

Sonda

Paolo Beneventi

Laureato al DAMS di Bologna nel 1980 con tesi sul teatro-ragazzi, ha fatto parte dal 1981 al 1985 del gruppo di animazione/comunicazione visiva L'alfabeto di Brescia. In seguito ha continuato come libero professionista, approfondendo con i bambini e i ragazzi i discorsi che si dipartono dal ricco filone dell'animazione teatrale, in senso espressivo, conoscitivo e anche didattico, sviluppando esperienze di incontro con i libri, l'ambiente naturale e umano, i mass media, e utilizzando largamente strumenti come la videoregistrazione e il computer. Fa animazione teatrale dal 1979, con i bambini, con insegnanti e operatori e con gli ospiti di comunità terapeutiche. Nel 1993 ha pubblicato con Sonda *Fare animazione teatrale, il corpo le macchine i ragazzi* e nel 1994 *Introduzione alla storia del teatro-ragazzi*, Firenze, Ponte alle Grazie (La casa Usher), che è uscito poi tradotto a Cuba 10 anni dopo, per le edizioni Alarcos (*Historia del teatro para niños y jóvenes*). Ha pubblicato anche *Storie di parole e di bambini*, Nuove Edizioni Romane, Roma 1989 e, con le Edizioni Sonda, *Come usare il computer con bambini e ragazzi* (1999) e *I bambini e l'ambiente* (2009). Attualmente è promotore del progetto internazionale *Visible Children* e coordina on line il *Museo Virtuale dei Piccoli Animali*. Collabora, tra l'altro, con il Centro Socio culturale Coop Lombardia, *Ambiente Parco* e *La Galleria della Natura* di Brescia, *Teatr02* di Siena, la *Scuola di Robotica* di Genova, la rete *UNIAL* dell'Unesco all'Avana, il progetto *Little Creatures* di Kristin Brenneman Eno a Brooklyn, il *Laboratorio Scuola* di David Conati. Partecipa a vari gruppi educativi in rete. Dal 1999 al 2006 ha fatto parte del Comitato Scientifico di Legambiente. All'interno del network «Blogosfere», dal maggio 2009 tiene il blog «Bambini oggi, alla scoperta del villaggio globale». Vive a Brescia.

David Conati

Dopo un percorso formativo alquanto tortuoso e un master in scrittura teatrale al Piccolo di Milano, ha deciso di intraprendere l'attività di autore teatrale a tempo pieno. Vanta più di una ventina di testi teatrali rappresentati, alcuni con notevole successo, e vittorie a concorsi di drammaturgia per ragazzi. Collabora come traduttore teatrale direttamente con vari autori argentini e con l'Agenzia Paola D'Arborio di Roma per gli autori francesi. Nel campo musicale, dopo essersi diplomato al CET come autore di testi, ha collaborato nel 1997 con Tito Schipa Jr. alla realizzazione di un progetto a favore dell'Associazione Vittime di Ustica (Arcipelaghi Diversi, *Cosa hai fatto a Ustica?* - mp records Padova), e nel 2000 si è aggiudicato il premio Pavanello (manifestazione nazionale trentina per giovani cantautori). Ha collaborato come autore con diversi giovani cantanti emergenti e attualmente è coproduttore del gruppo pop A4 (nel 2003 per Azzurramusic è uscito il primo lavoro discografico del gruppo dal titolo *Milano-Venezia*). Ha pubblicato una raccolta di testi teatrali originali (*Commedie e commedianti*, Perennemergenza, Verona 2002) e una guida sugli *Infermieri* per la collana umoristica «Lavori socialmente inutili» pubblicata sempre nel 2002 da Sonda. Risiede in provincia di Verona.

Paolo Beneventi
David Conati

Nuova guida di animazione teatrale

A scuola e nel tempo libero

S *ONDA*

© 2006 2010 by Edizioni Sonda srl, Casale Monferrato (Al) per il testo e le illustrazioni

Prima edizione: aprile 2006

Seconda edizione aggiornata e ampliata: ottobre 2010

Tutti i diritti riservati

Le illustrazioni lungo il testo sono tratte da *I fantanimali* di Roberto Lanterio pubblicati da «Il giornale dei bambini» (Edizioni Sonda).

ISBN 978 88 7106 591 5

Edizioni Sonda
corso Indipendenza 63
15033 Casale Monferrato (Al)
tel. 0142 461516 - fax 0142 461523
e-mail: sonda@sonda.it
web: www.sonda.it

Indice

Premessa	14
Bambini e ragazzi veri	14
<i>L'animazione teatrale</i>	14
Fare animazione teatrale, l'esperienza e i testi	15
La nuova edizione	16
<i>Un grazie alle scuole</i>	16
L'animazione: un movimento culturale	17
Gli argomenti del libro	18
Il corpo e le macchine	19
Anche la messa in scena	21
La bontà di un metodo	21
PRIMA PARTE	
IL CORPO E GLI ALTRI	23
1. Bambini e teatro	24
«Istinto teatrale»	25
Liberare i bambini e imparare da loro	26
<i>Walter Benjamin</i>	26
Il gioco e il consumo	28
<i>Animazione o alienazione?</i>	28
Il gioco di finzione dei bambini e il gioco teatrale	29
Un gioco dove tutti vincono	30
<i>Moreno e il teatro della spontaneità</i>	30
Impariamo le regole	32
<i>Per saperne di più</i>	32
Il teatro, i bambini, la scuola	33
Animazione teatrale	35
<i>Il «grande vecchio» del teatro-ragazzi italiano</i>	35

2. Per cominciare	38
Il luogo fisico	38
<i>Psicomotricità e dinamiche di gruppo</i>	39
Esercizi	39
Movimenti a caso, e subito «personaggi»	40
<i>Per saperne di più</i>	41
<i>Storia del teatro: il testo e lo spazio</i>	42
Le prime azioni teatrali	43
L'adulto osservatore	44
3. Il corpo in azione	45
Importanza del riscaldamento	45
Riscaldamento teatrale da fermi	46
<i>Gianni Rodari</i>	46
Camminate	48
<i>Il lavoro dell'attore</i>	48
Il punto fisso	50
Il ritmo	50
<i>Kassim Bayatly</i>	50
Giochi di movimento	51
<i>La pantera rosa</i>	52
Balli di gruppo	53
Il serpentone	54
La sorpresa nello scatolino	54
<i>Balli e banane</i>	54
Percorsi fantastici	53
4. Il rapporto con gli altri	57
Giochi di specchi e ombre	58
<i>La professione, gli esercizi, i manuali</i>	58
Docili come marionette	59
Tiro alla fune	60
La città sconosciuta	60
Vampiri nel buio	61
<i>Gli esercizi di teatro piacciono</i>	61
Marmi, crete, scultori	62
<i>Statua e sculture</i>	63
5. Il rilassamento	64
Alla base del lavoro teatrale	64
Impariamo a rilassarci (ascoltando il nostro corpo)	65
Un esempio di rilassamento a terra	66
<i>Deborah Kooperman</i>	66

Indice 7

Fantasticare sul tappeto volante	67
<i>Il rilassamento</i>	67
Rilassarsi non è facile	69
Rilassamento in due, ovvero il gioco della «fiducia»	71
Rilassamento in gruppo	72

6. La voce **74**

Dove la voce suona	74
<i>Tono, volume, timbro</i>	75
Il cerchio dei nomi	76
<i>Antonin Artaud</i>	77
La respirazione	78
Qualche elemento di dizione e fonetica	79
La musica che è in noi	80
<i>Respirare bene</i>	80
<i>La cadenza</i>	81
La voce e il gesto	82
La camminata di Arlecchino	83
La voce registrata	83
<i>Vocali e fonemi</i>	83
Il suono e il computer	84
<i>Il gioco del rumorista</i>	85
Doppiatori, musicisti, tecnici del suono	86
<i>Per saperne di più</i>	86
<i>Software per l'elaborazione del suono</i>	87

7. Perché il laboratorio a scuola **89**

Il ruolo degli insegnanti	91
Si impara divertendosi	92
<i>Il laboratorio</i>	92
Meglio lasciar fuori i genitori	93
Laboratorio e intercultura	93
<i>I bambini imparano ciò che vivono</i>	93

SECONDA PARTE
LA COMUNICAZIONE TEATRALE **97**
1. Gli oggetti nel teatro **98**

Abbiamo preso un oggetto	98
Osservare e immaginare	100
<i>Impariamo a usare la cartapesta</i>	100

Scavi archeologici	101
Bambole e pupazzi	102
Le maschere	103
<i>Per saperne di più</i>	104
<i>Per saperne di più</i>	102
<i>Dietro la maschera</i>	105
2. Teatro di oggetti: i burattini	106
<i>Alcuni protagonisti</i>	106
E la casa della Barbie diventa un palcoscenico!	107
Dietro la baracca	108
Costruire i burattini	109
<i>Daniela e il burattino Cremino</i>	109
Prima i burattini, e dopo la storia!	110
<i>Per saperne di più</i>	110
3. Le azioni teatrali	111
Dagli esercizi all'applicazione	112
<i>Marco Bongioanni</i>	112
Oltre il gioco, la consapevolezza	113
Critici di se stessi	114
<i>Fare teatro e socializzazione</i>	114
<i>Eugenio Barba</i>	115
Caratterizzare i personaggi	116
<i>Le maschere della commedia dell'arte</i>	116
Io e il mio contrario	117
Matite, rossetti, ciprie e altri effetti speciali	117
4. Il mimo	120
Movimenti, gesti, atteggiamenti	120
Attivi e passivi	121
<i>I linguaggi non verbali</i>	121
L'espressione del viso	122
<i>Il mimo</i>	122
5. Le storie per il teatro	124
Generi e degeneri	125
<i>I generi</i>	125
Lavorare sul testo	126
Parole scritte e parole giocate	127
In principio era l'azione	128
D+Q=A	129

Indice 9

<i>Caratterizzare i personaggi</i>	130
Costruire una trama	131
<i>28 domande per il tuo personaggio</i>	132
Discorso indiretto e discorso diretto	133
Il testo prima del teatro, il testo del teatro, il teatro del testo	134
<i>Per saperne di più</i>	134
Didascalie	135
Non esistono piccole parti, ma solo piccoli attori	135
<i>Dove trovare i testi</i>	135

6. Dal bambino attore al bambino «attore sociale» **137**

I bambini sono attori nati	138
<i>Per saperne di più</i>	138
Il teatro infantile tradizionale e quello «contemporaneo»	139
<i>L colmenta</i>	139
<i>Per saperne di più</i>	139
<i>Lavorare a Cuba</i>	139
Il corpo e l'ambiente	140
<i>Per saperne di più</i>	141

TERZA PARTE
MACCHINE E TECNOLOGIE **143**
1. Animazione teatrale e televisione **144**

<i>La globalizzazione dei bambini: i Pokémon</i>	145
Guardare la tv insieme	146
Il telegiornale dei bambini	146
<i>Libri su bambini e pubblicità</i>	149
Il gioco e la provocazione	150
I bambini e la pubblicità	152
<i>Gli spazi della pubblicità</i>	152
Decodifica, «letteratura», ritmo	153
La fabbrica dei desideri	155
La pubblicità dei bambini	156
Gli spot	157
<i>Pubblicità e bambini</i>	158
La parola e gli oggetti	159
La tecnica e il gioco	161
Bambini veri in tv	161
<i>Le pubblicità per i piccoli</i>	162

2. Se la videocamera invita a giocare	164
Dallo specchio al videoclip	165
<i>La videocamera</i>	165
Le regole	168
Trucchi e «magie»	169
Tecnologia: l'apprendimento e l'intuizione	171
Fare la tv	171
<i>I movimenti di macchina</i>	171
Dentro e fuori l'inquadratura	172
Il montaggio	173
Intermezzo culturale: i contenuti e la ridondanza	174
<i>Il software di montaggio</i>	174
E sarebbe subito tv, se...	175
3. Il film	178
Il prodotto e gli stereotipi	178
<i>Sergio Tofano</i>	179
Fare un «film»	180
La prima risposta non è quella che conta	181
<i>Partiamo da noi</i>	181
Prima di tutto il gioco	182
Esploriamo gli effetti speciali	183
Gli ambienti	183
<i>Giocare con la realtà</i>	183
L'inquadratura e lo sfondo	184
La sceneggiatura	185
<i>Per saperne di più: bambini che fanno il cinema</i>	185
Le riprese, la regia	186
Vale la pena di provare	187
<i>Parlare nel microfono</i>	187
4. Il computer: una macchina che fa tutto	189
I «mostri», l'alfabetizzazione, le «sviste» del mercato	189
L'elaboratore	192
«Ordinatore?»	192
<i>Il personale computer: una macchina diversa</i>	193
C'era una volta... il software	194
Un mondo a rovescio	195
La palla nello schermo	200
Il fossile vivente e i «dinosauri» attuali	201
<i>Programmi di grafica per i bambini</i>	203
Bambini visibili	203

Indice 11

Elaborare il suono	204
Immagini, testi e suoni insieme: il multimediale	205
La storia al computer e gli «oggetti»	206
Alfabetizzazione informatica	208
<i>Bambini e computer</i>	208
Gli strumenti e il risultato finale	209

5. Altre macchine e altre azioni **211**

Una macchina vecchia	211
<i>Il registratore</i>	212
Registrare, ascoltarsi	213
Foto di scena	214
<i>Bruno Munari</i>	214
Diapositive e proiezioni dirette	215
Proiettare il video e il computer	216
L'episcopio	216
La lavagna luminosa	217
<i>Gek Tessaro</i>	218

QUARTA PARTE
IN SCENA **221**
1. La recita **222**

La rappresentazione finale, un bisogno adulto	222
Lo spettacolo comincia già in camerino	223
Persone e personaggi	223
<i>Diritti d'autore</i>	223
Stare in luce	224
La posizione in scena	225
Il piano mobile	225
<i>Concorsi e rassegne</i>	225
Applausi e saluti finali	226

2. Lo spazio della rappresentazione **227**

Fattori strutturali e logistici (testo e contesto)	228
Elementi fissi ed elementi mobili	228
<i>Come è fatto un teatro?</i>	228
Linguaggio e caratterizzazione	228
Da dove si parte?	230
<i>La sicurezza</i>	230

Il luogo della rappresentazione	231
<i>Il teatro più antico</i>	233
3. Costumi, trucco, attrezzature	235
L'importante è che si veda	235
<i>La pelle del viso</i>	236
Costumi, artigianato e scenotecnica	238
<i>Bertolt Brecht</i>	238
4. Il suono e la luce	241
Il suono è evocativo	241
<i>Per saperne di più</i>	242
Musiche e canzoni	243
<i>Archivi musicali</i>	243
Balletti e coreografie	244
<i>Breve glossario</i>	244
I microfoni	245
<i>A cosa servono i microfoni</i>	245
E luce fu	246
Orientiamo l'attenzione	247
<i>I colori</i>	247
5. Esperienze	249
La vita è bella	249
<i>Attestati di partecipazione</i>	250
Il mago antico è come mia sorella?	251
<i>Scuole di teatro per adulti</i>	251
Non finiscono tutte in gloria	252
<i>Le associazioni di teatro amatoriale</i>	252
E gli adulti?	253

Premessa

DIETRO QUESTO LIBRO ci sono trent'anni di interventi, laboratori, giochi e invenzioni con i bambini e i ragazzi. Nasce dall'incontro di due esperienze professionali complementari, simili nell'approccio ma diverse nella «specializzazione», che ci hanno consentito - è quello che abbiamo cercato di fare e ci auguriamo di esserci riusciti - di affrontare la materia in modo sufficientemente completo, senza deformazioni eccessive legate a punti di vista troppo personali.

Viviamo purtroppo in un'epoca in cui, nonostante gli strumenti potentissimi di confronto e condivisione di cui disponiamo, come il web 2, pare estremamente difficile comunicare veramente. La stampa, la televisione, le pagine internet, i blog, il dibattito culturale e politico sono affollati di testimonianze, prese di posizione, affermazioni spesso rigide e irremovibili, trasmissioni a senso unico prive di dialogo, incapaci di modificarsi reciprocamente, di evolvere verso una sintesi comune.

Si grida, si sovrappongono le voci, non si ascolta, in nome di vecchie e nuove ideologie, attraverso crisi economiche e personali che producono uno smarrimento generale e la paura degli altri, dei diversi, probabilmente di noi stessi. Si consuma una quantità spropositata di tecnologia senza capirla, senza imparare mai a usarla davvero (a che serve, tanto domani è già *vecchia!*), al punto che la generazione dei cosiddetti «nativi digitali» appare sempre più come una generazione di veri e propri *analfabeti*, che non conoscono minimamente la

L'animazione teatrale costituisce un momento molto importante della formazione di tutti, non solo dei bambini ma anche degli adulti, nell'ottica di una possibile educazione permanente fondata sull'essere, non sull'aver e né tanto meno sull'apparire.

L'ANIMAZIONE TEATRALE

Data la scarsità di studi critici di rilievo, è opportuno rimandare ad alcuni testi «storici», che non dovrebbe essere difficile trovare nelle biblioteche.

Il primo è il numero monografico della rivista «Sipario» dal titolo *Il teatro dei ragazzi*, nn. 289-290, 1970.

Ci sono poi quattro volumi, tutti editi da Guaraldi, Rimini-Firenze: Autori Vari, *Il teatro dei ragazzi* (1972); Gruppo Teatro-Gioco-Vita, *Io ero l'albero e tu il cavallo* (1972), con le prime esperienze di Franco Passatore; Franco Passatore, *Animazione dopo* (1976); G. Scabia ed E. Casini Ropa, *L'animazione teatrale* (1978), che contiene una bibliografia completa e ragionata. Sempre negli anni Settanta si collocano i tre quaderni di «Cooperazione Educativa», nn. 5-6, *Il lavoro teatrale nella scuola* (1970); n. 7, *La creatività nell'espressione* (1972) e n. 8, *A scuola con il corpo* (1974), mentre un

potenza dei mezzi che hanno in mano - se non per usi marginali e privi di effetti pratici - e danno per scontato che tutto quanto è *produzione* rimanga comunque stabilmente nelle mani dei «professionisti».

Dopo le prospettive di partecipazione attiva di massa alla società dell'informazione innescate dalla diffusione dei personal computer negli anni Ottanta e Novanta del secolo passato, oggi che in ogni casa disponiamo di strumenti con cui potremmo *davvero* fare di tutto, vaghiamo per lo più impotenti in un indistinto pantano consumistico, assuefatti a panorami deformati, come quando la tv tradizionale in formato 4:3 ci ritorna appiattita e distorta negli schermi ad alta definizione e ci sembra normale ammirare, nello splendore dei 50 pollici, top model dall'improbabile taglia 50 e calciatori tracagnotti! Probabilmente su un altro pianeta, intanto, dotte disquisizioni descrivono il fenomeno della partecipazione degli adolescenti ai *social network* come una trasformazione genetica epocale, puntando avide lenti di ingrandimento sociologiche su una generazione di «mutanti»... senza tenere conto che la maggioranza del popolo di Facebook, per esempio, dati anagrafici alla mano, ha più di quarant'anni!

BAMBINI E RAGAZZI VERI

CHI HA SCRITTO QUESTO LIBRO entra soprattutto nelle scuole, confrontandosi non con inchieste e dati statistici (che poi bisogna anche sapere leggere, per non prendere fiaschi per fiaschi!) ma con i bambini e i ragazzi *veri*. Ci chiamano per organizzare attività che variamente hanno a che fare con il teatro. Incontriamo i *protagonisti* di queste pagine (che non siamo noi!) e subito succedono delle cose: cose importanti, cose vere, attraverso le quali le persone non solo si divertono, si esprimono, comunicano, ma cambiano anche un po' e *cre-scono* insieme. Le persone tutte che vivono l'esperienza: non solo i bambini, ma anche gli insegnanti quando si fanno coinvolgere, anche noi. Questo libro nasce dall'osservazione di

quello che succede durante questi incontri, dieci, cento, mille volte. Incontri certo fugaci, non la quotidianità certosina del maestro che condivide con gli allievi il lento scorrere del tempo, ma apparizioni a volte repentine, quasi «avventure»; oppure, in altri casi, incontri che presentano la ricorrenza e la familiarità di una serie televisiva, in cui ci sembra di essere stati presenti a lungo: dieci, addirittura quindici volte! E succede però, attraverso gli anni, i cambiamenti sociali, le culture e le latitudini diverse, che regolarmente ritroviamo lo stesso entusiasmo, la stessa gioia di fare e di esserci: i bambini di oggi, quelli di ieri, i bambini immigrati, quelli che vivono in paesi lontani...

Una prima considerazione è che, senza apprendimenti pre-stabiliti o modelli esterni a cui adeguarsi, durante gli incontri di *animazione teatrale* si creano le condizioni per costruire *giocando* qualcosa *insieme*. E altro non si chiede ai partecipanti che tirare fuori da se stessi, liberare le risorse che hanno dentro, le abilità o potenzialità che ognuno di loro possiede, a volte senza nemmeno saperlo. È bello allora ritrovarsi contenti semplicemente di ciò che si è, scoprendo la meraviglia di esserci, di esprimersi, in uno scambio naturale, vivo, disinteressato con gli altri. Tutto il contrario dell'artificialità, della falsità della società dell'apparire!

FARE ANIMAZIONE TEATRALE, L'ESPERIENZA E I TESTI

OLTRE CHE ALLA NOSTRA esperienza diretta, ci ricollegiamo ovviamente ad altre esperienze, alla letteratura, a fonti storiche e bibliografiche. Anzi, in un confronto il più possibile sistematico con ciò che in generale può «passare» tra il teatro e i più giovani - siano essi attori, spettatori, destinatari - Paolo aveva a suo tempo svolto una ricerca che lo ha portato a pubblicare *Introduzione alla storia del teatro ragazzi*, che ci risulta essere a tutt'oggi nel mondo l'*unica storia del teatro* dal «punto di vista» dei bambini e dei ragazzi.

dibattito interessante si svolge sulla rivista «La scrittura scenica. Teatroltre» edita dall'editore romano Bulzoni, dal 1973 al 1977.

Una sintesi critica del movimento dell'animazione teatrale si trova in Paolo Beneventi, *Introduzione alla storia del teatro ragazzi*, Ponte alle Grazie (La Casa Usher), Firenze 1994, che non è più disponibile in libreria.

Mentre per un quadro d'insieme analitico, dagli anni Sessanta ai giorni nostri - con ottime indicazioni bibliografiche - si veda Loredana Perissinotto, *Animazione Teatrale*, Carocci, Roma 2004.

UN GRAZIE ALLE SCUOLE

Nel mio caso (Paolo), in un abbraccio ideale attraverso ormai i decenni, ringrazio le scuole con cui ho vissuto le esperienze su cui si basa questo libro. A Brescia, agli esordi, le scuole elementari «Arici» e «De Amicis» (che ora non esiste più) e «Bornata»; la scuola elementare di Toscanella di Dozza e le altre scuole elementari e medie di Brescia, Cassano e Casirate D'adda, Soresina, Lodi. Poi le scuole di Roma incontrate insieme con le biblioteche «Rispoli» e «Centrale Ragazzi» e il *Consorzio Gioventù Digitale*; la scuola elementare e la biblioteca di Teti (Nuoro); le scuole elementari e dell'infanzia di San Marino durante «Ventimila libri sotto il libro»; le scuole elementari e medie sfilate nei laboratori di «Amico libro» a Belgioioso; i bambini incontrati al «Biblofestival» intorno a Dalmine, nel corso degli incontri di «drammaturgia al computer». La Direzione Scuole

Raccontare dunque, condividere, esortare altri a fare, non tanto le stesse cose, ma partendo da un approccio e un atteggiamento simili. Così nel 1993 era nato il libro *Fare animazione teatrale, il corpo, le macchine, i ragazzi*, prima collaborazione di Paolo con le Edizioni Sonda.

