoro sul corpo con l'utilizzo della tecnologia: dalla televisione al computer, dai videogiochi a Internet. Confrontandosi a partire dai percorsi professionali e per certi aspetti complementari, offrono ai lettori una guida agile e di gradevole lettura e consultazione, ma al tempo stesso esauriente, che aiuta a capire cos'è l'animazione teatrale, che cosa può diventare nei diversi contesti educativi, e fornisce anche gli strumenti pratici - esempi, giochi ed esercizi - per mettersi a «farla» sul serio, a scuola e nel tempo libero.

Il manuale, però, è molto più di una guida pratica all'animazione teatrale; è anche un semplice e gradevole testo di **Media Education**, di alfabetizzazione **ai/attraverso/sui media**.

I percorsi tracciati dagli autori propongono un vero cammino (o almeno un percorso possibile e percorribile nella pratica) di insegnamento/apprendimento che può aiutare docenti e studenti alla **comprensione, fruizione e produzione** dei **media**, visti come reale e valido strumento didattico da affiancare ad altre strategie pedagogiche che rilanciano un'idea elevata di scuola come luogo di **socializzazione**, non più debole, bensì luogo in cui (anche attraverso attività laboratoriali ed extracurricolari, ma si spera estendendo alcuni tratti dell'esperienza anche alle lezioni "tradizionali") i bambini e i ragazzi **conoscono sé stessi**, a partire dal proprio corpo, dalle proprie emozioni e reazioni, dal controllo sui propri movimenti, e **scoprono gli altri** come altro (da sé, in un continuo scoprirsi (a)gli altri che presuppone l'attivazione e l'utilizzo di dispositivi quali l'**ascolto** (di sé e degli altri), la **decostruzione** (dei propri modi abituali di agire, muoversi, modulare i suoni), il **dialogo** (una conversazione empatica e solidale in cui ciascuno può intervenire, proporre, contrapporsi, nel rispetto e nel pieno ascolto).



Presentazione del libro

Attraverso queste attività si impara a conoscere e a valorizzare se stessi e gli altri, si scopre il proprio corpo e il corpo degli altri, senza malizia e senza imbarazzo, si impara a sperimentare, senza avere troppe paure o remore rispetto al giudizio altrui, si impara a sperimentarsi: tutto questo, beninteso, non si svolge nell'anarchia più totale, ma in una cornice di rispetto reciproco, in cui è comunque presente un adulto che dirige e che richiede attenzione e il **rispetto di regole precise**.



In questo cammino l'uso dello **strumento tecnologico** è funzionale ad un **processo di crescita**, di scoperta e comprensione dei "trucchi" che stanno dietro a tanta produzione mediatica, a tanti messaggi che affascinano e che al contempo possono, anzi devono, essere letti criticamente dagli adolescenti e anche dai bambini: questi ultimi, anzi, sembrano trovarsi perfettamente a proprio agio, con un intuito quasi "genetico", tra macchine da presa, schermi, programmi di ritocco fotografico e di *editing* audio e video.

E l'utilizzo delle nuove tecnologie viene presentato come "naturale" e semplice anche ai docenti, spesso (è opinione assai diffusa) disorientati, troppo lontani da quelle tecnologie che i loro allievi sembrano padroneggiare con tanta disinvoltura: beh forse come ci ricordano gli autori (e vale la pena ricordare anche la **Somekh** e il suo progetto di **Media Literacy** per docenti) troppo lontani perché mai alfabetizzati su quello che realmente, nella pratica scolastica, è possibile fare con questi strumenti!!!



Tutto questo viene (rap)presentato attraverso **cinque discorsi**, che come gli autori stessi ricordano nella premessa, si trovano variamente combinati nel testo:

- **metodologico** (il punto di vista con cui viene affrontata la materia, con attenzione al contesto educativo/culturale);
- **manualistico** (con giochi, esercizi, suggerimenti tecnici);
- **teorico-storico** (con citazioni e ampia bibliografia su riferimenti culturali e storico/politici);
- **descrittivo** di esperienze reali (con numerose testimonianze tratte dalla viva voce dei protagonisti);
- **tecnico e tecnologico** (relativo ad attrezzature e macchinari che possono servire per documentare, valorizzare ed elaborare alcuni momenti delle esperienze stesse).

La **descrizione delle attività** e le **testimonianze dei protagonisti** danno al volume un tono di vita vissuta, di concretezza, di realtà, che fa quasi ritenere semplice proporre e realizzare esperienze di questo genere nelle scuole; questo realismo, che mentre leggi il libro ti dà l'impressione di vederli, quei corpi saltellanti, quelle smorfie buffe ed esilaranti, quelle faccine compiaciute o attente, è ottenuto grazie alle descrizioni puntuali e precise degli autori.