Dieci anni più tardi, nel riproporgliene una riscrittura, l'editore gli ha fatto incontrare David: altra formazione, esperienza, età anagrafica. Abbiamo ripreso quel libro e l'abbiamo riscritto insieme.

Non è stato come confrontare opinioni nei corridoi di un convegno, scambiarsi attestati di stima e poi ripartirsene ognuno con le proprie idee ben salde e inattaccabili. E nemmeno come certe pubblicazioni in cui ti viene il dubbio che i diversi autori che le firmano, dal modo in cui usano la terminologia, non si siano nemmeno letti! Noi ci siamo messi in gioco davvero e abbiamo scelto di incrociare le esperienze di entrambi a fondo, scegliendo un testo unico e comune, con la correzione reciproca delle virgole! Ne è uscita, nell'aprile 2006, la prima edizione della *Nuova Guida di Animazione Teatrale* che ora, a distanza di quattro anni, ripresentiamo riveduta e ampliata.

LA NUOVA EDIZIONE

L'OBIETTIVO È FORNIRE uno strumento agile e di gradevole lettura e consultazione, ma al tempo stesso il più completo possibile, che aiuti a capire cos'è l'*animazione teatrale*, che cosa può diventare ogni volta, e fornisca anche gli strumenti pratici per mettersi a fare. Fare il *laboratorio* in primo luogo, ma anche arrivare, eventualmente, a un prodotto finale. Soprattutto si tratta però - e non è poco - di affrontare con adeguate consapevolezza un'esperienza importante sul piano personale, utile non solo per i bambini e i ragazzi, ma anche per i gruppi di adulti.

Questa nuova edizione è stata completamente rivista, aggiornata, in particolare in riferimento all'uso delle tecnolo-

Premessa

17

gie, e arricchita di nuovi capitoli, come quelli sull'interculturalità e sul bambino «attore sociale», soprattutto nella direzione di fornire strumenti adeguati per comprendere le grandi potenzialità culturali e umane dell'animazione teatrale, oltre l'elenco degli esercizi e i consigli sulla messa in scena.

Ben più di una semplice «educazione al teatro», l'animazione infatti, in quanto attività basata sullo sviluppo collaborativo delle risorse di ognuno, può costituire uno straordinario laboratorio «dal vivo», in cui è possibile osservare da un punto di vista privilegiato l'incontro tra le persone, anche quando provengono da culture differenti, così come la capacità dei singoli e dei gruppi di organizzare e conquistare la propria autonomia. Che è la condizione prima e indispensabile per crescere e vivere liberi.

Non chiacchiere, statistiche, ideologia, parole astratte sull'uguaglianza e la libertà, o peggio ancora «lezioni» da impartire al mondo. L'animatore, se affronta il suo ruolo con onestà intellettuale, matura idee e professionalità direttamente sul campo, osservando, stimolando, partecipando, interagendo, imparando, mettendosi in discussione, trovando conferme e smentite alle proprie ipotesi e idee, correggendole quando è il caso, nel confronto con un materiale vivente e attivo che immediatamente risponde e suggerisce percorsi possibili, previsti o imprevedibili, ma sempre ricchi e soprattutto veri.

I bambini e i ragazzi, con la loro cultura, la gioia e la soddisfazione di scoprire ed esprimere se stessi, restano il fulcro attorno a cui ruota tutto quanto il discorso.

L'ANIMAZIONE: UN MOVIMENTO CULTURALE

È LAVORANDO CON LORO che, tra gli anni Sessanta e Settanta, operatori provenienti dal teatro e dalla scuola elaborarono pratiche ed esperienze che, per tutto un periodo, hanno contrassegnato un vero e proprio movimento. La parola «animazione», che pure la lingua italiana desumeva dal francese, diventò così un termine internazionale e intraducibile, ripre-

Materne di Brescia (poi ha cambiato nome); i bambini ticinesi di Lugano, Ascona e Losone protagonisti durante un antico festival e in occasione del progetto «Mi presti il tuo teatro».

La scuola elementare di Provaglio d'Iseo (Brescia) e i bambini del *barrio* La Timba, nella città dell'Avana, che mi hanno insegnato moltissimo su come si può giocare con il video. L'istituto «Sacro Cuore» dei Fatebenefratelli di Brescia, per le attività di animazione con gli adulti, tra il 1989 e il 1995, e il *Consejo Nacional de Las Artes Escenicas* di Cuba, che a partire dal Festival del Teatro 2003 mi ha dato l'occasione di vivere esperienze uniche.

so soprattutto nei paesi di lingua tedesca per indicare un atteggiamento nelle relazioni umane, un modo di fare le cose, applicati principalmente alle tecniche teatrali ma di ben più ampio respiro, educativo, culturale, politico...

Esauritasi l'onda alta del movimento, nel corso degli anni certe pratiche e atteggiamenti sono un po' passati di moda, solo occasionalmente hanno animato il dibattito ideale e la polemica, e però hanno continuato a svilupparsi in modo forse nascosto e sotterraneo, ma diffuso, fino ai giorni nostri. Così, se il senso comune educativo e pedagogico oggi giorno talvolta sembra perdersi, come quando descrive nuove generazioni di esseri sempre più tecnologici e virtuali con cui sarebbe difficile anche solo comunicare, l'animazione teatrale riporta immediatamente il discorso dall'ideologia alla realtà semplice, interessante, ricca e decisamente più incoraggiante dell'incontro tra le persone, dell'esperienza comune che si fa gioco, tecnica, espressione, spesso a livelli molto alti. E può costituire - vale la pena di ripeterlo - un momento molto importante della formazione di tutti, non solo dei bambini, nell'ottica di un'educazione permanente fondata sull'essere, non sull'avere né tanto meno sull'apparire.

GLI ARGOMENTI DEL LIBRO

NEL TESTO CHE SEGUE, variamente combinati, sono presenti cinque «discorsi»:

1. *Metodologico*. Il punto di vista con cui viene affrontata la materia: note introduttive alle singole sezioni, osservazioni intorno alle forme che può assumere l'attività teatrale con i bambini e i ragazzi (per estensione, anche con gli adulti non professionisti), con attenzione al contesto educativo e più generalmente culturale.
2. *Manualistico*. Giochi, esercizi, suggerimenti tecnici.
3. *Teorico-storico*. Citazioni e riferimenti culturali, pedagogici, politici.

4. *Descrittivo*. Esperienze reali, con numerose testimonianze tratte dalla viva voce dei veri protagonisti delle attività di animazione, i bambini e i ragazzi, attraverso la trascrizione di registrazioni audio e video realizzate dai due autori nel corso di molti anni.
5. *Tecnico e tecnologico*. Attrezzature e macchinari che possono servire per documentare, valorizzare, elaborare alcuni momenti delle esperienze stesse.

IL CORPO E LE MACCHINE

Il libro è stato scritto a quattro mani riprendendo in alcune parti il testo di Paolo del 1993; a vicenda siamo intervenuti sui capitoli nuovi che ognuno materialmente stendeva, con integrazioni e aggiustamenti reciproci. Questa seconda edizione, ulteriormente rivista e ampliata, esce a distanza di quattro anni dalla prima.

Già il sottotitolo del lavoro originale di Paolo - *Il corpo, le macchine, i ragazzi* - sottolineava un approccio non settoriale e specialistico alla materia, così come la possibile e proficua «convivenza», nell'esperienza vissuta, del lavoro sul corpo con l'utilizzo delle tecnologie che tanta parte hanno nella vita soprattutto delle nuove generazioni, che conoscono il mondo in gran parte attraverso la televisione, il computer, i videogiochi.

Dopo quasi vent'anni molte novità sono intervenute, in primo luogo l'ingresso prepotente di internet nella vita quotidiana, che ha aperto finestre sul mondo prima impensabili, rendendo possibile lo scambio di ogni tipo di informazione anche in tempo reale da un punto qualsiasi a un altro del pianeta. Questo però non ha cambiato alcuni bisogni primari, individuali e collettivi, e anzi ha reso più pressante e vitale l'importanza, che i sostenitori «storici» dell'animazione teatrale proclamavano con forza, dell'esperienza corporea, emozionale, immaginativa all'interno di una crescita armonica e non distorta delle persone. Con il corpo, non solo con la testa,

si diceva. Con il corpo, la conoscenza sensoriale dell'ambiente, la collaborazione materiale e vissuta con gli altri vivi e presenti, oltre che con la tecnologia, il virtuale, i computer e i telefonini: va ribadito con forza anche oggi. Animazione teatrale quindi come strumento anche di «salute pubblica», di prevenzione sociale contro certi mali che affliggono i singoli e i gruppi nel mondo contemporaneo.

ANCHE LA MESSA IN SCENA

DAVID, OLTRE CHE TENERE LABORATORI nelle scuole e con gli adulti, è esperto di teatro professionale, di scrittura e drammaturgia, mette in scena commedie dialettali e Shakespeare. La sua competenza ci permette di affrontare anche un aspetto rimasto sullo sfondo nel primo libro di Paolo e che negli ultimi anni è tornato di moda: la messa in scena. Terreno comunque scivoloso, dati la mole di lavoro, l'impegno e le difficoltà che sempre comporta l'allestimento di uno spettacolo (non basta infatti mettersi lì a scrivere i dialoghi, e non tutte le maestre, o i professori di italiano, musica o francese sono in grado di improvvisarsi «registi») e dato anche l'atteggiamento per lo più acritico e condiscente con cui il pubblico dei genitori si accosta alle recite di fine anno.

Anche se nel corso degli incontri di solito ci si diverte e si ride molto, l'animazione teatrale è un discorso molto serio, sul piano della crescita personale e dell'educazione, e non si può ridurre a una serie di tecniche per realizzare ogni tanto uno spettacolino, pausa, ricreazione o festa collettiva, eventi di contorno in un tempo faticosamente sottratto alle ben più importanti materie scolastiche!

LA BONTÀ DI UN METODO

VOGLIAMO RINGRAZIARE tutti i bambini e ragazzi che, a migliaia, in diverse parti d'Italia e del mondo, ci hanno aiutato a capire il lavoro che facciamo, e a farlo meglio.

Premessa

21

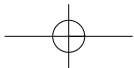
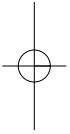
Non sono infatti gli studi, i corsi, gli attestati che garantiscono, «certificano» la riuscita di un lavoro di animazione, ma le reazioni delle persone che vengono «animate». In particolare, i bambini sono sempre sinceri nelle loro risposte e ti danno la vera misura della validità o meno di un'esperienza, come di un metodo di lavoro.

Ringraziamo anche gli insegnanti che, con pazienza, hanno sopportato negli anni le nostre intrusioni nelle loro classi. Ci auguriamo che abbiano potuto scoprire qualcosa di nuovo dei loro allievi - che è poi uno degli scopi principali dell'animazione teatrale, quando entra nella scuola.

Questo libro, oltre l'esperienza dei singoli autori, intende trattare l'animazione teatrale nel modo più essenziale e completo possibile. Non esponiamo solo un punto di vista tra i tanti, ma ci prendiamo la responsabilità di una *proposta culturale importante*, con attenzione a quello che altri hanno fatto e scritto, alla storia dell'animazione e del teatro per ragazzi e, più in generale, alla complessità del mondo in cui viviamo.



Durante gli incontri di animazione teatrale, giocando, i partecipanti libereranno le risorse che hanno dentro, scoprono la meraviglia di esserci, di esprimersi.



Prima Parte
Il corpo e gli altri

*Probabilmente
nel senso
comune,
quando
si parla
di bambini
e teatro
l'immagine
ricorrente è
quella di una
grande sala
in cui i genitori
si accalcano
alla fine
di un anno
scolastico,
per applaudire
i loro figli
che si esibiscono
su un palco.*

1. Bambini e teatro

NEL SENSO COMUNE, quando si parla di bambini e teatro l'immagine ricorrente è quella di una grande sala in cui i genitori si accalcano alla fine di un anno scolastico, per applaudire i loro figli che si esibiscono su un palco.

Scenografie colorate, vestiti di carta crespa per i più piccoli, mamme che nel tempo libero si sono prestate come sarte e papà come falegnami. I piccoli attori di solito sono goffi e impacciati, lo spettacolo è abbastanza noioso, ma alla fine gli applausi sono d'obbligo: in fondo sono solo bambini!

Lo schema risale al Seicento, ai collegi dei Gesuiti. Allora riguardava gli alunni più grandi, giunti al termine di un corso di studi, di cui la rappresentazione teatrale al cospetto di un pubblico era una specie di coronamento. Col tempo la consuetudine, ripresa dagli educatori protestanti e poi dalla scuola laica in tutto il mondo occidentale, si è estesa anche ai bambini della scuola elementare e materna.

Ma, come spesso accade quando si tratta di bambini, le idee correnti di frequente sono figlie di tradizioni anche molto più antiche.

Nel primo secolo dopo Cristo, Quintiliano si lamentava:

«Una cosa ritengo che si debba assolutamente cambiare della consuetudine dei fanciulli di quell'età di cui ora trattiamo e cioè l'imparare a mente tutto ciò che hanno composto e che lo recitano, come usa, in un determinato giorno; cosa che esigono i genitori in particolare e così credono che i loro figli studino se li vedono il più spesso declamare».

1. Bambini e teatro

25

«ISTINTO TEATRALE»

IL PUNTO DI VISTA che qui proponiamo è sostanzialmente diverso. E, come spesso accade durante gli incontri di animazione teatrale, sono i bambini stessi a suggerirci il cambiamento di prospettiva. Quelle che seguono sono due scene, tratte dai nostri «diari di lavoro»:

Classe quinta elementare, primo incontro. L'animatore dispone i ragazzi intorno all'area di una piccola palestra. Uno per uno li invita a occupare lo spazio libero, giocando a fare un personaggio qualsiasi, quello che vogliono. Uno fa il gatto, un altro la rana, uno il serpente: un breve giro e poi se ne tornano al posto.

Una ragazza dice: «Io voglio fare Giulietta e Romeo: ho bisogno di qualcuno che faccia Romeo». L'animatore risponde che non è possibile, che la regola è di muoversi da soli e che quindi deve fare, se vuole, tutti e due i personaggi.

«Come faccio?».

«Be', uno può mettersi di qua e l'altro di là».

«Va bene!».

E la ragazza fa Giulietta e Romeo, dice le battute di Giulietta, poi si sposta dall'altra parte e risponde come Romeo, poi di nuovo torna dov'era prima a fare Giulietta, e così via fino alla fine della scena. Nel cambio di posto e di ruolo trova la voce, i movimenti, gli accenti giusti.

Dai compagni, che avevano tollerato benevolmente le esibizioni precedenti, alla fine si leva un applauso spontaneo e soddisfatto, perché l'azione è stata davvero bella, insolita, efficace.

Francesca, quarta elementare. Recita da sola una scena di famiglia, presentando uno per uno cinque personaggi: «Io sono il papà», passo indietro, «io sono la mamma», passo indietro, «io sono il bambino piccolo», e così via.

Poi si muove nello spazio, cambiando posizione, voce, atteggiamento ogni volta che cambia personaggio, in modo tale che l'azione fila via fluida, chiara ed essenziale, seguendo un ritmo preciso, e non c'è un momento in cui non si capisca esattamente tutto quello che succede.

Il bambino piccolo urla: «Papà, papà, mi sono fatto la cacca addosso!».

Il papà: «Io non me ne intendo, chiama la mamma!».

WALTER BENJAMIN

1982-1940, filosofo e scrittore tedesco (si legge «Benjamin»). Autore asistemático e militante, nella sua opera si congiungono in modo originale il pensiero utopico-messianico ebraico e la teoria critico-materialistica.

La sua adesione al comunismo si deve proprio all'incontro con la regista rivoluzionaria lettone Asja Lacis (vale la pena di leggere *Professione Rivoluzionaria*, Feltrinelli, Milano 1976), che per prima realizzò esperienze di «animazione teatrale» di tipo moderno.

Contemporaneamente alla pubblicazione della sua opera principale, *L'origine del dramma barocco tedesco* (1928), nel saggio *Il gioco e il giocattolo*, Benjamin elabora per la prima volta una teoria del gesto infantile, che riprende l'anno successivo nel *Programma per un teatro proletario di bambini*.

Segnaliamo qui anche il saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936-37), in cui osserva con grande lucidità i cambiamenti

Seguono altri episodi di vita quotidiana, e tra l'uno e l'altro la ragazza più grande entra a più riprese a presentare ogni volta un nuovo fidanzato. Giusti l'intonazione e i movimenti, mentre tutti lì intorno, adulti e bambini, osservano in silenzio, ammirati. La conclusione è bellissima: arriva la ragazza grande e grida: «Mamma, mamma, ti presento il mio nuovo fidanzato!».

Francesca si sposta allora di fronte, a fare la mamma, alza in su uno sguardo pieno di meraviglia ed esclama: «Com'è alto!».

Queste due bambine non avevano ricevuto nessuna particolare istruzione teatrale e, inoltre, incontravano l'animatore per la prima volta. È successo però che, quasi istintivamente, subito abbiano «recitato» ad alti livelli.

La cosa è bella, sorprendente, probabilmente importante e vale la pena, crediamo, di chiedersi il perché e cercare di capire. Perché poi succede che, a parte questi casi particolarmente significativi e comunque piuttosto rari, dopo poche ore di giochi ed esercizi anche tutti gli altri bambini incominciano a esprimersi a livelli mediamente molto buoni.

L'animatore è consapevole che sono la sua proposta, il suo stimolo che portano i bambini ad agire come probabilmente al di fuori di quel contesto non succedrebbe. E tuttavia intuisce che il «merito» non sta in lui, nel suo metodo, nella sua professionalità. Capisce che il suo intervento serve fondamentalmente solo a liberare forze e capacità che già esistono latenti in ogni bambino, che in pochi casi sono destinate a emergere comunque, ma che solitamente si atrofizzano nel contesto di un'educazione troppo orientata a valutare, verificare, omologare, imponendo un duro tributo al mestiere di diventare grandi!

LIBERARE I BAMBINI E IMPARARE DA LORO

FU OSSERVANDO QUELLO CHE succedeva tra i bambini, in gran parte ragazzi di strada e orfani di guerra, negli incontri organizzati da Asja Lacis in Russia e in Lettonia negli anni imme-

1. Bambini e teatro

27

diatamente successivi alla rivoluzione sovietica, che Walter Benjamin scrisse nel 1929 il *Programma per un teatro proletario di bambini*. A parte le intenzioni e la collocazione politica (peraltro alquanto anomale e decisamente minoritarie all'interno del movimento comunista internazionale), si tratta della prima testimonianza di un intellettuale che di fronte a un'esperienza di «animazione teatrale» ne intuisce la potenziale grande ricchezza, la valenza culturale generale. E prova a convertire la propria sincera emozione estetica in teoria.

Quarant'anni dopo, in pieno Sessantotto, il *Programma* viene riscoperto e pubblicato prima a Berlino e poi in Italia e diventa quasi un manifesto per il movimento dell'animazione teatrale. Scrive Benjamin:

«Le rappresentazioni avvengono di passaggio, si potrebbe dire: per sbaglio, quasi come uno scherzo dei bambini.

(...) Colui che dirige non attribuisce grande valore a questa conclusione. A lui importano le tensioni che si sciogliono in queste rappresentazioni. Le tensioni del lavoro collettivo: sono esse gli educatori.

(...) La rappresentazione è la grande pausa creativa nell'opera educativa. Nel regno dei bambini, essa rappresenta ciò che era il Carnevale nelle culture antiche. Ciò che è in alto viene ribaltato in basso e, come nei Saturnali romani il signore serviva il servo, così durante la rappresentazione i bambini stanno in scena e istruiscono ed educano gli attenti educatori. Nuove forze, nuove innervazioni compaiono, delle quali spesso chi guida non aveva avuto sospetto nel corso del lavoro. È soltanto in questo selvaggio scatenamento della fantasia che egli impara a conoscerle. I bambini che fanno del teatro in questo modo, nel corso della rappresentazione diventano liberi. Nel gioco teatrale la loro infanzia si realizza».

C'è una premessa che sta alla base del lavoro teatrale con i bambini e i ragazzi: non si tratta di insegnare loro a fare il teatro, ma di aiutarli alla consapevolezza di una forma di espressione e comunicazione, complessa e completa, che essi fondamentalmente già possiedono, come possiedono la capa-

indotti dal progresso tecnologico nella cultura e nell'arte. Con la possibilità di essere riprodotta e diffusa in modo pressoché illimitato (fotografia, cinema, registrazione audio), l'opera d'arte perde la sua «aura» di sacralità; in un certo senso decade, ma al tempo stesso diventa accessibile a tutti, seppure in modo indiretto. Si aprono potenzialmente orizzonti sterminati per l'educazione e la comunicazione, anche per quelle categorie - le masse popolari, i lavoratori (e i bambini!) - tradizionalmente escluse dalla cultura alta.

ANIMAZIONE O ALIENAZIONE?

I bambini hanno un forte bisogno di «destrutturare e ristrutturare» la realtà, di giocare a far finta che le cose non siano esattamente quello che sono, specialmente in un mondo, come quello attuale, in cui ogni giocattolo viene loro proposto «con le istruzioni», ogni singolo atto di gioco pare programmato secondo regole precise, decise comunque altrove. Il massimo dell'alienazione - si può ancora usare questa parola? - si ha quando a «far giocare» i bambini intervengono quelli che nel linguaggio comune vengono chiamati «animatori». Presenza eventualmente simpatica durante una festa, a patto che si possa *scegliere* di stare con loro oppure no, finiscono spesso col *dirigere* il gioco dei bambini, impedendo di fatto una volta di più che imparino a organizzarsi da soli. È un rischio che andrebbe tenuto ben presente: a volte è sottile il confine tra la

cià di parlare e disegnare, senza che nessuno lo abbia mai intenzionalmente insegnato loro. Si tratta però di un'abilità che rischia di permanere latente, se non trova l'occasione di svilupparsi all'interno di una *comunità* di bambini e in presenza di un adulto *animatore*, arbitro, garante. È cultura infantile con caratteristiche proprie specifiche e originali, che nasce da un gesto educativo. E nel momento in cui proprio l'attenzione degli adulti offre al teatro dei bambini un *riconoscimento culturale*, essi ne ricavano una diversa consapevolezza e soddisfazione anche di se stessi, del proprio essere bambini e dell'importanza di saper giocare il mondo.

IL GIOCO E IL CONSUMO

FACENDO ANIMAZIONE nella scuola la si nota, con il passare degli anni: una crescente incapacità da parte dei bambini a lasciarsi andare all'immaginazione. Sia negli esercizi di rilassamento, sia in quelli di improvvisazione, si rifanno sempre più a modelli televisivi... Ci sono bambini che già a cinque anni, se anche accendi loro un computer per proporre una attività, non hanno in partenza alcuna curiosità, ma impazienti ti chiedono solo e soltanto il videogioco.

Non si tratta, come qualcuno sostiene, di una sorta di «mutazione genetica» che farebbe crescere oggi generazioni «virtuali», «digitali», con le quali sarebbe sempre più difficile comunicare, bensì del molto più «consueto» e naturale adeguarsi dei bambini, in mancanza di stimoli di segno contrario, alle sollecitazioni del contesto sociale nel quale sono immersi.

In una intervista del 1929, Jacob Levy Moreno osservava:

«I bambini (...) sono dotati del talento di esprimersi spontaneamente fino ai cinque anni, quando si trovano ancora in uno stato inconsciamente creativo, non impediti da norme e costumi fissati dalla lunga successione delle precedenti generazioni. Ma in seguito cadono nell'eredità di metodi espressivi già accettati; divengono imitativi, si trasformano in automi...».