Sicuramente, però, alcune parti del manuale sarebbero state ancora più vitali, concrete ed esauritive, se al manuale stesso si fosse accompagnato un **supporto multimediale**: beninteso, non per trasferire *d'emblée* e in maniera acritica scaricare contenuti dal testo al supporto ottico, come se fossero cassette di frutta da scaricare da un'automobile per piazzarle su un furgoncino, bensì per rendere più vivide e presenti esperienze e testimonianze, sfruttando le potenzialità sinestetiche

Il multimediale - Il 1° percorso

di altri codici e di altri linguaggi, e il potere fortemente evocativo delle immagini.

Il **DVD-Rom** (e non meno di DVD può essere, data la quantità di video e audio che possono essere previsti) potrebbe seguire la suddivisione in "parti" e "capitoli" del manuale: quattro percorsi ("**Il corpo e gli altri**", "**La comunicazione teatrale**", "**Macchine e tecnologie**", "**In scena**" – le parti del libro) a loro volta articolati in sottopercorsi, che ricalcano i capitoli e paragrafi del libro, ma che affrontano gli argomenti in modo ovviamente diverso, in un modo che è suggerito dai *media* utilizzati.



Un quinto percorso potrebbe contenere "**Consigli utili**" per la buona riuscita di una attività di animazione teatrale.

Accedendo al **primo percorso**, si dovrebbe visualizzare un secondo menu, le cui voci corrispondono ai primi sei sottopercorsi del libro:

1. "Bambini e teatro"
2. "Per cominciare",
3. "Il corpo in azione",
4. "Il rapporto con gli altri",
5. "Il rilassamento",
6. "La voce"

Una prima animazione in **Flash** ("Bambini e teatro") potrebbe spiegare (con una voce narrante, perché no? La voce degli stessi autori) cosa è l'animazione teatrale, quali sono i punti di contatto e le differenze con il gioco dei bimbi, e in che modo l'esperienza teatrale può essere svolta a scuola. Alla voce potrebbero essere accompagnate immagini, foto, illustrazioni che rendano più chiaro quanto espresso nell'audio.



"Per cominciare", "Il corpo in azione", "Il rapporto con gli altri", "Il rilassamento", "La voce" potrebbero mostrare **filmati** in cui a fasi di spiegazione (sempre fornite dalla voce dello speaker e con lo sfondo dei bambini che scoprono lo spazio del teatro, si muovono a casaccio, poi in maniera più articolata, interagiscono, si interrelazionano, gridano) si alternano fasi in cui alla voce dello speaker si sovrappone l'audio originale, fatto (immagino) di schiamazzi, di urla, di scoperte, di delusioni, di gioie.

Ogni sottopercorso potrebbe essere completato dalla presenza di **testimonianze audio e video** dei ragazzi: dalla loro viva voce, dai loro sguardi, dal loro gesticolare apprenderemmo sicuramente molto dell'effetto che il laboratorio sta avendo su di loro, sulla loro crescita e, perché no, sull'affermarsi di una autostima e di una consapevolezza della propria "esistenza" e dignità, sulla propria capacità di autocritica e di critica, di regolarsi e migliorarsi.

Possono completare l'area **file audio con la corretta pronuncia** di vocali, fonemi, parole e frasi significative per una lettura corretta dal punto di vista della dizione e dell'intonazione, una guida all'ascolto che favorisca la riflessione metacognitiva sulla pronuncia corretta dei suoni e sull'intonazione da utilizzare nel-



Il multimediale - Il 2° e il 3° percorso

la lettura espressiva di brani di vario genere, e le differenze tra lettura espressiva e recitazione.

Accedendo al **secondo percorso**, "La comunicazione teatrale" si dovrebbe visualizzare un secondo menu, le cui voci corrispondono ai cinque sottopercorsi del libro:

1. "Gli oggetti nel teatro"
2. "Teatro di oggetti: i burattini"
3. "Le azioni teatrali"
4. "Il mimo"
5. "Le storie per il teatro"



I primi quattro sottopercorsi potrebbero avere dei **LO** molto simili ai filmati video utilizzati nella prima parte del DVD, ma alcuni **video** dovrebbero essere dedicati alla spiegazione su come costruire i burattini, su come realizzare maschere e costumi, con una scheda riepilogativa in **PDF** (stampabile) che riassume gli "ingredienti" necessari e le fasi di lavorazione.