1. Bambini e teatro

29

Quello che occorre fare a volte, paradossalmente, è «forzare» i bambini a essere bambini. Il che significa nel tempo attuale, in cui spesso anche i rapporti personali sono inquinati dallo strapotere delle strategie commerciali e, nell'ansia ossessiva di divertimento, ci si ritrova ogni giorno sempre più tristi, imporre uno stop al delirio consumistico, spiazzare magari le loro aspettative iniziali (sono qua a farti fare cose belle e divertenti, ma non a fare lo scemo per te!) e riportare il discorso su un piano diverso: ascolto reciproco, comunicazione, espressione, collaborazione tra compagni, divertimento genuino non nel consumare ma nel fare le cose, scoprire che si è capaci, si è bravi, si è importanti... E *giocare*, come sanno fare i bambini.

È infatti attraverso il gioco di finzione che il bambino piccolo principalmente organizza la propria conoscenza del mondo, la propria cultura, abbandonando provvisoriamente le sicurezze di partenza e lasciandosi andare all'immaginazione, alla ricostruzione e reinvenzione delle cose, per approdare alla fine del gioco a nuove sicurezze. Ed è in larga misura attraverso il gioco di finzione che i bambini, anche crescendo, comprendono ed esprimono quello che fanno e pensano del mondo, meglio che con il ragionamento astratto e la parola.

presenza stimolante e la più insopportabile invadenza, e non è propriamente una missione «far divertire» a tutti i costi persone che vivono praticamente in un mondo già intriso di *entertainment!* È invece fondamentale che i bambini imparino a organizzare il proprio tempo e il proprio gioco attraverso momenti di vera autonomia. Perché senza quest'ultima, molto semplicemente, non si diventa grandi.

IL GIOCO DI FINZIONE DEI BAMBINI E IL GIOCO TEATRALE

TRA LE FORME DI ESPRESSIONE, il teatro è quella che più si avvicina al gioco puro e semplice dei bambini. A partire soprattutto dal secondo dopoguerra, molti autori hanno rilevato questa somiglianza, o addirittura coincidenza. Scrive l'inglese Langdon:

«Giocando a fare il dentista, lo spazzacamino, l'uomo che pulisce le finestre, il bambino organizza ciò che ha imparato o osservato a proposito di queste persone e dei loro ruoli. Nel limitato mondo della propria esperienza, li ricostruisce in questo modo proprio perché non può imparare, approfondire quanto impara, soltanto attraverso il mezzo della parola. Le parole seguono l'impatto dell'esperienza, ma l'esperienza deve prima essere compresa attraverso il gioco».

MORENO E IL TEATRO DELLA SPONTANEITÀ

Jacob Levy Moreno (Bucarest 1889 [1892?] - Beacon, USA 1974). Laureatosi in medicina a Vienna nel 1917, due anni dopo inizia a praticare la psichiatria (incontra Freud, ma non aderisce alla sua scuola).

A quegli anni risalgono i primi esperimenti di teatro improvvisato con i bambini e di «psicoterapia di gruppo» con le prostitute di un quartiere viennese e con i profughi tirolesi. Nel 1921 fonda il «Teatro della Spontaneità», in cui non si fanno prove; si mette in scena la realtà e il pubblico viene coinvolto nell'azione.

È tra i massimi teorici del teatro terapeutico e dello «psicodramma», la cui nascita, secondo la leggenda, avviene il 1° aprile 1921 in un teatro di Vienna, il Komoedien Haus.

Nel 1927 si trasferisce in America.

La citazione nel testo è tratta da *Il teatro della spontaneità*, Guaraldi, Firenze 1973, p. 247 (le edizioni successive

E Maria Signorelli:

«Basta aver osservato un bambino nell'abbandono del suo gioco per convincersi come la tendenza a recitare sia di tutti i bambini, senza eccezione, e che nessuno meglio di loro sa vivere in piena sincerità lo stato, per così dire, dell'attore».

Non si parla ancora di animazione. Nella terminologia anglosassone si usa il termine «drammatica creativa», mentre dalla Francia arriva la definizione di «gioco drammatico».

Ma anche l'osservazione del gioco dei bambini e la valutazione delle sue possibili implicazioni educative non sono certo scoperte recenti. Scriveva Platone:

«(...) Il futuro muratore bisogna che giochi a costruire qualcuna delle piccole case che fanno i bambini e in modo analogo il contadino... (si) forniscano loro piccoli strumenti di lavoro, fatti ad imitazione di quelli veri (...) bisogna che l'educatore si sforzi di volgere coi giochi i desideri e i piaceri dei fanciulli là ove, giunti, troveranno il compimento della loro perfezione di adulti».

L'analogia tra il gioco dei bambini e quello dell'attore viene sottolineata in molte lingue europee dall'uso di una sola parola: *spielen* in tedesco, *to play* in inglese, *jouer* in francese, che significano al tempo stesso «giocare» e «recitare», nonché suonare uno strumento.

UN GIOCO DOVE TUTTI VINCONO

IN UN LIBRO CHE PARLA di bambini, non guasta a volte ascoltare anche il loro punto di vista. Grazie all'uso diffuso delle registrazioni audio e video durante i nostri laboratori, abbiamo la possibilità in diversi casi di «passare la parola» direttamente a loro.

In una quinta elementare, c'era una bambina di nome Francesca, bravissima e molto «colta» per la sua età, che un giorno come se niente fosse improvvisò alla classe il discorso di Antonio, dal *Giulio Cesare* di Shakespeare

1. Bambini e teatro

31

(ogni quattro frasi ripeteva: «E Bruto è uomo d'onore, e come lui lo sono tutti gli altri», come un ritornello divertito, un po' alla Carmelo Bene).

Francesca aveva un'idea molto «adulta» della differenza tra gioco e teatro: «Nel gioco si può perdere, invece nelle scenette si vince sempre, si è sempre soddisfatti, mentre nel gioco quando uno sbaglia si sente un po' deluso. Invece nelle scenette si è sempre felici».

Nel dibattito che segue, lei sostiene convinta che il gioco non serve a niente. E l'animatore: «Come, il gioco non serve a niente?».

E lei ribadisce: «Per me il gioco non serve!».

L'animatore insiste: «Secondo te i bambini, quando giocano, perché giocano?».

«Perché si divertono».

«Non solo - a questo punto è una questione di principio - i bambini di 4 o 5 anni che giocano a fare i grandi, cosa fanno oltre a divertirsi?».

Interviene Alessandra: «Provano a vedere come vivono i grandi!».

Altra voce: «Il gioco per me è come uno sfogo per i bambini!».

«Allora - l'educatore cerca di indirizzare il discorso, senza darlo troppo a vedere - non è vero quello che ha detto Alessandra?».

E la classe quasi compatta: «No!».

I ragazzi di terza elementare, forse perché si sentono meno cresciuti, hanno istintivamente le idee più chiare.

Stefania: «Secondo me il giocare e il recitare si assomigliano un po', perché, per esempio, per i bambini come noi che fanno le scenette così è sempre giocare, ma per quelli che vanno per esempio alla Scala, non è sempre giocare!».

L'animatore chiede a tutta la classe se anche gli attori di professione, secondo loro, giocano un po'.

Voci: «Secondo me no», «Non molto», «Per me sì», «Anche per me».

E Giuseppe: «Per me gli attori come Fantozzi, Renato Pozzetto, Adriano Celentano ecc. ecc., loro per essere bravi, non fanno soltanto le scenette giuste come facciamo noi, ma fanno anche un po' i cretini e i deficienti!».

sono del 1976 e 1988). Consigliamo la lettura anche di *Manuale di psicodramma: il teatro come terapia*, Astrolabio, Roma 1985-1987 e *Principi di sociometria, psicoterapia di gruppo e sociodramma*, Etas, Milano 1980.

PER SAPERNE DI PIÙ

Qualche indicazione, bibliografica e non, sugli autori a cui abbiamo fatto riferimento in questo capitolo.

Esistono diverse edizioni delle opere di Marco Fabio Quintiliano: la citazione dal primo volume della *Istituzione Oratoria* (I, XI, 12) fu a suo tempo tratta dall'edizione Zanichelli, Bologna 1972 (1982). Potete leggerla anche negli Oscar Mondadori, collana «Classici greci e latini», 1995, 2001.

Una sintesi sugli autori, le idee e le pratiche che precedono e in alcuni casi anticipano l'animazione teatrale si trova in Beneventi, *Introduzione alla storia del teatro-ragazzi*. Le citazioni che trovate nel testo sono tratte da E.M. Langdon, *An Introduction to Dramatic Work with Children*, Dennis Dobson, London 1948, p.14 (traduzione di Beneventi) e in Autori Vari, *Problemi dello Spettacolo scenico per ragazzi*, Centro didattico nazionale di

Giovanni: «Per fare il gioco inventiamo delle storie, con dei personaggi. Possiamo usare la nostra persona, oppure dei giocattoli, delle macchine. Ci sono sempre dei personaggi e qualche storia che succede, qualche fatto, come nelle scenette».

Michela: «L'importante del gioco non è che piaccia agli altri vederci, ma dobbiamo essere noi che ci divertiamo; invece nelle scenette è diverso. Fare le scenette è un po' un gioco, un po' un lavoro».

Poi dicono che non sarebbe giusto se un adulto si introducesse nel loro gioco a dare consigli, a spiegare come si fanno certe cose.

Per il teatro invece è diverso. Caterina: «Stavamo facendo delle scenette apposta perché dei compagni ci guardassero».

IMPARIAMO LE REGOLE

FORSE IL TEATRO - o meglio la comunicazione teatrale, quando non è ancora mestiere, specializzazione, professionismo - è essenzialmente proprio questo: un gioco aperto al quale tutti possono partecipare, ciascuno con le proprie capacità e i propri limiti. Soprattutto è un gioco accessibile a chiunque, perché si basa su una materia prima che chiunque è in grado di fornire: la presenza umana. Qualsiasi gioco però per essere giocato e funzionare ha bisogno necessariamente di alcune regole, anche semplici, che servono a definire i limiti e lo scopo del gioco, il campo dell'azione, lo svolgimento.

Anche se è un gioco in cui tutti vincono, il teatro ha le sue regole. Valgono per i bambini, per gli adulti, e derivano dalla comprensione dei meccanismi interni a questo tipo di comunicazione, al tempo stesso istintiva ed estremamente complessa.

Alla base, per cominciare, ci sono regole elementari di comportamento: innanzitutto il rispetto per gli altri, il saper stare in silenzio quando si osservano le esibizioni dei compagni, stare fermi quando c'è da stare fermi e muoversi quando l'azione lo richiede, avere sempre un minimo di umiltà perché, anche se in ogni gruppo c'è sempre chi ha delle spiccate doti naturali, nessuno «nasce imparato».

1. Bambini e teatro

33

IL TEATRO, I BAMBINI, LA SCUOLA

NEL 1995 FU FIRMATO un Protocollo d'intesa tra il ministero della Pubblica istruzione e l'Ente Teatrale Italiano che ufficializzava l'esistenza, sotto diverse forme, delle pratiche teatrali nella scuola. Era il punto di arrivo di una lunga storia che incomincia alla fine degli anni Sessanta, con l'esplosione del teatro *dei* ragazzi e dell'animazione teatrale, e che prosegue poi con la nascita e lo sviluppo delle compagnie di teatro *per* ragazzi e con le rassegne di spettacoli realizzati all'interno delle scuole.

Oggi, anno di grazia 2010, il governo Berlusconi (che come i comici dell'arte è maestro nella «politica all'improvviso»), ha di punto in bianco deciso di abolire l'ETI e, tra decisionismo e proteste e variabilità del quadro politico, non è dato di sapere come finirà.

Attualità e contingenze a parte, qui ricordiamo che, in altri tempi e in altre forme, il teatro era già entrato in maniera ancora più ufficiale nella scuola italiana. E succede che, nel senso comune, le diverse «tradizioni» non di rado si mischiano e a volte si confondono. Il testo che segue è tratto da *Oggi teatro!* di Francesca Castellino, 1925:

«Dall'ordinanza 11 novembre 1923, in applicazione del Regio Decreto 1 ottobre 1923, n. 2195, disposizioni per il teatro nella scuola:

CLASSI PREPARATORIE E PRIMA CLASSE ELEMENTARE:

1. Recitazione per imitazione di facili poesie, specialmente di quelle che vengono cantate nella scuola.
2. Recitazione di brevissimi dialoghi, con lo scopo precipuo di far acquistare ai bambini gentilezza di maniere.

CLASSI SECONDA E TERZA ELEMENTARE:

1. Lettura espressiva di piccoli brani di prosa (particolarmente di brani dialogati).
2. Recitazione di poesie.
3. Interpretazione di brevissimi componimenti teatrali per fanciulli (non più di due all'anno).

studi e documentazione, Firenze 1955; a p. 124 trovate l'intervento di Maria Signorelli. Può essere interessante anche consultare: Leon Chancerel, *Jeux dramatiques dans l'éducation*, Librairie Théâtrale, Paris 1936 e *Le théâtre et la jeunesse*, Bourrellier, Paris 1953.

L'interesse per Platone da parte di chi si occupa di teatro-ragazzi e animazione si focalizza sulle *Leggi*: le citazioni sono tratte da VII, 798 e I, 643, nella traduzione di Attilio Zadro, volume 2, in *Opere*, Laterza, Bari 1966. Per l'edizione più recente: vol. 9 e 10, in *Tutte le opere*, tradotte e annotate da Michelangelo Cappuccilli, L'Erma di Bretschneider, Roma 2003.

Il volume di Francesca Castellino *Oggi teatro!*, Paravia, Torino 1925 (la citazione dell'ordinanza del ministro Gentile è nell'introduzione a p. XI) è una raccolta di testi teatrali per le feste scolastiche. Altre informazioni e indicazioni

bibliografiche su questo teatro sono in Beneventi, *Introduzione alla storia del teatro-ragazzi*, già citato.

La prefazione di Dorfles è al volume di Giannina Nosedà, *Tutti in scena. Fiabe drammi e farse per il teatro dei ragazzi*, Filadelfia, Milano 1967.

Il libro è tuttora disponibile nell'edizione del 1988.

CLASSE QUARTA ELEMENTARE E CLASSI SUCCESSIVE:

1. Lettura espressiva e recitazione a memoria di brevi brani di prosa.
2. Recitazione di poesie.
3. Raccontare espressivamente una novella.
4. Interpretazione di una commediola.

In realtà, fino alla metà degli anni Settanta, specialmente le case editrici cattoliche continuano a pubblicare testi di «commedie per le feste scolastiche», che si rifanno a una consuetudine in cui confluiscono il teatro educativo domestico del Settecento e Ottocento (nella sua versione «adattata» per le scuole) e quello d'oratorio salesiano (che dette vita dal 1885 agli anni 1950 a una produzione editoriale minore e ufficialmente semi-sconosciuta ma assolutamente sterminata, con centinaia di titoli, per i bambini e per gli adulti delle filodrammatiche, e che presumibilmente ha segnato intere generazioni!). Tale tradizione viene ripresa per l'appunto e consacrata a istituzione nella scuola dalla riforma Gentile, e continua in parte sulla stessa falsariga anche nel secondo dopoguerra.

Così, negli stessi anni in cui l'animazione teatrale guarda al «segnale segreto dell'avvenire che muove dal gesto infantile» (Benjamin), l'idea corrente a proposito delle «recite scolastiche», quella che orienta poi l'atteggiamento di tante maestre e di tanti genitori, spesso richiama a tutt'altri scenari.

Tanto è vero che un intellettuale come Gillo Dorfles nel 1967 tranquillamente scrive, nella sua prefazione a *Tutti in scena*, di Giannina Nosedà:

«I racconti che tali versi rivestono sono quelli di sempre, gli unici, direi, che possono essere congeniali a menti infantili: pastorelli con i loro greggi, ciabattini che gli gnomi aiutano nottetempo a terminare il lavoro, bambini che si aggirano nel giardino stregato del gigante, ma anche racconti tratti da miti e leggende bibliche (la storia di Giuseppe e dei suoi fratelli, il sacrificio di Isacco).

1. Bambini e teatro

35

(...) Facendo recitare una determinata partecina a ogni singolo bambino - una parte scritta appositamente per lui - la sua personalità, talvolta coartata o introversa, talvolta collerica o malinconica, talvolta eccessivamente flemmatica, verrà a estendersi e a completarsi nella giusta maniera. Il bimbo vivrà il personaggio e parteciperà empaticamente a esso».

ANIMAZIONE TEATRALE

QUANDO SI PARLA di animazione teatrale, di teatro-ragazzi, teatro-scuola, sarebbe un errore pensare che tutti quanti intendano le stesse cose. Anzi, probabilmente è vero proprio il contrario. E anche l'espansione delle pratiche teatrali e spettacolari che si è avuta negli ultimi anni non va sempre e comunque intesa come univoca e positiva. Si vedono in giro rappresentazioni anche molto brutte, e non è solo una questione estetica.

In questo tipo di attività i bambini mettono in gioco una parte importante di se stessi, non vanno quindi «bruciati». Così come non è giusto e tutto sommato diseducativo che i genitori applaudano esibizioni di cattiva qualità.

Cercheremo in queste pagine di rendere le ragioni, culturali e sociali oltre che educative, dell'importanza che può avere per le giovani generazioni, più che il teatro vero e proprio, l'*animazione teatrale*, cioè quell'insieme di esperienze, giochi, esercizi che possono, eventualmente, essere propedeutici al teatro, ma che soprattutto riguardano una parte fondamentale della crescita individuale e collettiva delle persone.

Spesso su questi argomenti ci si imbatte in una confusione di termini, faciloneria, scarsa consapevolezza della serietà dell'argomento.

E non è solo un fatto culturale, ma anche economico e di mercato: il mondo è pieno di animatori sociali, culturali, turistici, da discoteca: attorno a una sola parola si affollano professionalità e stili di lavoro anche molto differenti. Così, se nulla impedisce che un animatore teatrale faccia anche diver-

IL «GRANDE VECCHIO» DEL TEATRO-RAGAZZI ITALIANO

Con tutta la positività e l'affetto possibile, così ci piace ricordare Gian Renzo Morteo (1924-1989), docente di Storia del Teatro presso la Facoltà di Magistero di Torino e traduttore di autori come Ionesco, Molière e Tardieu.

Un raro esempio di chiarezza e coerenza, del tutto immune da quella ideologia spicciola, quel rincorrere le mode, quel cercare l'omologazione rassicurante che sono stati i grossi limiti delle pur notevoli stagioni del teatro-ragazzi italiano.

Una voce sempre autorevole, spesso dissonante. Illuminante l'intervento da cui è tratta la citazione, che potete leggere in Autori Vari, *Educazione attraverso il teatro*, Emme, Milano 1979, a pp. 140 e 143. Si trattava di un convegno organizzato dal Teatro Stabile di Torino, proprio nel momento in cui Franco Passatore, dopo anni di «rivoluzione», tornava in pompa

magna a dirigere il settore scuola-ragazzi. L'obiettivo di molti era sostanzialmente affondare l'animazione, dichiararne la «morte», forse per giustificare culturalmente, dopo anni di polemiche roventi e proclami imperiosi, il ritorno in massa al teatro per ragazzi da parte di intere schiere di « animatori pentiti ». Ammonisce in quella occasione Morteo: « Non dimentichiamoci che dalla scomparsa dell'animazione si avvantaggerebbero soltanto la scuola di indottrinamento e il teatro di routine » (p. 145).

tire i bambini alle feste, travestendosi da clown e costruendo animali con i palloncini (una volta si diceva: bisogna pur mangiare!), identificare l'animazione teatrale con pratiche di questo tipo sarebbe tradire completamente la sua storia e la sua funzione sociale. Non si tratta di un'attività da « tempo libero », non consiste nel « dirigere » il divertimento altrui (anzi, è l'esatto contrario), e nemmeno nella scuola dovrebbe rappresentare uno « stacco » tra i diversi momenti della didattica.

In tempi in cui il movimento dell'animazione teatrale storico era già entrato in crisi, con l'attenzione di gran parte degli operatori che si andava focalizzando sul più pacifico (e redditizio) binomio teatro-scuola, così interveniva Gian Renzo Morteo, con parole di rara efficacia e chiarezza, confrontando l'animazione con la più tradizionale drammatizzazione. Era il 1979:

« La drammatizzazione si basava sull'apprendimento di tecniche teatrali e sulla loro sperimentazione. L'animazione si muoveva su tutt'altro piano: essa tendeva alla presa di coscienza della propria individualità, al recupero delle facoltà personali atrofizzate dall'ambiente (facoltà intellettuali, affettive e fisiche), al riconoscimento del rapporto tra individuo, gruppo e territorio, alla riscoperta del bisogno di esprimersi al di là delle forme stereotipe e quindi reinventandone i modi.

Apparentemente meno teatro della drammatizzazione, l'animazione lo era molto di più nella sostanza in quanto risveglio dell'esigenza teatrale di un gruppo.

(...) Molti di questi problemi sarebbero ormai risolti se la scuola fosse una organizzazione eroica e il teatro una attività consapevole della sua natura. Invece il risultato è che oggi si tende a considerare animazione qualsiasi non-conformismo didattico e qualsiasi giochelleria spettacolare ».

L'animazione teatrale in realtà non sarebbe riducibile in un corso, sintetizzabile in una serie di esercizi. Si può per comodità organizzare un corso, elencare e suggerire esercizi, ma quello che conta poi davvero è la partecipazione vissuta dei ragazzi. È soprattutto dalle loro risposte, dalla loro noia o dal loro entusiasmo, dal rapporto umano più o meno vero che

1. Bambini e teatro

37

si instaura nel gruppo, che possiamo misurare l'efficacia del nostro lavoro.

In questa guida vorremmo descrivere uno dei percorsi possibili, ordinato e con un suo senso preciso. Le digressioni, le annotazioni «tangenziali», le testimonianze sulle risposte di bambini e ragazzi, le note di carattere storico servono a suggerire anche altre idee e ipotesi di lavoro, altri possibili punti di vista che, dato un itinerario base, aiutino a superarlo, aggirarlo, scavalcarlo, sintetizzarlo, e in ogni caso collocarlo in un contesto che non è solo tecnico, ma più complessivamente culturale. A volte anche una «spruzzata» di gioco teatrale può spalancare orizzonti inaspettati, sempre ricordando che è nei ragazzi, e non nei nostri quattro giochini, che stanno la ricchezza e la forza dell'animazione.

L'itinerario base è adatto, ai diversi livelli, ai ragazzi del secondo ciclo elementare e della scuola media (per estensione, anche agli adulti). Indicheremo, nel caso, i giochi, gli esercizi, le esperienze che possono risultare utili nel lavoro con i bambini del primo ciclo elementare e della scuola materna.

Dalle testimonianze di alunni di seconda media:

«All'inizio quando ho saputo che c'era animazione teatrale ero perplessa perché pensavo a scenette come alle elementari, e a me non piacciono, poi mi sono divertita di più e ho scoperto che qui si impara a conoscere meglio il nostro corpo».

«In realtà l'animazione teatrale è stata una preparazione alle scenette: usare il corpo, lo spazio, gli oggetti; però non è più importante arrivare necessariamente alle scenette».

«Il vedere la nostra insegnante che lavorava in mezzo a noi, all'inizio ci sembrava strano; in tuta ci faceva ridere, ma poi abbiamo capito che ci serviva per sforzarci a far meglio e soprattutto ad instaurare un rapporto diverso».