Nel quinto sottopercorso ("Le storie per il teatro") potrebbero essere resi disponibili (in formato **PDF** stampabile, ma anche in un formato "aperto" modificabile con un editor di testi più diffuso) **i testi di alcuni testi teatrali o adattati per il teatro.**



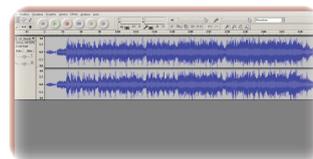
Un'animazione in **Flash** dovrebbe poi mostrare come può essere costruito un testo a più mani, in cui ciascun ragazzo partecipa alla scelta della traccia, come si prepara il canovaccio, e come poi si scrive la sceneggiatura (il tutto accompagnato da foto "reali" e da animazioni fittizie di oggetti grafici).

Il **terzo percorso**, "Macchine e tecnologie", dovrebbe mostrare i seguenti sottopercorsi:

1. "Animazione teatrale e televisione"
2. "Giochiamo con la videocamera"
3. "Il film"
4. "Il computer: una macchina che fa tutto"
5. "Altre macchine e altre azioni"

Anche in questo caso **filmati** epidittici di esperienze reali possono aiutare alla comprensione di come si può integrare la tecnologia in un'attività pratica e concreta che coinvolge corpi, spazi, tempi reali ma che può far partecipare anche corpi, spazi, tempi virtuali.

In più, in questa sezione si potrebbero mettere dei **piccoli tutorial** (sotto forma di **videolezioni swf interattive**, ottenute con alcuni programmi di "cattura" schermo che realizzano simulazioni di utilizzo di applicativi) per l'utilizzo di base dei software descritti per il ritocco di immagini e per il montaggio audio e video.



Il multimediale - Il 4° e il 5° percorso

Il **quarto percorso**, "In scena", dovrebbe mostrare questi sottopercorsi:

1. "La recita"
2. "Lo spazio della rappresentazione"
3. "Costumi, trucchi, attrezzature"
4. "Il suono e la luce"
5. "Esperienze"

In questa area potrebbero essere messi alcuni **spezzoni di filmati** di rappresentazioni teatrali "riuscite" in cui porre di volta in volta l'attenzione su un uso corretto delle luci, degli oggetti sulla scena, dei costumi e delle soluzioni acustiche migliori da provare.

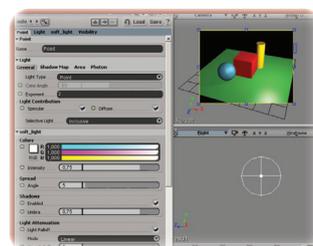
Ai filmati "veri" si potrebbero affiancare **animazioni Flash** con schemi (sempre speakerati) sulla corretta disposizione delle luci e degli eventuali microfoni, mostrando in **simulazioni interattive** (possibilmente in **3 D**, in **ambienti virtuali immersivi** in cui l'utente agisce "materialmente") gli esiti diversi delle diverse soluzioni adottate.

Il **quinto percorso**, "Consigli utili", potrebbe contenere oggetti didattici trasversali ai quattro percorsi proposti finora, con linkografie a siti di storia e pratica dell'animazione teatrale, portali in cui trovare consigli utili ed esperienze vissute e altro materiale.

Su una **mappa Flash** potrebbero essere riassunte le fasi di una rappresentazione teatrale, per una visione sinottica di un processo **il cui vero prodotto** è il **processo stesso** e la **"formazione"** che ne deriva; al clic su ciascuna fase potrebbe partire una breve spiegazione audio, accompagnata da immagini in movimento, che spieghi in breve la fase stessa.

Un **glossario in PDF** potrebbe riassumere i lemmi dell'animazione teatrale, dando una breve ma esaustiva spiegazione per ciascuno di essi.

Alcuni **brani liberi** da *copyright* potrebbero essere resi disponibili per il loro utilizzo durante le rappresentazioni.



Le attività di autovalutazione

Per completare l'elenco di **LO** (non di certo gli unici o i migliori progettabili), potrebbero essere inserite alcune **attività interattive**, alcune delle quali completamente **libere e ludiche** (recuperando anche i significati latini di ludus come rappresentazione, come gara, oltre che quello di gioco, con il già complesso sistema di significati e la varietà di valenze che pedagogisti, sociologi e psicologi hanno attribuito al gioco) e altre attività che invece offrono possibilità agli alunni di **autovalutare** metacognitivamente le proprie conoscenze, abilità e competenze.



Al **primo gruppo** potrebbero appartenere **attività di simulazione** in cui, a partire da una gamma di "oggetti" a disposizione è possibile predisporre il palco di una ipotetica rappresentazione (magari si potrebbero anche dare indicazioni sul tipo di rappresentazione che si deve mettere in scena), **posizionando personaggi, oggetti, luci**. La composizione ottenuta potrebbe essere poi stampabile o salvabile come immagine, in modo che i ragazzi possano confrontare più facilmente le diverse configurazioni, e ragionare insieme su quale, tra le proposte, può essere considerata la "migliore".