«A volte anche a casa o in classe ho imparato ad usare il rilassamento e la tecnica della concentrazione».

*Perché
un «corso»
di animazione
teatrale
funzioni,
occorre che
anche chi
conduce, e non
solo gli allievi,
scopra
dentro di sé
e impari
ogni volta
qualcosa
di nuovo.*

2. Per cominciare

L'ANIMAZIONE TEatraLE non è per sua natura una materia scolastica. Non esiste un percorso curricolare definito ed è abbastanza azzardato stabilire obiettivi precisi. Volendo circoscriverne l'ambito, si potrebbe dire che si situa in uno spazio che sta tra la psicomotricità e il teatro; volendo allargarlo, non c'è praticamente ambito o disciplina a cui non la si possa applicare.

Una caratteristica essenziale che la distingue è che, mentre in qualsiasi altro campo della conoscenza esistono dati e nozioni che possono essere trasmessi, o appresi dai libri, in questo caso l'oggetto vero e proprio della conoscenza sta dentro le persone coinvolte in ogni singola esperienza, prese una per una e nei rapporti reciproci. Quello che si può descrivere in un manuale dedicato all'argomento sono solo alcuni possibili risultati, oppure delle procedure attraverso cui raggiungerli.

Un'altra caratteristica che distingue l'animazione teatrale è il «ruolo del docente». Perché un «corso» funzioni occorre che anche chi conduce, e non solo gli allievi, scopra dentro di sé e impari ogni volta qualcosa di nuovo. Non si può fare bene animazione teatrale senza un coinvolgimento emotivo di tutti i partecipanti, docente compreso. Il che di solito significa semplicemente che si fa amicizia, che si sta bene insieme.

IL LUOGO FISICO

IL LUOGO dove si svolgono gli incontri di animazione teatrale deve avere delle caratteristiche che favoriscano l'attività di

2. Per cominciare

39

laboratorio, la concentrazione, l'incontro, la comunicazione diretta e corporea tra i partecipanti. Non una palestra, dove tutto si disperde in un ambiente esagerato e l'acustica impedisce di capire anche la più semplice sillaba, dove l'eco disturba qualsiasi azione necessiti di concentrazione e impedisce l'eventuale uso della musica. Non uno spazio di passaggio - anche se in molte scuole di recente costruzione ce ne sono in abbondanza e spesso vengono usati in mancanza di aule grandi - perché si verrebbe continuamente disturbati. Va bene una qualsiasi stanza di medie dimensioni, ovviamente sgombrata da banchi e sedie. Va bene ovviamente un palco teatrale, che da subito aggiunge suggestioni che non guastano. Dovendo scegliere il male minore, meglio comunque l'aula piccola in cui occorre «fare i turni» piuttosto che la palestra.

Le osservazioni di Giorgio Sciacaluga risalgono agli anni «ruggenti» dell'animazione teatrale:

«Un bambino gioca dappertutto. Basta una sedia, uno sgabello, una scaletta per circoscrivere un mondo ove il gioco si svolge. Una cassetta di legno ove il fanciullo può introdursi è uno splendido luogo ove si può fantasticare ed isolarsi fuori dal mondo. È lo spazio-fantasia quello che conta: uno spazio fuori dal tempo, fuori dalla realtà. Il personaggio vive così nel suo spazio».

ESERCIZI

QUALSIASI TECNICA comporta impegno e fatica, che più facilmente si accettano quanto prima se ne percepisce il senso. Se un bambino fa cose belle con un pallone e istintivamente si diverte, gli peseranno meno gli esercizi e gli allenamenti per diventare bravo nel gioco del calcio o del basket. Più difficile invece appassionarsi, per esempio, alla metodologia classica del flauto traverso, che impone mesi di esercitazioni solo per imparare a soffiare in maniera corretta nell'imboccatura, prima di attaccare finalmente i tasti e provare a suonare le prime timide note.

PSICOMOTRICITÀ E DINAMICHE DI GRUPPO

I padri della psicomotricità sono francesi: Lapierre, Aucouturier, Vayer, Loudes. I concetti basilari sono espressi molto bene nella «trilogia» di A. Lapierre e B. Aucouturier, pubblicata in Italia da Sperling & Kupfer, Milano: *I contrasti e la scoperta delle nozioni*, 1984; *Associazioni di contrasti: strutture e ritmi*, 1978; *Le sfumature*, 1978. Degli stessi autori, più recenti: A. Lapierre, *Dalla psicomotricità relazionale all'analisi corporea della relazione*, Armando, Roma 2001; B. Aucouturier, *Il metodo Aucouturier - fantasmi d'azione e pratica psicomotoria*, F. Angeli, Milano 2005. Sullo psicodramma e le relazioni all'interno dei gruppi segnaliamo alcuni testi tra i tanti: D.W. Winnicott, *Gioco e realtà*, Armando, Roma 1974; E. Goffman, *Espressione e identità: gioco, ruoli e teatralità*, Il Mulino, Bologna 2003; F. Perussia, *Theatrum psychotechnicum: l'espressione poetica della persona*, Bollati

Boringhieri, Torino 2003. Sul *focus group*, tecnica per «mettere a fuoco» le relazioni tra i partecipanti a un gruppo (ovviamente solo di adulti), citiamo due studi pubblicati più o meno in contemporanea in ossequio alla «par condicio»:
C. Albanesi, *Focus group*, Carocci, Roma 2004; S. Corrao, *Il focus group*, Franco Angeli, Milano 2004.

Riportando spesso la viva voce dei bambini e dei ragazzi, a spiegazione o commento degli esercizi, cercheremo di rendere anche l'idea della fatica e dell'impegno che comportano. Anche se si tratta di attività di solito piacevoli e spesso entusiasmanti, non è solo divertimento, non è una festa generale, e durante i laboratori ai partecipanti si richiedono attenzione e disciplina. E se qualche bambino sistematicamente disturba o si distrae, se le maestre in un angolo intanto incominciano a chiacchierare, può anche capitare che si debba interrompere l'attività, richiamare al rispetto delle regole; e soprattutto trovare una soluzione che consenta il recupero attivo e positivo di tutti.

In casi particolarmente problematici e rari, può anche capitare che sia necessario sospendere il lavoro, o escludere provvisoriamente qualcuno.

MOVIMENTI A CASO, E SUBITO «PERSONAGGI»

UN APPROCCIO SEMPLICISSIMO ed efficace al «teatro» prende le mosse da qualsiasi movimento e soprattutto da quelli nati assolutamente a caso.

- Il gioco consiste nel richiedere a ognuno, individualmente, di occupare un determinato spazio con un movimento diverso da quello dei ragazzi che lo hanno preceduto, mentre gli altri devono rimanere al posto e osservare.
- Lo sforzo di attenzione e l'inattività dei più sono ricompensati dal fatto di poter poi riprendere tutti insieme i movimenti che sono piaciuti, o rimasti più impressi: allora è uno scatenarsi collettivo, liberatorio ma anche controllato (occorre fare attenzione, cosa tutt'altro che banale, a non scontrarsi), durante il quale cadono le residue timidezze e si vive l'eccitazione di trovare ciascuno il proprio modo preferito di «giocare» il proprio corpo nello spazio: secondo la definizione divertita di una bambina di quinta elementare, la «palestra del manicomio»!

2. Per cominciare

41

- A questo punto, se si sono «osservati» bene i movimenti propri e altrui, alcuni si possono riprendere e trasformare in «personaggi». Chi, che cosa si potrebbe muovere in quel modo, camminando, saltando, strisciando, rotolando, rimbalzando, usando un po' tutte le parti del corpo in modo strano?

È gioia allora, quando non addirittura sorpresa, vedere come si può passare immediatamente dal movimento gratuito e liberatorio al movimento espressivo, dal gioco puro e semplice alla rappresentazione intelligente di qualcosa. Se poi due movimenti si incontrano, ecco che già ne nasce una storia, spesso tutt'altro che banale...

LO SPAZIO DEL TEATRO

NON È UNA DISTINZIONE filosofica sull'essenza del teatro, ma una verità elementare, che i ragazzi capiscono subito: il gioco *diventa teatro quando lo si definisce dentro uno spazio preciso*, in modo che chi non gioca possa assistere al gioco degli altri.

Nello «spazio dove tutto è possibile» ognuno può fare quello che si sente di fare, ma solo in quello spazio (regola «psicomotoria» del *dentro e fuori*). Più precisamente, quando sono attore *faccio* e quando sono spettatore *osservo* (in greco antico *theomai*, da cui *theatron*), rido, mi annoio, applaudo o fischio. Lo spazio dell'azione può essere grande, piccolo, al chiuso, all'aperto: un palco teatrale, la parete di una stanza, una baracca di burattini, un angolo del cortile, la riva di un fiume, una piazza, un giardino, un terrazzo, la cima di una montagna.

L'unica regola che lo determina è la convenzione precisa che si instaura tra chi agisce e chi guarda e che dura solo il tempo della rappresentazione: quando il gioco inizia, lo spazio si trasforma, con la complicità determinante dell'immaginazione.

PER SAPERNE DI PIÙ

Negli anni Settanta ci fu una vasta produzione di libri e manuali sui laboratori teatrali e l'animazione, ricchi di suggerimenti tecnici e di osservazioni generali sul tema ragazzi e teatro.

In seguito, la produzione editoriale sull'argomento è molto diminuita, e rari sono stati i testi a diffusione nazionale.

Il volume di Sciaccaluga è: *Il teatro*, Editrice La Scuola, Brescia 1973 (il testo citato è a pagina 5) a cui sono seguite altre edizioni nel 1977 e nel 1981.

STORIA DEL TEATRO: IL TESTO E LO SPAZIO

Esistono molte

pubblicazioni di storia del teatro.

Un tempo, soprattutto parlavano degli autori dei testi teatrali, cioè del teatro come

«letteratura drammatica».

Il testo italiano più classico è quello di Silvio d'Amico, *Storia del teatro drammatico*, Bulzoni, Roma 1982 (la prima edizione è del 1940).

Negli ultimi decenni, giustamente si è cercato di ricostruire la storia del teatro in modo più completo, considerando con attenzione anche e soprattutto l'evento teatrale, la rappresentazione e la sua funzione sociale all'interno delle diverse culture e civiltà, così come i luoghi, gli spazi, gli edifici entro cui il teatro vive e prende forma.

Ormai un classico - da cui è tratta la prima delle quattro citazioni qui collegate al paragrafo *Lo spazio del teatro* - è il volume di Allardyce Nicoll, *Lo spazio scenico: storia dell'arte teatrale*, Bulzoni, Roma 1971

Attraverso i secoli e le culture, l'uomo ha definito in modi vari e differenti lo spazio scenico, come testimoniano le parole degli storici del teatro. Scrive il Nicoll:

«L'antico teatro cinese era costituito semplicemente da una sala rettangolare in legno, con una balconata lungo i tre lati e una piattaforma per l'azione (...) In fondo al palcoscenico c'era soltanto una tenda, dai cui lati gli attori potevano entrare e uscire».

E Luigi Lunari:

«Il teatro greco è un luogo aperto, nel quale si distinguono la scena su cui si svolge l'azione, un'area circolare detta "orchestra" (...) in un primo tempo è probabile che per realizzare questa struttura ci si servisse di un semplice pendio naturale (...) Nel 1500 nelle corti si elabora anche un proprio luogo teatrale; questo luogo non è che un cortile o una grande sala della corte o di un'accademia, attrezzata provvisoriamente con un palcoscenico lungo uno dei lati minori (...) quella che poi sarà la platea resta sgombera per l'intervento dei danzatori o di altri elementi coreografici».

Il teatro non è un prodotto che si può riprodurre o scambiare, ma un evento che si svolge solo in un tempo e luogo specifico, unico e irripetibile. Così Glynne Wickham:

«Ogni rappresentazione è un'esperienza collettiva che appartiene unicamente a coloro che sono realmente presenti in quel momento».

Teatro può essere anche qualcosa di molto diverso dal sedersi in platea per assistere a uno spettacolo, come testimoniano gli studenti del DAMS di Bologna, che insieme con Giuliano Scabia attraversano l'Appennino, sulle tracce del Gorilla Quadrumano:

«Sul gran prato a terrazza, che è il culmine della Pietra, giochiamo una specie di nostro rito teatrale, una "recitazione" della salita al sacro monte. Chi ha deciso di salire (...) ha voluto fin dall'inizio che l'ascesa fosse un atto simbolico e recitato, una esposizione per noi del Gorilla Gigante sul monte che da tutto il territorio che abbiamo visitato è visibile, dilatando il teatro nello spazio e nel tempo».

2. Per cominciare

43

LE PRIME AZIONI TEATRALI

NON SI POSSONO fornire modelli, né indicare obiettivi precisi, punti di arrivo verificabili. Solo si possono riportare esempi di quello che può succedere, quando il gioco, per le dinamiche interne al gruppo e grazie alle idee dei singoli, trova momenti significativi.

Quelli che seguono sono tratti dalla documentazione audio e video dei nostri laboratori:

Classe terza elementare, l'animatore esordisce più o meno così: «Vedete questo spazio? Usatelo!».

Si tratta di una piccola palestra, con materiali vari di psicomotricità (cerchi, mattoni, palloni). Lì per lì i bambini guardano un po' allibiti, non capiscono. Poi qualcuno comincia a muoversi, occupa lo spazio al centro, cammina, comincia a correre e a saltellare di qua e di là; altri arrivano, scivolano, rotolano, rimbalsano; poi scoprono le scale, le spalliere, la parete a specchio, gli oggetti, ed è una divertita baraonda generale: «Allora, avete capito cosa vuol dire "usare lo spazio"?».

Altra terza elementare, i bambini presentano la storia appena inventata, dall'osservazione dei propri movimenti casuali reinterpretati in gruppo: «La scena si svolge in città. I personaggi sono: il muratore, l'apriscatole, la forchetta e l'orologio». Un muratore a passettini stretti cammina avanti e indietro su una trave. Si fa avanti l'orologio, ticchettando, che annuncia l'ora del pranzo. Un bambino, facendo perno con la mano a terra e ruotando, interpreta l'apriscatole che apre una scatoletta. Allora il muratore utilizza un altro bambino, che si è messo con le braccia allungate a fare la forchetta, per tirare fuori la sua colazione e mangiare.

Ancora una terza elementare; nell'azione teatrale è coinvolta una bambina gravemente disabile. È un piccolo gioiello di drammaturgia infantile: «Abbiamo fatto una scenetta: io ero il numero 1 dell'orologio, Paola le lancette e Sara un signore. Io ero arrabbiato perché le lancette non venivano mai verso di me, allora il signore mise la lancetta dei minuti verso di me ma io ero ancora arrabbiato. Allora il signore mise la lancetta delle ore verso di me. Io ero contento, però il signore vedeva le ore sbagliate».

(ripubblicato nel 1992). Quelle che seguono sono tratte da Luigi Lunari, *Breve storia del teatro*, Ergon Edizioni 1999, pp. 88-92 (ripubblicata nei Tascabili Bompiani, Milano 2007) e da Glynne Wickham, *Storia del teatro*, Il Mulino, Bologna 1988 (1994), p. 23. L'ultima citazione non proviene da una «storia», ma dalla cronaca di una ricerca sul «teatro di stalla». Perché anche le stalle, nella cultura popolare contadina, erano un luogo di rappresentazioni teatrali. Si tratta dell'opera, a cura del Gruppo di Drammaturgia 2 dell'Università di Bologna, *Il gorilla quadrumano*, Feltrinelli, Milano 1974, p. 152. Vedi anche Scabia Giuliano, *Il Gorilla a Milano su invito di Dario Fo* (1974), Università di Bologna 2005.

L'ADULTO OSSERVATORE

IN QUESTA FASE in cui i ragazzi imparano a osservare e a osservarsi, e poi mettono assieme le reciproche osservazioni per organizzare le prime azioni teatrali in gruppo, è bene che l'adulto, dopo aver chiarito le regole del gioco, se ne stia il più possibile in disparte. È importante evitare la tentazione di dirigere (non ce n'è assolutamente bisogno) ed è sufficiente limitarsi a chiedere ai diversi gruppi come vanno le cose o se ci sono problemi.

A eventuali domande o richieste d'aiuto, si risponde con altre domande che ripropongano la questione in modo che sia più facilmente risolvibile da parte dei ragazzi, che devono essere stimolati a trovare le risposte da soli.

Se proprio un gruppo non riesce a trovare l'accordo o le idee, non sarà un dramma: potrà evitare tranquillamente di presentare la propria scenetta e farà attenzione a quelle degli altri. Oppure si potrà riprendere poi, insieme con tutta la classe, il discorso da dove era rimasto interrotto, e a questo punto sì, eventualmente, suggerire le proprie soluzioni, o meglio ancora trovarle tutti quanti insieme.



I gesti e i movimenti diventano significativi nello spazio convenzionale del teatro. Ognuno trova il proprio modo di «giocare» il proprio corpo nello spazio.

3. Il corpo in azione

Molti bambini che incontriamo durante i laboratori, anche piccoli, già si rivelano impacciati col proprio corpo, per non parlare della difficoltà di entrare in rapporto con quello degli altri.

LA NOSTRA CULTURA non ha in generale un buon rapporto con il corpo. Anche se aumenta la richiesta sociale di bellezza (l'apparire) e di benessere fisico (il mantenersi giovani e in forma), con conseguenti grossi investimenti in tempo e denaro, la tendenza generale è a riferirsi a modelli esterni più che a se stessi, e la difficoltà per i singoli di adeguarsi a tali modelli genera spesso frustrazione e insoddisfazione.

Quello che si vede viene considerato più importante di quello che si sente, e la crescente «virtualizzazione» dell'esperienza corrisponde tendenzialmente a una sempre maggiore atrofia sensoriale, che comporta anche minore capacità di rapporto con gli altri e con l'ambiente.

Molti bambini che incontriamo durante i laboratori, anche piccoli, già si rivelano impacciati col proprio corpo, per non parlare della difficoltà di entrare in rapporto con quello degli altri. Qui non si tratta di prestazioni ginniche o atletiche, ma semplicemente, ognuno con le proprie capacità e i propri limiti, di prestare attenzione al corpo e di utilizzarlo in modo armonico ed espressivo.

È un passaggio molto importante non tanto dell'educazione teatrale, quanto della formazione globale della persona.

IMPORTANZA DEL RISCALDAMENTO

SE CONSIDERIAMO IL CORPO e la voce come «strumenti» di lavoro dell'attore, *riscaldamento* significa prepararli alle azioni che

GIANNI RODARI

Questo autore è un punto di riferimento fondamentale, non solo per chiunque lavori con i bambini e i ragazzi, ma anche per quanti variamente esplorano i territori dell'immaginazione, dell'invenzione e del gioco come conoscenza e intelligenza del mondo. Il testo chiave resta *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino 1973 (da cui la citazione sul gioco dei passi a p. 138) e di cui sono state pubblicate svariate edizioni fino all'ultima dell'Einaudi ragazzi, del 2010. Sulla sua partecipazione personale al teatro ragazzi, si veda: Rodari Gianni - Emanuele Luzzati, *Il teatro i ragazzi la città, la storia di tutte le storie: un'esperienza di incontro tra scuola e teatro*, Emme Edizioni, Milano 1978. I passi che seguono sono tratti dalle pp. 48 e 55: «Scrivere un testo teatrale non è come scrivere una favola. Non basta il vocabolario. Le poche volte che ho

dovranno compiere, un po' come accade per gli sportivi prima di una gara.

Però, a differenza della ginnastica tradizionale, nel nostro caso l'accento va posto non tanto sul movimento, quanto ancora sull'ascolto e l'*osservazione* delle varie parti del corpo, dove è la mente, prima dei muscoli, a «svolgere il lavoro». È lo stesso principio della ginnastica dolce, in cui alla fatica, in attesa di prestazioni che arriveranno forse e chissà quando, si sostituisce la sorpresa per le risposte che dà il nostro corpo a esercizi eseguiti senza sforzo, che però liberano blocchi e tensioni e ci fanno percepire subito dei risultati. Dopo di che sarà più facile anche decidere di fare fatica, negli approfondimenti successivi.

RISCALDAMENTO TEATRALE DA FERMI

È FACILE, DIVERTENTE, e si ricollega direttamente, nelle modalità e nei passaggi, all'esperienza, che vedremo oltre, del riscaldamento.

- In piedi con le gambe divaricate, disposti nella stanza in modo da non urtarci, incominciamo pian piano a muovere le dita delle mani, fino a quando non le sentiamo pesanti; allora, continuando a muovere le dita, giriamo in vario modo anche i polsi; quando anch'essi sono pesanti, è la volta dei gomiti, poi delle spalle.
- Intanto cerchiamo di concentrarci in particolare sulla parte che abbiamo appena messo in movimento.
- Quando le due braccia sono pesanti, incominciamo a ruotare in tutte le direzioni anche il bacino, sempre continuando a muovere le dita, i polsi, i gomiti, le braccia. A molti viene da ridere, ma quando ci fermiamo, ci accorgiamo che i muscoli, quasi senza sforzo, si sono riscaldati.
- Riscaldiamo quindi le gambe tenendone una sollevata da terra (per non perdere l'equilibrio, fissiamo un punto fermo davanti a noi) e allo stesso modo muoviamo

3. Il corpo in azione

47

prima il piede, poi il ginocchio, infine tutta la gamba, con movimenti rotatori, nell'una e nell'altra direzione.

- È la volta della testa: inspiriamo profondamente, alzando gli occhi e la testa più in alto che possiamo, senza muovere le spalle; poi espiriamo quando scendiamo giù, con il mento che arriva a toccare il petto.
- Lo facciamo alcune volte, lentamente; quindi, sempre coordinati con la respirazione, giriamo la testa da una parte e dall'altra, poi la recliniamo verso le due spalle, infine eseguiamo una rotazione completa.
- Quando il movimento si apre si inspira, quando si chiude si espira; il tutto molto lentamente, perché in caso contrario vengono le vertigini o il mal di testa. Sono sempre gli occhi che guidano il movimento, e la testa li segue, mentre le spalle devono rimanere dritte e ferme.
- Ora tocca ai muscoli della mandibola, aprendo e chiudendo la bocca, fino alla sua massima estensione, poi fingendo di ruminare come le mucche con un movimento esagerato, che può essere associato alla rotazione del capo.

Senza praticamente esserci mossi, con pochissimo sforzo, possiamo verificare che tutti i nostri muscoli sono caldi, dalla testa ai piedi.

Dalla testimonianza di Maria Luisa, seconda media:

«Ho fatto questo disegno per indicare i gesti rotatori che facciamo per scaldare i muscoli e l'ho fatto così perché continuando a fare gesti rotatori ci troviamo circondati da essi e dai compagni che continuano a eseguirli».

Il riscaldamento, avendo lo spazio o stabilendo dei turni, si può fare naturalmente anche in modo dinamico, con corse, saltelli, magari facendo finta di acchiappare qualcosa nell'aria, o di eseguire schiacciate di pallavolo, o simili. Può anche essere divertente ideare modi ogni volta un po' diversi per preparare i muscoli alle azioni teatrali, magari in tema con gli argomenti che si intendono proporre.

disobbedito a questo avvertimento, pretendendo di poter usare il linguaggio del teatro scrivendo a tavolino, mi sono trovato malcontento (...) i teatranti e l'estensore del testo dovevano restituire ai ragazzi in forma di rappresentazione il mondo cui essi avevano dato vita, ma non "forma". (...) Ha contato lo sforzo (...) di fare non un'addizione ma una composizione, di produrre qualcosa che superasse il rapporto privato tra i bambini e le loro invenzioni per poter avere un rapporto di comunicazione con qualsiasi bambino, in ogni parte d'Italia».

IL LAVORO DELL'ATTORE

In un confronto con la propria personale esperienza della scoperta del corpo come espressione, può essere interessante andare a vedere che cosa al proposito raccontano i protagonisti, i «grandi» del teatro. Anche le osservazioni più «tecniche» fanno riferimento a «strumenti» e a «materiali» in realtà familiari a ognuno di noi: le braccia, le

gambe, l'espressione del viso, le camminate, l'uso della voce... Per chi volesse approfondire la lettura, ricordiamo che i brani citati lungo il testo sono tratti da: Konstantin Stanislavskij, *Il lavoro dell'attore su se stesso*, Biblioteca Universale Laterza 1990 (p. 379 e p. 36, ultima edizione 2007); Dario Fo, *Manuale minimo dell'attore*, Einaudi tascabili stile libero, Torino 1997, p. 48 (ultima edizione 2009).

CAMMINATE

LE CAMMINATE sono in genere piuttosto divertenti, stimolano all'ascolto del corpo in movimento, alla ricerca di motivazioni interiori fantastiche. Dopo di che, divisi in gruppi di quattro o cinque si improvvisano azioni teatrali in cui i personaggi si muovano in alcuni dei modi osservati durante le diverse camminate. Di solito, i ragazzi non ci mettono molto a organizzarsi autonomamente e ne vengono fuori coreografie piuttosto belle.

Gran parte delle camminate si possono anche giocare con i bambini della scuola dell'infanzia e della prima elementare, con loro grande divertimento.

«Federica, classe terza, alla domanda cosa vuole fare per riscaldarsi risponde prontamente: "Le camminate strane"».

- Si può camminare tutti insieme per la stanza prima normalmente, poi sui talloni, sulle punte, sull'esterno e sull'interno dei piedi, appoggiando un piede sulla punta e l'altro sul tallone, uno sull'interno e l'altro sull'esterno; e intanto ascoltare come i muscoli si tendono in modo sempre diverso.
- Si può camminare a passettini piccoli, svelti svelti, a passi giganti e leggeri, giganti e pesanti, si possono incrociare i piedi camminando; si può fare tutto quanto al rallentatore, o all'incontrario, come la moviola in tv.
- Si può fare finta di essere pesantissimi, leggerissimi, di avere fame o sete, di essere nervosi, stanchi, arrabbiati, assonnati, si può camminare nel caldo, nel freddo, nel vento e nella neve.
- Si può camminare «con la pancia», «con il mento», «con le orecchie», «con la testa», dove naturalmente, come per le camminate di fame e di sete, la parte del corpo nominata viene usata solo in senso fantastico. E anche in questo caso, ogni ragazzo trova di solito un suo modo personale, riesce a non «copiare» quello che vede

3. Il corpo in azione

49

fare intorno: così si possono osservare molti modi diversi di eseguire la medesima camminata.

Come spesso succede per gli esercizi e i giochi proposti durante i corsi di animazione teatrale, alcuni sono in realtà la ripresa e la rielaborazione di giochi di gruppo che i bambini fanno volentieri da soli, quando hanno l'occasione di trovarsi e organizzarsi per conto loro. Ancora pochi decenni fa esisteva tutta una cultura infantile a trasmissione orale di conte, filastrocche, giochi da cortile, che oggi in parte si è persa.

Senza rimpiangere inutilmente il «bel tempo che fu», è bene però ricordare l'importanza fondamentale che ha per i bambini il fare gruppo, il poter stare insieme tra pari, anche in tempi e secondo modalità autonome dalla supervisione degli adulti.

Osserva Gianni Rodari:

«Esiste un gioco per bambini che dev'essere stato inventato da un grande matematico: il gioco dei passi. Il bambino che comanda il gioco ordina ai suoi compagni, di volta in volta, di fare «tre passi da leone», «un passo da formica», «un passo da gambero», «tre passi da elefante»... Così lo spazio del gioco è continuamente misurato e rimisurato, creato e ricreato da capo secondo diverse unità di misura fantastiche».

Sull'importanza delle camminate nell'espressione teatrale, scrive il grande regista russo Stanislavskij nel suo *Il lavoro dell'attore su se stesso*:

«Per verificare il nostro senso del ritmo ci fanno camminare a vari tempi e misure, su varie cadenze: quarti, ottave, sincopi, triplete (...) Poi ci fanno fare, a tutti, questo esercizio: uscire in scena, avvicinarsi a una dama, salutarla. Lei fa la riverenza e noi le bacciamo la mano. Sembra una cosa da niente ma ne succedono di tutti i colori».

E Dario Fo in *Manuale minimo dell'attore*:

«Ognuno di noi, se ci si fa attenzione, possiede un suo modo particolare di procedere. Anch'io ho una camminata abbastanza singolare, la conosco benissimo, mezza da

KASSIM BAYATLY

Nato a Baghdad, è studioso, attore, drammaturgo e regista di teatro.

Ha conseguito il dottorato presso l'Università di Bologna con una tesi su *Le forme spettacolari nella civiltà islamica*. Ha tenuto lezioni e conferenze sulla tecnica dell'attore e sulla danza orientale araba presso diverse università italiane e straniere.

Vive a Firenze.

Ha scritto numerosi saggi e libri in lingua araba sul teatro. Con la editrice Ananke di Torino ha pubblicato 2 testi della serie *Il corpo Svelato*: *La danza nella società arabo islamica*, 1996, e *Tecnica, storia ed emozioni della danza del ventre*, 2005. E poi *Dialoghi intorno al teatro*, Titivillus, Corazzano 1997, con sei lezioni sui maestri del teatro del Novecento europeo, da cui a p. 32 è tratto il brano inserito nel testo; *La memoria del corpo sotto i cieli dell'Islam. Tradizioni, riti, feste e spettacoli*, Ubulibri, Milano 2001.

cavallo, mezza da fenicottero. Ognuno dovrebbe conoscere, rendersi conto della propria deambulazione e della propria gestualità di fondo, non solo per correggersi, ma anche per ingrandire quelle che sono doti positive in embrione».

IL PUNTO FISSO

PER VINCERE LA PAURA ed evitare di guardare in faccia chi ti guarda, per imparare a concentrarsi, perfezionare l'equilibrio, stabilire un contatto visivo tra gli attori in scena, si può ricorrere all'esercizio di orientarsi seguendo un punto fisso:

- Dopo aver sperimentato le diverse camminate, immaginiamo di muoverci come se avessimo un filo invisibile legato al naso che viaggia all'altezza degli occhi.
- Quindi procediamo senza mai girare la testa, senza far caso a quello che succede intorno, dritti, verso il punto che ci attira.
- Quando si deve cambiare direzione si procede allo stesso modo, lentamente, sempre seguendo questa linea immaginaria, concentrandosi sul movimento e sul filo.
- Si può ripetere l'esercizio variando le camminate, il ritmo, la velocità, ma sempre fingendo di avere questo ipotetico filo che ci tira in avanti all'altezza degli occhi.

IL RITMO

A PROPOSITO DEL RITMO, in *Dialoghi intorno al teatro*, Kassim Bayatly afferma che:

«Il ritmo è la struttura interna del corpo trasparente. Lavorare sul ritmo significa lavorare sulla possibilità di svegliare il corpo nascosto nel corpo umano».

Questa condizione emerge chiaramente quando ci si sofferma ad ascoltare il suono percussivo di una danza tribale, oppure si assiste a una *performance* dei «Tamburs du Bronx»

3. Il corpo in azione

51

per esempio, e senza rendersene conto il piede parte da solo a battere il ritmo. Se si presta attenzione, il nostro corpo in quel momento vibra come se al suo interno si svegliasse un'energia che non ricordavamo di possedere, si muove spontaneamente seguendo il ritmo come se lo conoscesse da sempre, come se una memoria lontana si svegliasse e, se ci si lascia trasportare, facesse muovere i muscoli, il cuore, i pensieri a tempo.

Seguire il variare del ritmo aiuta a coordinarsi e coordinare i movimenti, a modellare il gesto, lento, secco, rapido, perché ogni emozione ha il suo ritmo.

A tale proposito va detto che i bambini piccoli hanno uno spiccato e innato senso del ritmo: spontaneamente seguono il suono di un tamburo, il battito delle mani, ondeggiano, si muovono perfettamente in sincronia.

Poi crescendo, per una serie di motivi, ciascuno cerca di *addomesticare* quando non di *addormentare* il «corpo nascosto», e le convenzioni sociali ci inducono a reprimerlo, ad annullarlo, perché qualche volta è scomodo percepirne la presenza. Ma esso fa parte di noi ed è importante imparare a convivervi, perché non ce ne possiamo liberare facilmente.

- Per imparare a legare il movimento al ritmo è possibile utilizzare un tamburino o un metronomo, oppure un registratore, servendosi di basi musicali con ritmi e velocità diversi e spingendo i ragazzi a muoversi o camminare a tempo.

Variando le diverse velocità ritmiche o la cadenza ci si concentra meglio su quello che si sta facendo perché, avendo introdotto un elemento che regola il movimento spontaneo, è necessario combinare la propria creatività con un preciso stimolo esterno.

GIOCHI DI MOVIMENTO

LO SLOGAN DELLA CAMPAGNA pubblicitaria di una famosa marca di pneumatici ricordava che «La potenza è nulla senza controllo».

LA PANTERA ROSA

Battere il tempo, picchiare su un tamburo, lasciarsi andare cantando al suono di una chitarra. In quello che era ancora fondamentalmente un ospedale psichiatrico, c'era un laboratorio di animazione teatrale. I suoi ospiti erano abituati a fare le cose che venivano loro dette, gli esercizi, i movimenti corporei; tuttavia, con l'animatore che mi aveva preceduto, avevano anche composto canzoni e, andando in scena, alcuni si erano espressi in modo decisamente interessante ed efficace. Li vedevi e non sembravano «matti». Un gruppo eterogeneo: «ospiti» con problemi ma intelligenza e comportamento «normali», e altri invece che durante gli incontri se ne stavano chiusi in se stessi, muti e inerti fino al momento in cui li si chiamava in causa. Il problema era trovare per ognuno un modo giusto e personale di coinvolgerli. Marcello, per esempio, era di Napoli, e

È certamente importante dare spazio alla creatività e alla spontaneità, ma allo stesso tempo è utile imparare a gestirla in modo da non esserne dominati. Nella direzione di un maggiore controllo del proprio movimento nello spazio, alcuni giochi inducono nuove curiosità:

- Contare i passi da un punto a un altro, poi riprovare a fare gli stessi passi a occhi chiusi e vedere la differenza. Mirco, classe quinta: «A me è piaciuto anche quello che si chiudevano gli occhi, allo scuro, si camminava, poi bisognava contare i passi, senza guardare».
- Le prime volte può sembrare difficile. Più che altro, non siamo abituati a farlo. Graziano, seconda elementare, si accorge che è finito da un'altra parte: «Facevamo i passi, io ne avevo fatti una volta dieci, e poi quando sono ritornato sono andato sul tappeto».
- Correre o camminare veloci alla rinfusa nella stanza e a un segnale arrestarsi perfettamente immobili, o toccare terra con una determinata parte del corpo, o saltare, chi è più vicino, su un'unica sedia.

Quest'ultimo esercizio in particolare aiuta a considerare meglio la posizione e il movimento degli altri, nonché a valutare se sia il caso o meno di lanciarsi, evitando inutili collisioni.

- Spostarsi nello spazio e, a comando, scivolare come pattinatori, piroettare, saltellare in piedi o accucciati, rotolare, lasciarsi cadere e poi rialzarsi; quindi provare ad accelerare ognuno di questi movimenti ma senza mai correre, o a rallentarli in modo esagerato.

Sembrano sciocchezze, ma per molti il controllo non è immediatamente facile, anzi, è una piccola conquista. Poi succede anche che, una volta capito il senso di muoversi tutti in gruppo senza ostacolarsi, alcuni spontaneamente introducono variazioni di interazione con i compagni, e fanno insieme, collaborano. E allora le piroette diventano graziosi balletti a due, oppure alcuni pattinano per un po' tenendosi per mano.

3. Il corpo in azione

53

I bambini più sono piccoli e più si divertono con questi giochi di movimento, in cui sperimentano la soddisfazione di imparare a controllare il proprio corpo, in un confronto stimolante e collaborativo con i compagni.

Liliana, seconda elementare: «Mi ricordo quando abbiamo fatto come i calciatori al rallentatore».

Crescendo, alcuni ragazzi si vergognano un po' a mettersi in gioco, come riferisce una bambina di quinta a proposito delle camminate strane:

«Mi sembra un po' idiota il modo in cui camminiamo... a parte che faccio una fatica!».

O anche, specialmente le prime volte, la preoccupazione per il giudizio degli altri facilmente ancora prevale sulla soddisfazione di conoscersi ed esprimersi meglio insieme:

Pietro, terza elementare: «La cosa che non mi è piaciuta proprio è quando ci facevi fare quei saltelli, quel riscaldamento del corno!».

BALLI DI GRUPPO

SPESSE SOTTOVALUTATI dai «puristi», che li considerano poco più che animazione da villaggio turistico, i balli di gruppo (stile *macarena* o *meneaito*, tanto per intenderci) possono essere un elemento interessante da inserire in un percorso di animazione teatrale. Si imparano facilmente e non è richiesta nessuna esperienza di danza, né classica, né moderna. Muovendosi in gruppo i più impacciati possono essere rassicurati dal fatto che nessuno concentrerà l'attenzione solo su di loro; nella loro struttura semplice e ripetitiva sono però utili per far capire l'importanza della concentrazione per essere sincroni e a tempo, coordinando i movimenti alla musica. Inoltre costituiscono un ottimo esercizio di riscaldamento collettivo.

Osservando i bambini al lavoro si noterà come le difficoltà di relazione che alcuni soggetti possono avere sono superate muovendosi tutti insieme a tempo di musica.

all'inizio non trovava il coraggio di dirmi che gli esercizi di gruppo sul corpo lo annoiavano, lo facevano sentire a disagio. Però gli piaceva raccontarsi, e quando recitava *La livella* di Totò non solo era visibilmente contento, ma sembrava un attore vero.

C'era anche un ragazzo molto giovane: lo chiameremo Fabio. Se ne stava per lo più tra sé borbottando parole abbastanza incomprensibili. A volte durante le azioni teatrali gli altri gli facevano indossare un cappotto da carabiniere ed era lui ad eseguire gli «arresti». Cantando tirava fuori un po' di voce e si apriva a timidi sorrisi. Una cosa che faceva bene (e che lo faceva star bene) era la camminata della Pantera Rosa. Un suo compagno suonava la musica alla chitarra e allora, per qualche minuto, vedevi Fabio attivo e contento, a suo agio nel muoversi, nel lasciarsi guardare.

BALLI E BANANE

Da anni si usa nelle discoteche, ed è già abbastanza triste. Ma anche sulle spiagge capita di incrociare gruppi che si muovono e «ballano» tutti uguali agli ordini di un cosiddetto «animatore». La musica ad alto volume, l'atteggiamento serio e compreso, i movimenti goffi e approssimativi e probabilmente tanta paura di «sbagliare». Come si diceva in un noto spot pubblicitario: «Vedi quello (quella)? È una banana!». Come se il ballo fosse una somma di passi e movimenti, come se fosse possibile «copiare» qualcuno semplicemente *imitando* quello che fa! I miei amici a Cuba ridevano quando lo raccontavo e, a me europeo un po' imbranato, dicevano semplicemente: «Muovi il sedere e segui il ritmo!». Osservare non i passi e le figure, non l'istruttore sul palco e i compagni d'avventura accanto, ma il proprio corpo che *sente* la musica, che risponde, che si muove, che trova il suo personale modo di esprimersi;

IL SERPENTONE

IN QUESTO CASO si abbina la voce al movimento. Si fanno prendere per mano tutti i ragazzi e si inizia a camminare.

- Chi guida il serpentone decide il tipo di camminata, la posizione del corpo e il suono che vuole emettere e tutti gli altri devono imitarlo.
- A turno i ragazzi si alterneranno alla guida del serpentone e ciascuno avrà la possibilità di esprimersi.
- Attenzione a non correre troppo e tirarsi perché durante le fasi concitate di movimento qualcuno potrebbe cadere e farsi male.

In questo esercizio si possono sperimentare le camminate fatte tutti insieme, e si può già prendere confidenza con la propria voce in movimento, provando a emettere i suoni più strani: bassi quando ci si abbassa, alti quando il serpentone cammina in punta di piedi, sibilanti, sussurrati. Si verifica così anche la varietà di suoni che la nostra voce permette di mettere in gioco passando per i vari risuonatori.

LA SORPRESA NELLO SCATOLINO

UN ALTRO ESERCIZIO pressoché universale, adatto soprattutto ai più piccoli, è il famoso gioco dello scatolino:

- I bambini stanno a terra, rannicchiati e «chiusi», poi l'animatore annuncia che «si apre lo scatolino e vengo- no fuori: i gatti... i vigili... gli alberi... il vento...».

Non è solo un divertente gioco psicomotorio, ma anche un ottimo sistema per «rivivere» esperienze reali, come per esempio l'osservazione dal vivo di piante e animali, o anche il racconto di una fiaba. In questo modo si dà un seguito «corporeo» alle osservazioni, alle emozioni, all'immaginazione, il ricordo si ravviva e anche più facilmente e più brillantemente il tutto viene tradotto poi, per esempio, nel disegno.

3. Il corpo in azione

55

Ogni cosa nuova che i bambini piccoli imparano e conoscono dovrebbe subito dopo essere lasciata libera di uscire dallo scatolino.

Al proposito, scrive Gianni Rodari, a p. 51 del citato *Il teatro i ragazzi la città*:

«Un'osservazione sistematica del gioco avrebbe rivelato l'esistenza di un vero e proprio alfabeto dei gesti. La "maestra" usciva regolarmente (con qualunque gruppo di bambini) con l'indice alzato in segno di rimprovero. La "luce" erano braccia spalancate come raggi».

PERCORSI FANTASTICI

IL GIOCO DEI PERCORSI è semplicissimo e, se vogliamo, anche abbastanza banale.

- Disposti cinque o sei tappetini nello spazio dell'azione, si stabilisce che ogni tappeto rappresenta un terreno diverso: per esempio una foresta in fiamme, un fiume infestato dai piranhas, un deserto arido, un prato in fiore, una città piena di traffico, e così via.
- Poi a uno a uno si affronta il percorso, e nei vari attraversamenti occorre comportarsi (camminare, atteggiarsi, eventualmente usare la voce) di conseguenza.

Magari non si capisce bene perché, ma proponendo un simile gioco si ottiene un sicuro successo, così con i bambini di prima elementare come anche con i ragazzi di seconda media, di cui si pensa di solito che abbiano la testa in tutt'altri pensieri: e invece no, anche loro entusiasti e felici se li fai giocare sui tappetini!

In realtà si tratta di un gioco molto teatrale, perché occorre definire collettivamente diverse «scenografie» immaginarie, stabilite per convenzione tra il pubblico e il provvisorio attore (come erano convenzionali le scene del teatro di Shakespeare); ogni componente del pubblico è chiamata poi a turno a fare l'attore, per cui scatta un meccanismo di gara e di «emulazione» (come nel teatro dei gesuiti), e la perfetta cono-

poi, quando abbiamo interiorizzato il ritmo e ci siamo sbloccati, allora si che si possono inserire passi e figure, che probabilmente non saranno proprio uguali per tutti (non siamo ballerini professionisti), ma senz'altro almeno saranno veri.

E se un passo per noi è difficile, eventualmente lo possiamo semplificare, ma non è più sbagliare.

Con i bambini è più facile, perché (se già non hanno interiorizzato troppo i modelli televisivi, in alcuni casi succede) istintivamente si buttano, si lasciano andare, giocano e sperimentano il piacere di muoversi sentendo la musica e il ritmo dentro di sé. E in gruppo, anche per quelli che all'inizio hanno difficoltà, è un piacere contagioso.

scenza da parte di tutti dell'azione che si svolge (come per le sacre rappresentazioni medievali) contribuisce alla valutazione tecnica di quanto avviene, in termini di abilità mimica e di verosimiglianza (categoria quest'ultima fondamentale nell'interpretazione umanistica della tragedia classica in Aristotele!).

«Riferimenti storici» a parte, su questo semplicissimo esercizio si possono costruire anche con molta facilità storie scritte, disegnate, recitate, con variazioni infinite sul tema, che interessano molto ai ragazzi, a partire da qualsiasi spunto iniziale.

In una classe quinta elementare i bambini avevano modellato il loro percorso su una cartina dell'Europa, con la scalata alla torre Eiffel, l'attraversamento della Manica e la conclusione in Irlanda, in una birreria.

Ecco il commento di Andrea:

«A me è piaciuto quando abbiamo fatto finta di avere dolore alla gamba, al braccio o che dovevamo attraversare il mare, la torre, e poi arrivare alla birreria».

Il «far finta» basato sulle camminate torna spesso anche nella preparazione degli attori professionisti. Ancora Stanislavskij:

«In questo caso facciamo tutto quello che è già stato fatto, ma accompagnandolo con lo zoppicare della gamba, o il farfugliare della lingua, con una certa posizione dei piedi, delle mani, del corpo, con abitudini e tic appresi dall'esterno. Se la caratterizzazione esterna non compare di per sé, innestatela come innestereste un ramo di limone su un pompelmo».

4. Il rapporto con gli altri

A SCUOLA, GENERALMENTE non è previsto che i ragazzi entrino in rapporto tra di loro anche con il corpo. Se lo fanno di solito è per sbaglio, quando si urtano, correndo maldestramente durante la ricreazione oppure, con intenzioni non esattamente contemplate nei programmi ministeriali, durante litigi, scherzi nei gabinetti e simili.

Dalle registrazioni audio, quelle che seguono sono le parole dei bambini di terza e quinta elementare:

Caterina: «A me è piaciuto quando facevamo naso contro naso, spalla contro spalla, e poi anche quando dovevamo fare i pezzi di creta che si modellavano, perché facevamo delle cose buffe e a me facevano ridere».

Michela: «A me ha fatto ridere quella volta che, la prima o la seconda, hai detto “naso contro naso”, che significherebbe un bacio in un posto, nei Tahiti, e la Sara e Ik Soo lo hanno fatto».

Alessandro: «Mi piacerebbe rifare il gioco che abbiamo fatto a coppie, come, per esempio, si lega un filo al ginocchio e si tira, oppure al naso».

Pietro: «Quando facevamo quello della creta... ma perché non mi hai fatto mai essere costruttore?».

Alessia: «Quando facevamo i pezzi di creta, c'erano dei miei compagni che mi muovevano e mi facevano male, cioè mettevano con la schiena giù e facevano male».

Esercizi che servano a stimolare, affinare il rapporto con gli altri, anche con il corpo degli altri, non servono solo ai fini dell'espressione teatrale, ma aiutano i ragazzi a crescere più sicuri e sereni, capaci di maggiore fiducia, rispetto e atten-

*Alla domanda:
«Che cosa
vi sembra
di aver imparato
durante il corso
di animazione?»,
la maggioranza
dei ragazzi
di seconda
media
risponde:
«A superare
le vergogne».*

LA PROFESSIONE, GLI ESERCIZI, I MANUALI

Negli anni ruggenti dell'animazione capitavano anche cose strane. Poteva succedere di incontrare qualcuno che ti chiedeva: «Mi sai consigliare un libro di esercizi? Devo andare a tenere un corso nel tal posto...». Ma chi è l'animatore, o meglio l'«esperto», di animazione?