Il **secondo gruppo** di attività interattive potrebbe presentare situazioni in cui, data la caratterizzazione di un personaggio, si devono scegliere, sempre tra una gamma di scelte, le **soluzioni più congeniali** per rendere l'idea e **trasmettere i tratti caratteriali e psicologici del personaggio presentato**.

Altre attività di autovalutazione potrebbero essere dei **test** a risposta multipla in cui l'alunno è invitato a riflettere sulle proprie conoscenze (data una traccia, ad esempio, si potrebbe chiedere all'alunno di individuare il genere teatrale a cui la stessa traccia appartiene).



Riflessioni e conclusioni

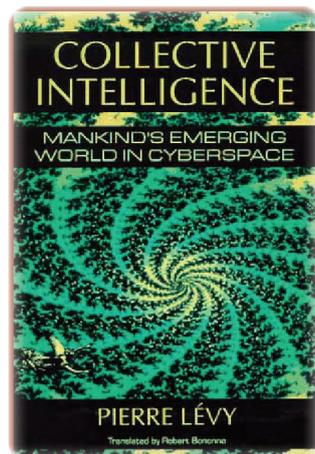
L'opera così progettata, **multimediale** e **multimodale**, potrebbe offrire spunti interessanti per la realizzazione di attività di questa natura (o anche di natura affine) nell'ambito scuola, micromondo che proietta al mondo, microsocietà in cui, in nuce, si prepara l'uomo di domani, **più cosciente di sé** (e dei propri limiti ma anche delle proprie risorse), **più consapevole degli altri e dell'alterità** (che viene intesa anche come complessità e come occasione e risorsa) allo scopo di sviluppare una **socialità nuova**, in cui la reciproca conoscenza, la solidarietà e l'empatia portino al raggiungimento di un obiettivo comune: in questo caso una rappresentazione teatrale, che può poi essere intesa come la metafora di questo grande teatro che è la vita.



E questo obiettivo viene raggiunto a partire dai **corpi** e dalla loro **interazione**; in questo contesto anche la nuova tecnologia può insinuarsi in maniera integrata, senza aspettarsi miracoli (il materiale "umano" svolge la maggior parte del lavoro, e la più significativa, anche quando vengono usati i mezzi tecnologici) ma viene utilizzata come risorsa ulteriore e sinergica di un **"Individuo più"** perkinsiano più al passo coi tempi, che non si lascia travolgere dal flusso delle informazioni, ma le domina, le comprende ed è in grado di produrle.

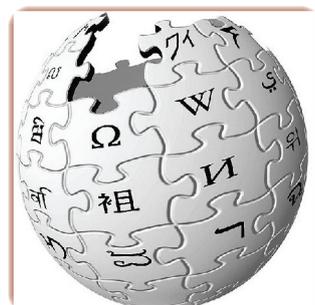


L'uso dei *media* come **"tecnologie cognitive"**, come dispositivi in grado di coinvolgere processi interni della mente (Calvani, *I nuovi media nella scuola*, Carocci 2004), comporta certamente una riorganizzazione sensoriale e cognitiva; produce e favorisce **l'esteriorizzazione della mente** (De Kerckhove, *Internet: un ambiente per nuovi percorsi educativi*) che emigra dalla testa allo schermo per situarsi in uno spazio virtuale dove vanno a coincidere e a incontrarsi uno spazio fisico e uno mentale, e sostiene **la connettività**, secondo la quale il pensiero perde le sue caratteristiche di interiorità e autonomia e diventa qualcosa di esterno e condiviso, in grado di attivare processi di collaborazione e solidarietà autentici e autenticamente sentiti.



Lungi dal pretendere di prospettare un progetto realmente nuovo, questa proposta ha lo scopo di suggerire un percorso "ecologico" (ma non esattamente alla Postman, che sembra voler controllare il campo dei *media* relegandone lo studio in una sorta di "riserva indiana") di integrazione "indolore" tra corpo (considerato a sua volta come "*media*") e *media* (considerato a loro volta come "corpi", entità fisiche concrete).

Un percorso di **educomunicazione** a tutti gli effetti, ripetibile all'infinito, eppure sempre nuovo, perché, pur nelle indicazioni generali, si nutre di un alimento sempre originale: l'essenza dei singoli e le interazioni tra loro, la vita e le peculiarità dell'individuo e le caratteristiche del gruppo, che è a sua volta formato da singoli ed esso stesso entità.



Schema grafico del multimediale