1. Non è facile stabilire dei criteri precisi.

A parte le diverse tipologie, cui si è già accennato, e la sovrapposizione con altre figure professionali altrettanto labili, come l'educatore, il «facilitatore» (ma chi l'avrà inventata una parola così orribile?) ecc., le scuole che formano animatori sono per lo più a base regionale, per cui si può stare sicuri che - anche restando solo nelle due province confinanti in cui risiedono gli autori di questo libro, ex Repubblica Serenissima - la preparazione sarà diversa.

2. In realtà è ancora sostanzialmente sul

zione nei confronti dei compagni. Alla domanda: «Che cosa vi sembra di aver imparato durante il corso di animazione?», la maggioranza dei ragazzi di seconda media risponde: «A superare le vergogne».

Non ci pare un dato trascurabile, se pensiamo che si tratta di ragazzi di tredici anni!

GIOCHI DI SPECCHI E OMBRE

IL GIOCO DELLO SPECCHIO è molto semplice e non richiede particolari abilità.

- Consiste nel mettersi l'uno di fronte all'altro: uno fa la persona e l'altro lo specchio, che deve ripetere con la massima esattezza i gesti del primo.
- Ovviamente, al lato destro della persona corrisponderà il lato sinistro dello specchio, e questo richiede già una certa attenzione.

È un gioco che diverte, obbliga all'autocontrollo, consente da subito variazioni, come lo specchio deformante, che lo rendono meno elementare e più creativo. Soprattutto, obbliga a mettersi uno di fronte all'altro, con lo scopo di osservarsi e di trarre direttamente dall'altra persona il materiale per un gioco: il che di solito, nella normale vita scolastica, ma anche sociale di relazione, non capita quasi mai.

L'ombra invece è immediatamente una rielaborazione, anche perché ci sono le ombre della sera, allungate e sfuggenti, e quelle di mezzogiorno, che stanno come «ristrette» alla base di persone, animali e cose.

Il concetto è un po' più difficile, ma si può sempre partire dalle ombre vere, quelle con cui magari i bambini giocano un po' «per dispetto» quando si usa un proiettore. Si osservano con attenzione, si cerca di controllarle, si fanno prove ed esperimenti usando una lampada, una torcia, una candela, facendole diventare grandi o piccole a seconda della distanza dalla sorgente luminosa... E poi si prova a riprodurle usando il

4. Il rapporto con gli altri

59

corpo: ombre provenienti da personaggi fermi, oppure in movimento.

Facilmente si tratterà di azioni rallentate, per permettere a chi fa l'ombra di seguire, adeguarsi, e richiederanno una dose supplementare di autocontrollo. E le successive rielaborazioni grafiche potrebbero rappresentare una vera sorpresa.

Daniele, prima media:

«Un signore si specchia e scopre che questa sua immagine riflessa può parlare, e quindi essendo un uomo solo e triste confida all'immagine tutti i suoi problemi, così quest'uomo diventa aperto e felice con tutti e non più chiuso e triste. Un giorno vuole parlare ancora con la sua immagine, ma scopre che questa non parla più, perché ormai ha svolto la sua missione di portare la felicità».

DOCILI COME MARIONETTE

- IN QUESTO GIOCO si fa finta di legare un filo al naso del compagno, o al mento, a una spalla, a un ginocchio, dove si vuole.
- Poi si comincia a tirare, lentamente, e il compagno deve venir dietro con la parte del proprio corpo a cui è legato il filo.
- Si va avanti procedendo senza strappi, cercando un accordo e magari anche un certo ritmo, nello spazio del gioco: ne può risultare una danza a due molto bella da vedere.
- Poi si possono aggiungere altri fili, e l'altro ballerà come una marionetta.
- Oppure i fili possono non esserci affatto, e allora a guidare il movimento sarà una specie di fluido, come nell'ipnotismo.

Non è difficile trarne subito idee per azioni teatrali da improvvisare lì per lì. Ma intanto è allenamento all'attenzione, al controllo dei passi come dei piccoli gesti, alle possibilità di articolazione del proprio corpo e di quello degli altri. E può costituire una gradita sorpresa lo sperimentare il piacere

campo che, sommando e combinando elementi culturali anche molto diversi, si formano gli animatori e al momento attuale non c'è qualcuno che possa stabilire un preciso *curriculum*, per quella che, più che una figura professionale, è una *funzione*, decisamente complessa, che non necessariamente va svolta da uno che la fa per professione.

3. Che nella scuola l'animatore debba essere principalmente lo stesso insegnante, lo sostengono Remo Rostagno e Bruna Pellegrini - forse i protagonisti principali sul versante scuola della prima ora dell'animazione (come Franco Passatore lo fu su quello teatrale) - in un manuale, *Guida all'animazione*, Fabbri, Milano 1978 (1980). Se pur ricco di esercizi e spaziando dal teatro alla ricerca d'ambiente, dal fumetto all'audiovisivo, non offre molto più che un elenco di strumenti, dando per scontato che l'insegnante o l'educatore sappiano come usarli.

4. Noi pensiamo invece che la cosa più

importante (e più difficile) sia proprio la *motivazione*. L'animazione non è «neutra», non è una lista di tecniche intercambiabili che possono andare bene con qualsiasi contesto educativo o modello di scuola e chi, facilmente entrerà in contrasto con alcuni aspetti dell'istituzione. Senza avere le idee chiare sul tipo di rapporto che intendiamo avere con gli «animandi», senza la capacità di collocare gli «esercizi» in una visione culturale coerente, «saccheggiate allegramente» i vari saggi, manuali, raccolte di schede, per lo più a diffusione locale, che sono stati pubblicati nel corso degli anni, rischia di risultare poco efficace, o addirittura controproducente.

di muoversi bene in due, o di osservare dal di fuori un bel movimento, facile, eseguibile da chiunque, non solo da quelli più bravi che vanno a danza o a ginnastica artistica.

Ci si fa in definitiva, insieme, un'idea molto pratica di cosa si può ottenere utilizzando come materiale corpi umani in movimento, non particolarmente allenati, con i loro problemi di articolazione, posizione, equilibrio.

TIRO ALLA FUNE

- Si divide il gruppo in due squadre che si affrontano in una gara mimata di tiro alla fune.
- L'animatore fa le veci dell'arbitro e allenatore e di volta in volta impartisce l'ordine di tirare alle diverse squadre.
- Quando una tira l'altra deve cercare di trattenere la fune.

Lo scopo del gioco è osservare il proprio corpo nei diversi momenti della tensione: come si dispongono i muscoli, il baricentro mentre si sta «tirando» e diversamente quando si cerca di «tenere» la corda. Alla fine l'educatore stabilirà che una delle due squadre lasci andare la corda e l'altra cadrà a terra rovinosamente, ma senza farsi male.

Capito bene il gioco, si possono introdurre variazioni, come la ripetizione dell'esercizio al rallentatore, oppure fare finta che il terreno sia scivoloso, o scotti, oppure che la stessa fune sia attraversata da scosse elettriche, o immaginare qualunque altra situazione che consenta di affinare ulteriormente il controllo e i movimenti.

LA CITTÀ SCONOSCIUTA

Si tratta di un gioco di gruppo, molto semplice, divertentissimo, proponibile anche ai bambini più piccoli.

- Si cammina tutti insieme (quanti ragionevolmente ce ne stanno nella stanza) in quella che adesso è una città sconosciuta. C'è nebbia e non si vedono gli altri se non quando li abbiamo davvero vicini.

4. Il rapporto con gli altri

61

- Tutti gli altri sono dei mostri, e allora quando ci si trova l'uno di fronte all'altro, a una piccola distanza, si cambia bruscamente direzione, con una smorfia di disgusto.
- Questo gioco prende molto, specialmente i piccolini, e impone un certo ordine nel movimento, nel trovare la velocità e il ritmo giusti per non scontrarsi quando bruscamente si deve cambiare direzione.
- In seguito, si visitano altre città, dove invece gli abitanti sono simpatici, ma hanno strani modi di salutarsi: quando si incontrano, si toccano pollice contro pollice, spalla contro spalla, o anche con i talloni, le ginocchia, la fronte, un orecchio, il naso, il sedere, e chi più ne ha più ne tocchi.

Alcuni saluti sono facili, sopportano una certa approssimazione o irruenza; altri decisamente impongono attenzione, per non farsi male. Certi fanno ridere, oppure diventare rossi, e allora molti ragazzi evitano il contatto con quelli dell'altro sesso.

In ogni caso è un gioco che di regola non mette nessuno in serio imbarazzo, anzi aiuta notevolmente a sdrammatizzare certi piccoli problemi, contribuendo probabilmente a far sì che restino piccoli.

VAMPIRI NEL BUIO

I RAGAZZI DI UNA SECONDA media nella loro relazione hanno così descritto questo gioco:

- «Paolo ci ha spiegato come si svolgeva, in cosa consisteva e a cosa serviva il gioco del vampiro:
- a occhi chiusi tutti dovevamo girare per la stanza con le braccia piegate davanti a noi: eravamo le vittime; a un certo punto entrava Paolo, anche lui con gli occhi chiusi, ma era il vampiro, con le mani distese in avanti.
- Ci distinguevamo per il fatto che quando una vittima urtava qualcuno indietreggiava, mentre il vampiro, nel-

GLI ESERCIZI DI TEATRO PIACCIONO

Gli esercizi proposti durante gli incontri di animazione teatrale (così come di psicomotricità o di altre attività simili) di solito piacciono ai bambini, che li trovano interessanti e divertenti. In effetti, vi si ritrovano combinate le diverse tipologie di gioco, o «strutture ludiche», così come per esempio vengono definite da Piaget. Scrive Anna Bondioli, nel suo testo *Lo spazio ludico: il gioco e i giochi* (tratto da Autori Vari, *Il gioco*. Quaderni di cultura didattica (diretti da F. Frabboni - R. Maragliano - B. Vertecchi), La Nuova Italia, Firenze 1986, p. 23): «Piaget individua e descrive tre tipi di strutture ludiche irriducibili le une alle altre e susseguentesi diacronicamente nello sviluppo evolutivo: l'esercizio, il simbolo, la regola. I giochi di esercizio, caratteristici dei cuccioli degli animali e degli stadi infantili preverbal, si caratterizzano, in negativo, in quanto in essi non intervengono né finzione né regole e,

in positivo, in quanto contraddistinti dal “piacere di essere causa” che si manifesta nella ripetizione a vuoto di schemi senso-motori. Il gioco simbolico, che implica la rappresentazione di un oggetto assente e il confronto tra un elemento dato e uno immaginato, consiste invece in un’assimilazione deformante che dà luogo a una rappresentazione fittizia. Infine il gioco di regole, al contrario del simbolo, che è egocentrico e individuale, suppone il riconoscimento e l’interiorizzazione di relazioni sociali e interindividuali». Il libro di J. Piaget a cui l’autrice si riferisce è *La formazione del simbolo nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze (ultima edizione 2000).

l’urtare qualcuno, gli appoggiava le mani sulla schiena facendo finta di morsicarlo.

- A questo punto la vittima diventava un vampiro, ma se due vampiri si morsicavano a vicenda, diventavano entrambi vittime».

Il gioco dovrebbe svolgersi al buio, ma spesso nelle scuole, specie in quelle di recente costruzione, è difficilissimo riprodurre il buio (e se uno deve proiettare delle banalissime diapositive, bisogna trasferire baracca e burattini in un’aula speciale, appositamente oscurata!). Comunque si possono chiudere gli occhi, o ci si può bendare.

È un gioco che piace, prende, e che si può proporre a partire dalla seconda elementare. Di solito, specie con i bambini più piccoli, ci vuole del tempo prima che capiscano e applichino come si deve le regole, però alla fine riescono anche loro a giocare discretamente. Il gioco del vampiro impone un forte autocontrollo, perché non siamo abituati a camminare senza vedere; si attivano altri canali sensoriali, per cui i compagni vengono percepiti attraverso l’udito e il tatto; addirittura, il tatto (di nuovo toccarsi, tranquillamente, ordinatamente, per gioco, con divertimento, senza sapere nemmeno chi si tocca) diventa il senso più importante, perché è l’unico strumento che abbiamo per distinguere la vittima dal vampiro.

Nei ragazzi il gioco provoca di solito molta eccitazione; alcuni, i più irrequieti e aggressivi, fanno un po’ fatica a entrarci. Poi però te lo richiedono, lo vogliono fare ancora: si sente proprio il bisogno, in una scuola piacevole per i ragazzi, del gioco del vampiro!

MARMI, CRETE, SCULTORI

LO RICORDAVANO I BAMBINI all’inizio del capitolo: è il gioco in cui uno fa lo scultore e gli altri la creta. Lo scultore deve «modellare» i compagni in modo da comporre una specie di statua, un monumento. Non è un gioco facilissimo perché, come ricordava Alessia, ci si può anche «fare male».

4. Il rapporto con gli altri

63

Ancora toccarsi. Insistiamo su questo tasto, perché in una società che pretende di essere «liberata» solo perché fa vedere in abbondanza sesso sceneggiato in tv e non ti mette più in galera se ti spogli troppo su una spiaggia, quello che è un istinto naturale dei bambini, di comunicare e di esprimersi con gli altri a volte anche usando tutto il proprio corpo (senza necessariamente implicazioni sessuali), viene ancora sistematicamente represso.

E così si cresce, in un mondo sempre più affollato, senza l'esperienza del corpo degli altri, si perde fin da bambini la capacità di toccare le persone. E quando poi ci capita di incontrarci siamo impacciati, ci urtiamo, ci scontriamo, ci facciamo male, e faticiamo a trovare la misura anche nelle carezze.

Quando si propone ai ragazzi il gioco dello scultore, all'inizio alcuni sono assolutamente incapaci di affrontare la «materia» che hanno di fronte: sono bloccati, oppure tendono a sforzare il corpo dei compagni in posizioni impossibili, innaturali, non riescono a usare delicatezza nel manipolare dita, braccia, schiene, ginocchia. E non è questa una caratteristica dei ragazzi in quanto goffi e immaturi, ma al contrario in quanto ormai innaturalmente «divisi», già in età scolare, tra mente, corpo, esperienza (è più facile vedere un bambino di tre anni - che ancora non avrebbe completato il proprio sviluppo psicomotorio - accostarsi con rispetto e proprietà di gesti al fratellino appena nato).

Comunque, raccomandando attenzione, spiegando che ogni scultore deve usare la materia tenendo conto delle sue caratteristiche specifiche (non si può pretendere che una statua di marmo se ne stia in equilibrio sulle punte!), sfruttando come sempre il fatto che in ogni classe ci sono sempre dei ragazzini che subito sanno giocare meglio di noi, non è difficile ottenere, in pochi minuti, che tutti quanti capiscano come si riesce a fare lo scultore, e anche la creta. Quelli che «fanno la creta» devono lasciarsi modellare con fiducia, assecondando i gesti dello scultore, modificando la propria posizione senza perdere l'equilibrio.

E il gioco ai ragazzi piace molto, li diverte, lo vogliono rifare spesso.

STATUA E SCULTORE

Rileggendo i nostri appunti di lavoro, abbiamo trovato una relazione scritta dai ragazzi di scuola media: «Cinque ragazzi escono e si rivolgono verso il pubblico. Uno di loro fa la parte dello scultore. Lo scultore deve inventare una situazione prendendo un ragazzo per volta e facendogli assumere una posizione. La statua deve rimanere immobile e il pubblico deve indovinare di che scena si tratta».

*Conoscere
il proprio
corpo significa
conoscere
lo strumento
principale
dell'espressione
teatrale.
Non solo
il movimento,
il gesto,
ma anche
la voce
e la parola
dipendono,
nel teatro,
dalla
conoscenza
del proprio
corpo.*

5. Il rilassamento

FINORA ABBIAMO CONSIDERATO l'ipotesi di movimenti liberi nello spazio, individuali e di gruppo, che suggeriscono idee per azioni teatrali da inventare lì per lì, mute, i cui personaggi derivano dall'osservazione collettiva dei movimenti casuali.

Si tratta di un approccio allo stesso tempo «istintivo» e interessante, che ha lo scopo di invogliare i ragazzi a impegnarsi nell'attività proposta. Altri approcci istintivi verranno indicati qua e là, più avanti, a sottolineare che le strade dell'animazione sono molteplici e non occorre seguire per forza un percorso obbligato.

Tuttavia, se l'obiettivo non è soltanto quello di offrire ai ragazzi l'occasione per esprimersi e divertirsi giocando, ma anche quello di aiutarli alla consapevolezza del «perché e per come», ecco che il rilassamento sta alla base di tutto il lavoro teatrale. Conoscere il proprio corpo significa conoscere lo strumento principale dell'espressione teatrale. Non solo il movimento, il gesto, ma anche la voce e la parola dipendono, nel teatro, dalla conoscenza del proprio corpo.

Dove «conoscenza» significa innanzitutto «attenzione»: alla respirazione, cioè all'aria che entra ed esce attraverso il corpo e che segna il ritmo delle nostre azioni; e poi ai diversi segmenti, alle articolazioni in cui il corpo stesso è diviso.

ALLA BASE DEL LAVORO TEATRALE

IL RILASSAMENTO VERO e proprio non si fa fino alla terza elementare. Il lasciarsi andare presuppone una sicurezza di sé

5. Il rilassamento

65

che non tutti i bambini raggiungono prima di quell'età. Ed è perfettamente inutile parcheggiare sulla moquette - come a volte succede - bambini di scuola materna che non riescono a stare fermi, a tenere gli occhi chiusi, che si agitano, si cercano, si disturbano.

Con loro si può invece giocare ad ascoltare il respiro, l'aria che entra dal naso, gonfia la pancia come un palloncino, esce dalla bocca; si possono contare le respirazioni e i battiti del cuore, magari facendo la gara a chi sa trovarsi il polso; oppure escogitare forme di «coccolamento», giochi in cui i bambini si cullano l'un l'altro, o si fanno cullare dagli adulti, a richiamare quel dolce abbandonarsi con fiducia che loro, si suppone, ben conoscono in famiglia. Piccolo gruppo, intimità: non certo una maestra o un animatore che ti mette con la schiena per terra, scomodo e inquieto, e ti dice «rilassati!».

Il rilassamento infatti, perché abbia senso, dovrebbe essere un'attività assolutamente tranquilla e non forzata, svolta in un ambiente per l'appunto «rilassante»; e soprattutto dovrebbe essere un momento in cui ci si libera dal vincolo del «tempo per fare...» che condiziona la maggior parte delle nostre attività quotidiane.

IMPARIAMO A RILASSARCI (ASCOLTANDO IL NOSTRO CORPO)

QUANDO SI SENTE PARLARE di rilassamento, per lo più si pensa a pratiche di *training* autogeno, a una forma di preparazione alla meditazione trascendentale: la mente immagina stanze in cui la luce è soffusa e l'aria odora di incenso o di altre essenze orientali. Un tempo non produttivo che difficilmente rientra nei canoni della cultura occidentale, sempre più tesa al fare senza pensare.

Di fatto il rilassamento è un tempo *preso per se stessi*, una forma di preparazione che permette di concentrarsi meglio, ascoltare il proprio corpo, per liberare la mente e focalizzare l'obiettivo immediato.

DEBORAH KOOPERMAN

A 17 anni suonava la chitarra e cantava nei club newyorkesi con i vari Bob Dylan, John Sebastian, José Feliciano. Nel '68 arriva a Bologna dove inizia la collaborazione con Francesco Guccini, diventando socia fondatrice della famosa Osteria delle Dame. Ora lavora con il marito in un negozio di strumenti musicali a Villafranca, in provincia di Verona, dirige il coro Woodstock, dell'omonima associazione culturale da lei diretta, e insegna a suonare la chitarra e a cantare.

Deborah Kooperman, durante le sue lezioni di canto, era solita ripetere che prima di salire sul palcoscenico è importante prendersi un quarto d'ora di tempo in cui si cerca di non pensare a nulla, si respira profondamente e si cerca di visualizzare se stessi mentre si sale sul palcoscenico e ci si esibisce. Questo, diceva, aiuta a concentrarsi meglio su quello che poi si andrà a fare e permette di realizzare una prestazione migliore.

Durante il rilassamento tutto è avvolto nel silenzio, si abbassano le luci, ci si distende con la schiena appoggiata su un tappetino, sul pavimento. Le prime volte è la voce dell'animatore che conduce, calma, rassicurante, a spostare l'attenzione dal mondo di fuori verso di noi, ad ascoltare la respirazione e le diverse parti del nostro corpo, a una a una.

In seguito, specie con i ragazzi più grandi e con gli adulti, può essere interessante lasciare che ognuno conduca da sé il proprio rilassamento, quando si sono capiti i diversi passaggi, si è imparato ad ascoltarsi seguendo un proprio ritmo personale.

Un elemento esterno che può essere introdotto a questo punto è la musica, che può costituire un sottofondo molto appropriato all'esperienza del rilassamento.

Ecco la definizione di Francesca, prima media, che abbiamo trovato in uno dei nostri diari di lavoro:

«Secondo me il rilassamento è un modo di sfogarsi e “scaricare i nervi”. Ma è anche una maniera per percepire il proprio corpo e concentrarsi su di noi. Sembra di isolarsi da tutti e di restare soli con se stessi. Quando si finisce il rilassamento sembra di svegliarsi da un lungo e profondo sonno e di doversi riambientare in un luogo nuovo».

UN ESEMPIO DI RILASSAMENTO A TERRA

I BAMBINI, COSÌ SPESSO goffi e approssimativi nei loro movimenti (come anche noi adulti, del resto) sono chiamati a prestare attenzione al proprio corpo nel silenzio.

5. Il rilassamento

67

- Ognuno, sdraiato a terra con gli occhi chiusi, incomincia «ascoltando» la punta delle dita, con il braccio sollevato verso l'alto, e cerca di concentrare lì tutta la propria attenzione.
- Un lieve movimento della mano, poi del polso, poi dell'avambraccio, del gomito, della spalla, aiuta a spostare l'attenzione successivamente sugli altri segmenti che compongono il braccio - «Immaginate che una formichina, uno gnomo, ci cammini sopra», si può dire ai bambini delle elementari - fino a che l'intero braccio non diventa pesante... e cade.
- Si ripete l'operazione con l'altro braccio, con le due gambe, tenendo il piede a terra e il ginocchio sollevato. E intanto l'aria entra, gonfia la pancia, esce, e la respirazione ha un suo ritmo e scandisce il nostro tempo personale.
- Ancora, proviamo a stringere forte i muscoli delle braccia, e poi a lasciarli andare, tre o quattro volte; poi i muscoli delle gambe, lo stesso; schiacciamo la schiena contro il pavimento, poi lasciamola andare; schiacciamo la testa, il sedere, tutto quanto il corpo. Non vi sembra adesso di sprofondare?

Autocontrollo, sensazione di benessere, ma anche un modo per liberare la mente.

Si può suggerire adesso di osservare una storia che scorre loro davanti. Alla fine, non solo si sentiranno rilassati, ma avranno anche provato il piacere di incontrare la propria fantasia da un punto di vista privilegiato e diverso.

FANTASTICARE SUL TAPPETO VOLANTE

ATTRAVERSO IL RILASSAMENTO è relativamente semplice favorire, oltre che un'attenzione diversa al proprio corpo, anche il libero fantasticare della mente.

IL RILASSAMENTO

Non esistono manuali di rilassamento per la pratica teatrale; tuttavia, in diversi manuali di yoga e meditazione trascendentale abbiamo trovato delle indicazioni molto simili a quelle che abbiamo sperimentato in questi anni e illustrato in queste pagine.

La respirazione addominale

Respirare con la pancia. Proviamo a far finta di soffiare dentro un palloncino, o di spegnere le candeline su una torta. Poi concentriamoci sul numero di respirazioni per minuto e cerchiamo di diminuirne la frequenza. Quindi *inspiriamo ed espiriamo* lentamente. Gradualmente si percepirà anche un calo della tensione muscolare. Al di là della pratica teatrale, la *respirazione addominale* è particolarmente utile in qualsiasi fase della vita, o prima di affrontare una prova, un esame, un appuntamento dal dentista, un incontro di lavoro, o quando i figli (o i genitori)

tirano troppo la corda e si è così arrabbiati che non si sa come comportarsi.

Yoga Nidra

Si tratta di un rilassamento completo, durante il quale si presta attenzione a ogni singola parte del corpo. Lo Yoga Nidra (*Nidra* significa «sonno») porta a uno stato di abbandono talmente profondo che in pochi minuti otteniamo un riposo pari ad alcune ore di sonno.

Ci si sdraia a terra in posizione supina con le braccia leggermente discoste dal corpo, le palme delle mani rivolte verso l'alto e le gambe leggermente divaricate.

La stanza deve essere tranquilla, possibilmente in penombra, ma non al buio completo. Si può tenere come sottofondo una musica rilassante e in alcuni casi è bene coprirsi, perché la tecnica abbassa la temperatura corporea. Per iniziare, fare una contrazione di tutto il corpo, inspirando, e con un sospiro abbandonarsi completamente al

Lo stato mentale, quando la voce dell'animatore diventa l'unica presenza esterna, si avvicina al dormiveglia, e capita anche a volte che qualcuno si addormenti. L'impressione - e gli psicologi confermano - è che si possa arrivare non lontani dalla soglia dell'ipnotismo.

E allora, regola importante: non spingere mai sul tasto della suggestione. Con i ragazzi del secondo ciclo elementare ci si può limitare a una «imbeccata fantastica»: dire eventualmente di immaginare, far finta che il tappeto su cui poggiano diventi sempre più leggero, tanto da poter volare, appoggiarsi su una nuvola...

Poi, piano piano, quando è giunto il momento di smettere, aiutarli con la voce a «discendere», a ritrovarsi con la mente a terra, pronti per il momento in cui si riaccenderà la luce e potranno aprire gli occhi. Allora dovranno prima starsene ancora per un poco sdraiati, poi mettersi a sedere lentamente, e finalmente potranno alzarsi, rilassati e probabilmente contenti, ma ancora piuttosto addormentati.

A volte qualcuno si diverte a barare, come Carmelo, quinta elementare, che spiega che lui, quando è stato detto di scendere, invece ha continuato a salire, e così nel momento in cui la luce si è accesa è andato a sbattere diritto contro il soffitto!

Alcuni tra i suoi compagni raccontano invece di marziani e di conversazioni intergalattiche, e di tante altre cose che forse discendono direttamente dai territori del sogno. Sembra una gara, con divertimento ed entusiasmo, a narrare le cose più fantastiche: se non le hanno viste davvero, certo durante il rilassamento hanno sbloccato ogni limite al volo di fantasia.

E proprio quella volta l'animatore aveva dimenticato il registratore!.

Quasi sempre dopo esperienze del genere i bambini tendono ad aprirsi e anche i meno loquaci hanno voglia di raccontare il loro viaggio fantastico.

Chi non lo fa a parole, volentieri descrive l'esperienza attraverso il disegno.

5. Il rilassamento

69

Ordinando il materiale per il libro, abbiamo trovato i disegni realizzati in una terza elementare, ampiamente commentati dai bambini:

Michela: «Il mio sogno era quello di un tappeto volante che mi portava sopra le nuvole e da lì guardavo tutto il mondo. Lassù il mondo era piccolissimo e lunghissimo, però mi annoiavo perciò tornai sulla terra e lì tornarono i problemi, perciò decisi per un po' di stare sulle nuvole. Il tempo era brutto perciò gli dissi di far tornare bello e ad un tratto Padre Tempo venne davanti a me, lui aveva quattordici anni e io dodici. Lui si chiamava Miguel Bosé e mi ringraziò di aver fatto tornare bel tempo. Era bellissimo per cui ci fidanzammo, lui fu dolce e mi regalò il sole e divenni la regina del caldo e del chiaro».

Daniela: «In quel momento sul mio ginocchio ho immaginato un monte molto grande, e un uomo in cima, che pensava alla sua famiglia. Ai piedi della montagna ho visto altri uomini salire sulla montagna».

Annalisa: «Sono io che ero andata sulla luna, mi sono impiantata e poi sono caduta giù».

RILASSARSI NON È FACILE

NON ACCADE MAI che tutta una classe riesca a rilassarsi bene le prime volte. Per alcuni bambini è tremendamente difficile, non sopportano di chiudere gli occhi, di rimanere da soli al buio con se stessi.

Francesco, terza elementare: «Qualche volta, quando ci facevi fare quel *rissalamento*, quello che ci si sdraia, col tappeto, non mi piaceva neanche un po'».

Per incoraggiare quelli che all'inizio fanno fatica, può servire che i compagni che riescono a rilassarsi descrivano la cosa come molto piacevole. E poi ancora storie, belle, interessanti, o comunque curiose, da raccontare.

Simone, terza elementare: «Questo disegno sono io che mi sogno di sbocciare come un pulcino nell'uovo e mi sveglio con il mal di testa perché ho in testa il coperchio dell'uovo».

suolo. Chiudere gli occhi.

Quindi rendersi consapevoli di tutti i punti che sono a contatto con il terreno: i talloni, i polpacci, le cosce, i glutei, il dorso, le scapole, le braccia, il dorso delle mani, la nuca. Attraverso questi punti durante la fase dell'espiazione immaginare di lasciare alla terra le proprie tensioni. Percepire il respiro che come un'onda attraversa il corpo e diventa sempre più sottile, calmo, regolare.

Quindi portare l'attenzione sul piede destro, osservare con gli occhi della mente: il collo, la pianta, le dita; ora l'attenzione va al piede sinistro. Inspirare, quindi espirando rilassarlo. Ripetere continuamente l'operazione fissandosi prima su un segmento destro, e poi su uno sinistro del corpo. Risalire con attenzione le gambe, le cosce e la schiena fino alle scapole, poi dalle anche fino alle spalle. Ridiscendere dalla spalla verso il gomito, poi al polso, alla mano, prima a destra e poi a sinistra, ricordandosi

di visualizzare sempre con gli occhi della mente la parte che si sta rilassando. Poi è la volta della nuca: risalire dalla base del cranio fino alle orecchie. Inspirare, quindi espirando rilassare la nuca e il capo. Per ultimo il viso: la fronte, le tempie, le sopracciglia, osservare gli occhi, le palpebre chiuse, il naso, le guance, le labbra che si dischiudono. Sentire che i denti nella bocca non si toccano. Concentrarsi sul mento, le mascelle e le orecchie. Inspirare, quindi espirando rilassare tutto il viso come se una carezza vi passasse sopra. Ora tutto il corpo è rilassato. Osservarlo e gustare la sensazione di profondo abbandono, di riposo. Facendo attenzione a non scivolare nel sonno: perdereste la coscienza di ciò che sta accadendo. Quando si decide di lasciare il rilassamento si percepiscono di nuovo i punti a contatto con il suolo, ma questa volta è la terra a donarci a ogni inspirazione nuova energia e vitalità. Piano piano si

Mauro, seconda media: «Chiudendo gli occhi mi appaiono tante figure strane. Poi in un altro momento, però sempre nel rilassamento, mi si presenta un ometto che vaga tra le nuvole».

Nelle parole di Sara, terza elementare, una sintesi che riassume benissimo l'esercizio e tutto quello che ne segue:

«Oggi con Paolo abbiamo fatto il rilassamento su dei tappetini. Noi dobbiamo chiudere gli occhi e concentrarci sul nostro respiro. Ci fa fare anche degli esercizi sdraiati, per esempio: spingere le spalle per terra, spingere la testa, stringere i muscoli delle braccia e delle gambe. Dopo che ci siamo riposati, lui dice che il tappeto comincia a volare. Dopo la storia la dobbiamo continuare noi. Io sono andata su una stella e, siccome le stelle sono a punta, ero in pendenza con il mio tappeto, e sono caduta su una nuvola. Lì la nuvola era freddissima, congelavo, era come neve. Io ho fatto un buco e sotto c'era vuoto, e io sono andata giù con il mio tappeto e sono tornata a terra. Così è finita la mia storia che è stata registrata sul registratore».

Una buona introduzione al rilassamento, anche con bambini più piccoli, consiste nel mettere tutti, stesi a terra, a contare le respirazioni.

È importante spiegare che non è una gara, che anzi il numero giusto deve essere meno di 20 in un minuto, e se è più vicino al 10, meglio ancora. Forse qualcuno allora tratterrà il respiro, ma altri troveranno un loro, forse inconsueto, ritmo tranquillo, che è poi il primo passo verso un migliore controllo di sé.

Ecco i commenti di due bambini di seconda elementare:

Monica: «Facevamo i rilassamenti e sentivamo la pulsazione della pancia».

Ed Emanuele: «Io mi ricordo quando facevamo i rilassamenti che andavo sempre fuori gioco per farne tanti e davo la spinta con il petto (...) e che ti avevo imbrogliato quando ti ho detto che avevo fatto 44 respirazioni, invece ne avevo fatte di meno».

5. Il rilassamento

71

RILASSAMENTO IN DUE, OVVERO IL GIOCO DELLA «FIDUCIA»

IN QUESTO ESERCIZIO chi si rilassa deve lasciarsi andare completamente nelle mani dell'altro. Superato il primo blocco iniziale che manifestano quasi tutti, l'esperienza poi si rivela molto piacevole.

- Il modo più semplice è stare in piedi. All'inizio può essere l'animatore che incomincia, con quel tanto di sicurezza in più che si presume sia in grado di offrire.
- Si mette con i piedi ben piantati a terra, un po' divaricati, uno leggermente più avanti dell'altro, in modo da garantire la massima stabilità, poi appoggia le mani alla schiena di un ragazzo.
- Questi adesso deve lasciarsi andare, cadere all'indietro, senza piegare le gambe, e verrà sostenuto, molleggiato, cullato dalle mani dell'animatore, che lo spingono dolcemente avanti e indietro.
- Dopo i ragazzi possono provare a farlo tra di loro, preferibilmente tenendo conto della statura e del peso di ciascuno e scambiandosi i ruoli.
- Funziona quando si riesce a raggiungere il massimo abbandono, e dopo un po' che ci si prova di solito ci si riesce.
- Se poi si chiudono gli occhi, è ancora più bello.

Il rilassamento in movimento è più impegnativo, e consigliabile quindi solo con i ragazzi più affidabili sul piano dell'autocontrollo, a partire più o meno dalla quinta elementare. In questo caso è importante che i ragazzi siano della stessa statura.

Uno si mette a quattro zampe, e l'altro gli si deve appoggiare sopra, schiena contro schiena, nuca contro nuca, con le braccia che penzolano verso terra. Una volta trovato un equilibrio soddisfacente, il ragazzo che sta sotto parte e si muove

cominciano a muovere i piedi, le mani, il capo. Lentamente si aprono gli occhi. A questo punto raccogliere le ginocchia al petto e oscillarle un poco verso destra e verso sinistra, quindi stendersi, stirarsi come appena svegli e, ruotando su un fianco, mettersi a sedere. Lo Yoga Nidra è un eccezionale esercizio di ricarica, ridona energia e vitalità e cura l'insonnia se praticato quando non si riesce a dormire.

L'onda del mare

Distendersi supini con le braccia e le gambe un po' divaricate. Pensare di essere sdraiati su una bella spiaggia in riva al mare e di sentire il suono delle onde che vanno e vengono, e il loro movimento. Il respiro si fa lento e profondo, occorre percepire il movimento del diaframma proprio come un'onda interna che va e viene. Quando si inspira l'onda scende verso il basso, quando si espira l'onda si avvicina ai piedi. Lasciarsi bagnare i piedi e le gambe godendo di questa sensazione di

abbandono cosciente seguendo il movimento delle onde.

Al termine della visualizzazione restare fermi per qualche minuto prima di riprendere lentamente qualsiasi movimento.

E ora... Rilassiamoci

Distendersi sulla schiena, chiudere gli occhi e riposare. Tenere le braccia lungo il corpo e respirare lentamente con il naso. Immaginare di diventare poco a poco leggeri e di trasformarsi in una bianca nuvoletta in cielo, che si lascia trasportare da un aquilone e va spensierata sopra il mare pieno di barchette con le vele colorate; poi vola sopra i monti e ancora sopra prati pieni di fiori. Immaginare di essere leggeri, liberi, felici. Osservare il mondo dall'alto, con gioia. Quando ci si risveglia, introdurre più aria possibile con il naso, tendere tutti i muscoli, portare le braccia oltre la testa e stirarsi proprio come se ci si fosse appena svegliati.

Per approfondire l'argomento,

lentamente per la stanza. Quello sopra, se riesce a mantenere calma ed equilibrio, a poco a poco sperimenta una forma di rilassamento estremamente efficace; non solo, ma scopre con il compagno un accordo fisico che il più delle volte è una vera sorpresa. Tanto che non si vorrebbe mai smettere.

Ai bambini più piccoli, o a quelli che non ci riescono, si può proporre un rilassamento in movimento semplificato, in cui ci si mette di traverso appoggiati con la pancia sopra la schiena del compagno. Non è assolutamente la stessa cosa, ma non è male, tanto per cominciare.

RILASSAMENTO IN GRUPPO

OLTRE CHE DA SOLI e in due, ci si può rilassare anche «in gruppo».

A differenza che nel rilassamento da soli quando, anche in mezzo a tanti, si deve tendere a isolarsi per entrare dentro se stessi, in questo caso va costantemente mantenuto il contatto fisico con gli altri membri del gruppo.

Si deve percepire la loro energia, la loro presenza, si *impara* che ci sono gli altri, che ci si può relazionare con loro anche in modo non aggressivo, e che è bello a volte farsi cullare dai compagni, è distensivo, piacevole, rassicurante e tranquillizzante. Aiuta a sentirsi parte di un tutt'uno, di un gruppo, e a volte questo rilassamento «insieme» può rafforzare il senso di appartenenza, di aggregazione tra i partecipanti, allenta le tensioni tra le persone, migliora il grado di empatia.

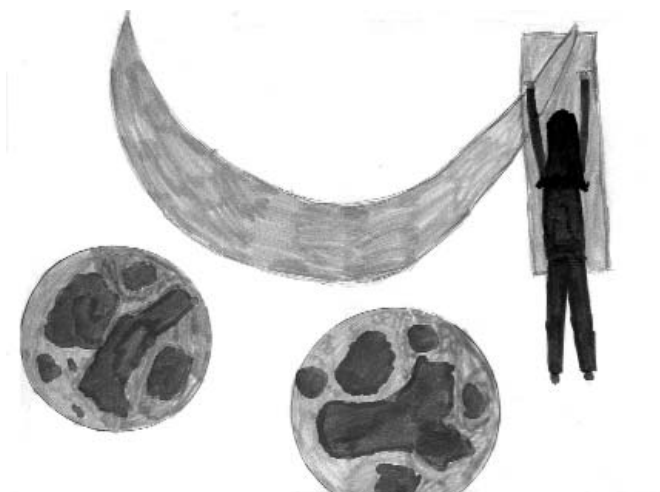
- In gruppo, fino a un massimo di dieci bambini, ci si dispone in cerchio, stando in piedi e tenendosi per mano.
- Uno per volta si entra nel cerchio e, a occhi chiusi, ci si lascia «rotolare» dai compagni fino a compiere un giro completo.
- Sempre in gruppo, ci si sdraia tutti a terra ciascuno appoggiando la propria nuca sulla pancia di un compagno, arrivando così a formare un grande cerchio di persone sul pavimento.

5. Il rilassamento

73

- A turno ciascuno guiderà la «respirazione collettiva», dando il ritmo e l'intensità alle varie fasi (inspirazione, apnea ed espirazione), a cui tutti dovranno fare riferimento, cercando di concentrarsi sui movimenti della pancia del compagno, fino a diventare come un'unica entità che respira e si rilassa insieme.

vi consigliamo alcuni titoli: Vimala McClure, *Massaggio al bambino, messaggio d'amore: manuale pratico di massaggio infantile per genitori*, Bonomi Editore, Pavia 2001; Daniela Facciolo e Massimo Mantovani, *Il grande libro dei Chakra, cosa sono e come riattivarli con yoga, reiki e cristalli*, De Vecchi, Milano 1998; Gabriella Cella e Al Chamali, *Yoga della Conoscenza interiore*, Sonzogno, Milano 1998 (Fabbri 2000) ed Elisabetta Furlan, *Giochiamo con lo Yoga*, Edizioni Mediterranee, Roma 2008.



Il rilassamento: «Sono io che ero andata sulla luna, mi sono impiantata e poi sono caduta giù».

*La voce
non è
un fenomeno
misterioso:
si emette
usando
le varie casse
di risonanza
che sono
nel nostro
corpo,
proprio
come negli
strumenti
musicali.*

6. La voce

NOTORIAMENTE, I BAMBINI e i ragazzi hanno moltissima voce quando si inseguono nei corridoi o nel cortile, quando scherzano insieme durante la ricreazione, quando giocano.

A molti però la voce sembra scomparire durante le interrogazioni, quando devono leggere davanti alla classe, o se devono usarla nel teatro. Enrico D'Alessandro, nel suo volume *Tecnica del gesto e della parola*, riassume benissimo le risorse che la voce umana ha come strumento espressivo, mezzo di comunicazione non mediato, che andrebbe educato fin dalla tenera età per scoprirne le possibilità, la modulazione, il suono, il colore:

«La voce umana, quando è ben usata, ha tremende possibilità di destare emozioni in chi la ascolta. Una buona inflessione, non artificiosa, è una vera dote, e la si conquista con la pratica. Non si deve mai sforzare la gola ma si deve far agire il diaframma. (...) Utilissimo poi è ascoltare: ascoltare tutti. Ascoltate i toni di una madre quando consola i figli o li rimprovera, quando gli uomini in circolo parlano di politica, quando le donne litigano o persuadono».

La voce non è un fenomeno misterioso: si emette usando le varie casse di risonanza che sono nel nostro corpo, proprio come negli strumenti musicali.

DOVE LA VOCE SUONA

PARLANDO CON VOCE NORMALE, se appoggiamo una mano sul petto sentiamo che vibra, così come vibra anche la gola, men-

6. La voce

75

tre se si fa una vocina molto acuta non vibrano né il petto né la gola, perché la cassa di risonanza della voce in falsetto è la testa (e difatti generalmente si dice «voce di petto, di gola, di testa» per definire il «risuonatore» o cassa di risonanza di riferimento).

Più la voce è bassa, più risuona in basso nel nostro corpo (certi attori bravissimi sanno «parlare» anche con il sedere!).

Ecco un gioco curioso:

- Partendo da una voce bassa, si ripete una sillaba sonora (per esempio, «bom bom bom») e si porta una mano all'altezza del petto.
- Poi si prova a mandare la voce più in basso che si può, usando anche la mano che dal di fuori «aiuta a spingere giù».
- Di solito si riesce a stabilire una certa corrispondenza tra la voce che si abbassa e la mano che «accompagna visibilmente» la discesa.
- E alla fine si può chiedere: «Fino a che punto siete arrivati?».

Oltre alle tre voci già ricordate, ci sono naturalmente anche quella che risuona nel naso e quella che si ferma nella bocca (sottovoce).

TONO, VOLUME, TIMBRO

Cominciamo a fare chiarezza con i concetti e con i termini:

Il **tono** è il risuonatore al quale si attribuisce il suono emesso: basso ventre, torace, voce vera, nasale, di testa, falsetto, come si può vedere nella figura qui sotto.

Per «risuonatore» (o più correttamente «risonatore») s'intende la cavità naturale dove si può indirizzare il suono emesso. Più è grande, più il suono sarà basso/cupo e più è piccola, più il suono sarà alto (pensiamo al tono del contrabbasso e del violino).

Il **volume** è l'intensità, la forza, con cui l'aria viene emessa in relazione a un determinato risuonatore.



Pianissimo, piano, sottovoce, normale, forte, fortissimo, gridato.

Il **timbro** è diverso da persona a persona proprio perché ciascuno, avendo una struttura fisica diversa, una forza diversa, fa suonare l'aria in punti diversi. In relazione al timbro una voce si può definire: «cristallina», «metallica», «chiara», «squillante», «fredda», «calda».

Per gli strumenti musicali, dipende anche dalle dimensioni e dalla struttura della cassa di risonanza nonché dal materiale di cui è fatta. Ogni suono è formato da un insieme di «armonici» (frequenze) che lo compongono e dalla variazione di questi nel tempo in cui lo si produce.

IL CERCHIO DEI NOMI

DURANTE I LABORATORI di teatro, quando si chiede agli allievi di emettere un grido, non tutti sono capaci di farlo. Spesso escono suoni strozzati, repressi, afoni. L'urlo che si ottiene più di frequente è quello muto, soprattutto negli adulti, che per lo più scimmiettano in modo ridicolo dei cliché da film dell'orrore e non sono capaci di trovare un proprio modo di gridare.

Un grido a volte ha un effetto liberatorio, «catartico», ma sempre più al giorno d'oggi appare difficile farlo in modo spontaneo.

Osservava già Antonin Artaud, molti anni fa:

«Non c'è più nessuno che sia capace di gridare, in Europa, e specialmente gli attori in trance non sanno più emettere il proprio grido. Non sanno più fare altro che parlare, in teatro, hanno dimenticato di avere un corpo; e allo stesso modo hanno dimenticato come far funzionare la propria gola. Ridotti a gole anormali: neppure un organo, un'astrazione mostruosa che parla. Perché gli attori in Francia non sanno fare altro che parlare».

Ecco un gioco semplicissimo, che proponiamo abitualmente ai bambini e ai ragazzi (ma che riserva inopinate sorprese anche nei gruppi di adulti):

- Ci si mette seduti in cerchio e si dice il proprio nome uno dopo l'altro, con un certo ritmo.
- Completato il giro, si può continuare a piacere, eventualmente invertendo l'ordine, oppure proporre varianti, come lo stesso nome pronunciato ad altezze diverse (vociona, voce e vocina).

Sembra un esercizio banale, ma piuttosto di frequente succede che qualcuno si impappina e il cerchio si interrompe. Dall'intoppo inaspettato viene naturale la domanda: come mai non si riesce a fare bene una cosa apparentemente così semplice?

6. La voce

77

Intanto, il nome non è una parola qualsiasi. Pronunciarlo in cerchio ad alta voce serve a fare gruppo - oltre che, per l'animatore occasionale, a ricordare come si chiamano i ragazzi - e intanto coinvolge ognuno in modo personale. Emergono timidezze, piccoli blocchi, che ridendoci sopra di solito si superano facilmente dopo qualche tentativo.

Mirco, quarta elementare, riassume benissimo l'esercizio e il clima che spesso si instaura mentre si svolge: «Il gioco era dire forte il proprio nome, uno dopo l'altro, in cerchio. Io mi divertivo, perché c'erano certi miei compagni che non riuscivano a dirlo».

A molti ragazzi non viene la vocina, e altri addirittura ripetono per tre volte lo stesso identico suono, senza variazioni. Non è solo una questione di risuonatori.

Lucia e Giorgia, studentesse di quarta superiore: «Quando si parla con la voce bassa, scura, si fa più fatica, ci vuole più fiato di quando si parla con la voce normale».

Ci sono dei piccoli trucchi che aiutano a superare, o ad aggirare almeno provvisoriamente, quelle difficoltà che impediscono a molti di tirar fuori la voce, così come di cantare intonati.

- Srotolare tutti insieme la lingua in un *bla bla* vorticoso e il più possibile rumoroso, così intanto viene subito da ridere guardandosi l'uno con l'altro;
- giocare tutti insieme (nel mucchio anche i timidi si sentono più liberi di lasciarsi andare) a pronunciare, gridare, sussurrare le diverse sillabe;
- scatenarsi in una corsa a perdifiato in palestra, nel corridoio, nel cortile, da concludere con un urlo liberatorio, prima in gruppo e poi a tre a tre, a due a due, singolarmente.

Si torna poi nel cerchio delle voci a tre altezze e, se si verifica che si sono rimossi gli intoppi, allora è un bel risultato.

ANTONIN ARTAUD

(Marsiglia 1896 - Ivry-sur-Seine 1948), attore di teatro e di cinema.

Aderì al movimento surrealista per poi allontanarsene.

La sua concezione teatrale, il «teatro della crudeltà», è sintetizzata nel libro *Il teatro e il suo doppio (Le théâtre et son double, 1938; Einaudi, Torino 1968, la citazione è da p. 249, ultima edizione 2007)*, in cui è notevole anche l'influenza del teatro balinese.

Nel 1936 è in Messico, alla ricerca di una condizione umana primordiale. In *Viaggio nel paese dei Tarahumaras (1937; Al paese dei Tarahumara e altri scritti, Adelphi, Milano 2009)* racconta degli indios dediti all'uso culturale del *peyotl*, un fungo allucinogeno. Al suo ritorno in Francia, per l'acutizzarsi dei disturbi psichici che lo accompagnarono tutta la vita, dal 1943 al 1946 è internato in manicomio e poi nella clinica di Rodez.

Artaud propone un teatro immediato e violento, una specie di esperienza cerimoniale

primitiva, o di esorcismo magico, una comunione di autore e pubblico capace di liberare l'inconscio e di sovvertire pensiero e logica. Influenza profondamente le neoavanguardie degli anni Sessanta e Settanta, ad esempio il Living Theatre.

LA RESPIRAZIONE

MOLTO IMPORTANTE è il rapporto tra la voce e la respirazione, perché si tratta sempre essenzialmente di aria in movimento attraverso il nostro corpo. Proviamo a verificare la difficoltà di parlare mentre stiamo inspirando; al contrario, una emissione vocale che corrisponda esattamente all'espirazione sarà naturale, facile e potente. Nel farlo ci può aiutare l'immagine nella pagina a fianco. Attenzione quindi, durante i nostri dialoghi teatrali, a non costringere il corpo in posizioni e atteggiamenti che rendano problematico l'uso della voce.

La respirazione corretta è quella cosiddetta «diaframmatica», che permette ai polmoni di espandersi maggiormente verso il basso, e di appoggiare la voce sul muscolo diaframma in modo che questa non *sfugga via*.

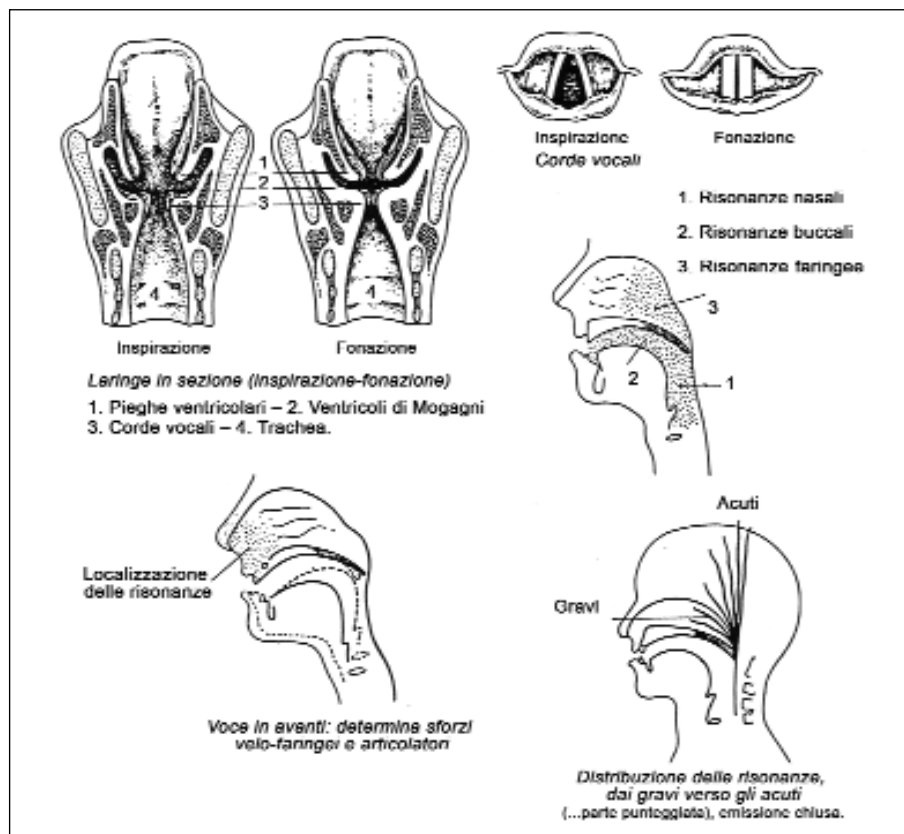
- Un esercizio molto utile per rinforzare il diaframma è, per esempio, quello di soffiare come per spegnere le candeline su una torta, cercando di focalizzare il punto dove si sente la spinta muscolare durante l'emissione di aria. Quello che mentre si soffia spinge in fuori la pancia è proprio il diaframma che si contrae.
- Un altro è quello di gonfiare un palloncino con la bocca, e poi fare una gara con i compagni per vedere chi, strisciando sulla pancia e spingendolo solo con il fiato, riesce a farlo arrivare prima da una parte all'altra della stanza.

Anche in questo caso bisogna sapersi ascoltare, osservare, per acquisire una maggiore coscienza di sé. Inoltre saper impostare la voce può risolvere molti problemi di «laringite» a chi è solito usarla spesso per ragioni professionali diverse da quelle del teatro.

I cosiddetti «abbassamenti di voce» che colpiscono insegnanti, agenti di commercio, oratori sono dovuti semplicemente a un uso improprio o scorretto della voce, al fatto di parlare troppo spesso «di gola».

6. La voce

79

**QUALCHE ELEMENTO DI DIZIONE E FONETICA**

QUANDO SI È IMPARATO a dosare la voce, a usare i vari risuonatori, a non sforzare le corde vocali, è importante imparare anche a parlare correttamente. Questo non significa per forza correggere ogni difetto di pronuncia o arrivare a esprimersi come le annunciatrici televisive, eliminando del tutto la cadenza tipica, ma quantomeno far capire bene tutte le parole che si dicono.

- Nella parlata corrente si tende di solito a calare il volume della voce verso la fine del discorso e a mangiarsi

RESPIRARE BENE

Un esercizio per ricordarci come si respira correttamente.

- Stendersi su una superficie rigida con le braccia lungo i fianchi e seguire le tre fasi:

- *Inspirazione:* attraverso le narici, a bocca semiaperta inspirare concentrando l'aria nella zona diaframmatico-addominale, cercando di spingere sul diaframma facendo sollevare l'addome.
- *Apnea:* trattenere il respiro per 4 secondi circa.

- *Espirazione:* aiutandosi con il diaframma e la muscolatura addominale, spingere l'aria verso il torace e quindi l'esterno. Ripetere l'esercizio dandosi dei tempi diversi di espirazione e inspirazione, in modo da gestire consapevolmente la propria capacità respiratoria e riserva d'aria. Poi, durante l'espirazione articolare le varie vocali (fonemi) indirizzando il suono verso un punto preciso cercando di «colpirlo» con la voce (per esempio il soffitto, un quadro...).

le ultime sillabe. Questo si può evitare con un semplice accorgimento, aggiungendo mentalmente, cioè senza pronunciarla, una sillaba o una lettera (per esempio una «t») alla fine di ogni frase.

- Un gioco divertente che stimola l'osservazione sonora è quello di cercare di riprodurre le diverse parlate delle regioni italiane, o la cadenza tipica di un francese o di un inglese o di un russo, per capire che elementi entrano in gioco nel pronunciare le stesse parole in diversi modi.

Ancora, prendendo lo spunto dalla televisione, dalla pubblicità, è facile individuare dei movimenti facciali particolari che corrispondono a differenti tipi di espressione: il militare rude spinge il mento in avanti, la persona innamorata susurra, il pauroso balbetta, il timido non apre le labbra, l'entusiasta mentre parla ride con la bocca e con gli occhi.

LA MUSICA CHE È IN NOI

A VOCI DIVERSE, personaggi diversi. Già l'ascolto di voci differenti può suggerire, allo stesso modo dei movimenti casuali e delle camminate, idee di personaggi che a quelle voci possono essere associati, che si incontrano e danno origine a una storia. Il fatto poi di usare eventualmente voci diverse dalla propria abituale favorisce un maggior controllo non solo sull'emissione vocale, ma anche in parte sui movimenti del personaggio, che alla voce sono legati.

Voce non è però solo parola: l'aria che percorre il nostro corpo, controllabile attraverso le diverse casse di risonanza, è in grado di emettere una gran quantità di suoni. Alcuni i bambini li riproducono istintivamente, spesso piuttosto bene (pensiamo al rumore di motori, frenate, incidenti che facilmente accompagnano un gioco di traffico), altri li possono «scoprire» attraverso una maggiore confidenza con il proprio corpo in quanto «produttore» di suoni.

6. La voce

81

Altri giochi semplicissimi e accessibili a tutti, per «esplorare» la voce:

- mettersi in circolo e ridere, piangere, tossire, sbadigliare, starnutire usando a una a una tutte le vocali;
- tutti insieme alzare e abbassare la voce, sulle vocali, ma anche sulle consonanti sonore, guidati al centro da un «direttore d'orchestra».

È una buona abitudine annotare gli effetti interessanti che si ottengono o, meglio ancora, registrare il tutto e riascoltare, possibilmente con un apparecchio che permetta di alzare bene il volume.

Mettere in relazione, durante l'ascolto, le diverse emissioni vocali con diverse situazioni possibili, facendone l'elenco, permette un domani di avere a disposizione, nella nostra «banca dati», anche un bel po' di effetti sonori, pronti per l'occorrenza.

Dopo questi effetti «di gruppo», ogni ragazzo dovrebbe essere invogliato a trovare da sé altri suoni strani. Provare ad ascoltarli, registrarli, classificarli, imitarli. E segnarsi gli effetti che potrebbero tornare utili in futuro, con accanto il nome del relativo «rumorista».

Intanto si allena anche l'orecchio a una maggiore attenzione ai suoni e ai rumori della realtà, si stimola la voce a una maggiore fedeltà di riproduzione. E ci si vaccina anche dal rischio di un teatro i cui i cani fanno solo «bau» e i gatti solo «miao», avendo con ciò dato un piccolo contributo a che i ragazzi non trovino comodo e gratificante crescere con idee, percezioni e sentimenti «precotti».

Imparare a far funzionare i sensi e il cervello è forse un po' più faticoso, ma alla fine senz'altro anche molto più divertente.

Federica, seconda elementare: «Mi ricordo quando, la prima volta che siamo venuti, ci siamo messi in girotondo, però non ci siamo presi le mani, e poi abbiamo fatto i salti come una rana, però non i salti, ci eravamo messi nella

LA CADENZA

È la cantilena tipica che caratterizza la parlata locale (vale anche per gli stranieri: un americano che parla in italiano ha una cadenza codificata e riconoscibile). Così i veneti per esempio hanno la tendenza a non pronunciare le doppie, i milanesi pronunciano le «e» aperte, i romani raddoppiano le «b» e «l»... Per mitigarle e arrivare con più tempo a una voce neutra è sufficiente ripetere una volta al giorno il seguente esercizio:

- Prendere un brano a piacere e dividerlo in sillabe togliendo la punteggiatura.
- Ogni sillaba va pronunciata come se non fosse legata a nessuna parola in particolare.
- In un secondo momento, quando si è acquisita una certa pulizia di pronuncia (aiutandosi con un registratore e ascoltando la propria voce registrata), pronunciare ogni singola parola come se si trattasse di un elenco.
- La terza fase prevede la lettura

dell'intero brano senza dare un senso allo scritto ma cercando di usare uno stile da «annunciatrice».

stessa posizione e così, quando Paolo andava su, noi andavamo su, con la voce anche, quando andava giù, andavamo giù anche con la voce».

LA VOCE E IL GESTO

ALTRA FASE IMPORTANTE nel corso di un laboratorio teatrale è quella di legare la voce al gesto. Gabriella, una bambina di seconda elementare, riassume perfettamente l'esercizio:

«Dovevamo dire il nostro nome, però fare delle mosse, e quando finiva il nostro nome dovevamo finire anche le mosse».

Il nome coinvolge di più, fa venire a galla più facilmente anche eventuali problemi. Però qualsiasi frase, qualsiasi discorso, se le parole e il gesto vanno insieme, risulta più efficace. Non c'è che da provare, dove il gesto può accordarsi anche nel senso alle parole (mimare quello che si dice) oppure può essere astratto, e allora sarà ancora più bello, perché inaspettato. Con il proprio nome, il gesto sarà senz'altro astratto, e tra la parola e il movimento si creerà un accordo che è tipicamente teatrale.

Allora c'è magari chi si inventa una piacevolissima ed efficacissima presentazione con capriola: «Io mi chiamo Elisa»; dove le parole si snodano lentamente nello stesso tempo in cui il corpo si srotola sul tappetino, e l'arresto preciso sull'ultima sillaba, proprio quando la bambina si ritrova in piedi, immobile, con le braccia e le mani aperte verso i compagni, provoca negli spettatori lo stesso piacere di un esercizio di ginnastica ben eseguito. Ma a chi non è capace di simili gesti atletici, basterà anche un piccolo movimento del capo, un passo avanti o indietro, un gesto delle mani, voce e movimento che vanno e si fermano insieme: il tutto risulta comunque bello, e la comunicazione convincente. Nelle future azioni teatrali, non sarà male ricordarselo.

Un passaggio successivo può essere quello di far gestire lo spazio a più ragazzi, che devono dire il proprio nome lega-

6. La voce

83

to a un movimento e far terminare movimento e suono andando a toccare un compagno. Questi a sua volta ripeterà l'esercizio rivolgendosi a un terzo e così via, fino a coinvolgere tutti in un grande gioco di traiettorie e scambi.

LA CAMMINATA DI ARLECCHINO

DALLA BELLA DESCRIZIONE che segue, dell'attrice teatrale Claudia Contin, ci si può fare un'idea di come un attore concretamente lavora sulla voce e le camminate, nella fase di studio e preparazione di un personaggio:

«Le tre camminate venivano ri-disegnate e fissate in modo che fossero sempre riproducibili ed anche trasmissibili ad un altro attore che non fosse quello su cui si stavano elaborando.

(...) *Venne fissata una quarta camminata "dell'Arlecchino arrabbiato": una camminata che non era stata precedentemente appresa da un altro Arlecchino-attore, ma che rielaborava nuovamente il doppio-passo - con l'inserimento d'un piccolo calcio stizzoso all'interno della coscia ed una posizione più aggressiva della spina dorsale per ampliare le possibilità espressive del personaggio.*

(...) Piano piano i movimenti dell'Arlecchino - inizialmente astratti, ostici, faticosi - cominciarono a diventare più naturali, quasi istintivi e la danza quotidiana non fu più solo un allenamento fisico-ginnico, ma anche un viaggio dentro il mondo psicofisico di Arlecchino.

Fu a questo punto che venne inserita la ricerca della voce di Arlecchino.

(...) Non si trattava tanto di costruire e applicare dall'esterno la voce di Arlecchino, quanto di trovare degli esercizi adatti a lasciare che quella voce emergesse, si manifestasse, ovvero degli esercizi che aiutassero ad estendere organicamente anche al "corpo vocale" le deformazioni assunte dal corpo muto».

LA VOCE REGISTRATA

LA PRIMA VOLTA che si sente la propria voce registrata si stenta spesso a riconoscersi.

VOCALI E FONEMI

Nella lingua italiana esistono cinque vocali, a cui sono associati sette fonemi.

Le vocali sono *a e i o u*.

Due di queste, la *e* e la *o*, hanno però un suono diverso

(fonema) a seconda dell'accento che portano.

L'accentazione delle vocali nella lingua italiana scritta è caduta in disuso.

Il suono delle vocali *e* e *o* varia in aperto (grave) e chiuso (acuto).

Nel primo caso l'accento sarà «\»; nel secondo caso «/».

Non si tratta di aprire più o meno la bocca nell'articolare la vocale: il suono diverso si ottiene appoggiando la stessa *o* in avanti (acuto-chiuso = /), per esempio: «e» intesa come congiunzione, o appoggiandolo all'indietro (grave-aperto = \): «è» intesa come particella verbale.

Per trovare gli accenti delle parole che non si conoscono fare riferimento al vocabolario della lingua italiana, dove tutti i termini vengono riportati con la giusta accentazione. Vi sono

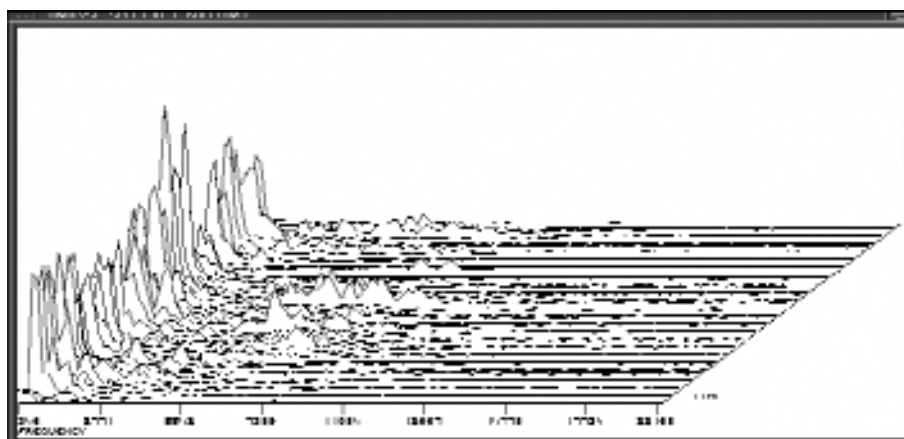
poi delle regole che possono essere approfondite consultando, per esempio, Giorgio Dal Piai, *Dizione e fonetica*, Ponte alle Grazie (La Casa Usher), Milano 2003, pubblicato nella collana «Biblioteca dello spettacolo».

Ciò è dovuto al fatto che siamo abituati ad ascoltarci da «dentro». Percepriamo cioè la nostra propria voce dall'interno del nostro corpo, oltre che da fuori con le orecchie. La voce degli altri ci arriva invece solo da «fuori». Così quando viene a mancare l'elemento interiore che dà calore, al primo ascolto la nostra stessa voce ci sembra strana e diversa.

Usare il registratore in un laboratorio teatrale (ricordando di inserire la cassetta!) può avere una duplice funzione. Innanzitutto si può documentare l'esperienza attraverso le testimonianze dei ragazzi, e poi può servire da strumento di lavoro e di confronto. Registrando un brano, lavorando sulla voce e registrando di nuovo lo stesso brano a distanza di tempo, si possono notare i progressi o i cambiamenti della propria voce, fissare le varie «intenzioni», provare a fare la voce arrabbiata, sorridente, o piangente e sentire l'effetto che fa.

IL SUONO E IL COMPUTER

NELLA FIGURA QUI sotto il suono appare sotto forma di un grafico che rende l'idea di volumi alti e bassi, picchi e cadute (che nella visualizzazione tridimensionale sono valli e montagne: bellissimo!). Nello schermo del computer la voce si



6. La voce

85

vede. O come un'immagine fissa che si può ingrandire, tagliare, elaborare, oppure in movimento, come onde che oscillano in tempo reale e cambiano forma a seconda dei suoni (un disegno rotondo le «o», appuntito le «u», arrotolato le «r», punteggiato le «s»... guardare per credere!). Ovviamente, come tutte le cose «informatiche» che sono perfettamente alla portata di un bambino di 5 anni, l'elaborazione del suono al computer è generalmente considerata cosa da «professionisti». Ciò è parte di una generale strategia commerciale (e politica?) per cui tutti dobbiamo usare il computer ma senza generalmente capire che cosa farci. Ma qui si sta parlando di educazione. E allora varrà la pena di darsi un po' da fare per trovare quei programmi (spesso gratis, e questo non è un male) che ci consentono, attraverso il computer, di estendere le nostre capacità di elaborazione, in questo caso della voce e dei suoni.

Intanto, nel computer la voce può entrare attraverso un registratore tradizionale collegato con l'apposito cavetto audio, oppure da una videocamera, un lettore mp3 che funzioni anche da registratore, un telefonino e chissà quanti altri aggeggi, interfacce e memorie che ogni giorno il mercato ci propone e propina. Può entrare anche attraverso un microfono collegato direttamente all'elaboratore.

Poi, avendo a disposizione un chiaro disegno sullo schermo, che si può anche ingrandire fino a individuare e selezionare ogni singola sillaba, ogni singolo suono, diventa veramente un gioco da bambini tagliare, incollare, togliere le pause, i balbettii, riprodurre come botta e risposta frasi che in origine stavano in situazioni e contesti assolutamente diversi. È un po' inquietante, ma è giusto che anche i bambini lo sappiano: con il computer è praticamente possibile far dire alle persone qualsiasi cosa, utilizzando pezzi di discorso presi qua e là e rimettendoli insieme come vogliamo!

E poi gli effetti: con un clic di mouse si seleziona il suono da elaborare e vi si applica un effetto, all'inizio semplicemente prendendolo da quelli disponibili all'interno di un

IL GIOCO DEL RUMORISTA

La ricerca su suoni, voci e rumori porta a scoperte interessanti. Si verifica per esempio che certi suoni risultano più veri quando in realtà sono finti: il rumore di passi, per esempio, non è affatto reso bene da un bambino che cammina per la stanza, ma piuttosto da due dita che battono su un tavolo; oppure si può simulare il tuono battendo su un foglio di lamiera, o il rombo di un aereo agitando l'aria davanti a un phon. C'è sempre poi qualche ragazzo particolarmente bravo nel produrre i rumori più diversi, in particolare con la bocca: si può spiegare che quella sua abilità nel cinema corrisponde a una vera professione, il «rumorista». Il procedimento inverso, particolarmente in linea con il discorso fin qui svolto sull'«osservare e immaginare», consiste nel registrare prima tutti i suoni strani che i bambini sono in grado di produrre, con la bocca, le mani, i piedi, i più svariati oggetti, poi riascoltarli e

immaginare a che cosa possano riferirsi, e da lì inventare una storia. In questo modo avremo una concordanza migliore tra il suono e l'azione simulata, dato che è l'azione che si modella sul suono e non viceversa.

PER SAPERNE DI PIÙ

Enrico D'Alessandro, già direttore e docente del «Dramma Studio» di Milano, dal 1947 per alcuni anni è stato direttore della rivista teatrale «Palcoscenico». Suo *Tecnica del gesto e della parola*, Editore Sergio Ghisoni, Milano 1972.

L'attrice **Claudia Contin**, anche attraverso l'esperienza della danza-teatro indiana Kathakali, della danza acrobatica, delle arti marziali, incontra la maschera di Arlecchino, che porta con successo sulle scene italiane e straniere. Molto interessante il suo testo *Gli abitanti di Arlecchinia*, Campanotto, Prato 2000. Il testo sulla camminata di Arlecchinofu a suo tempo trovato in una pagina dispersa nella grande rete.

«menu»: così voci a rovescio che sembrano parlate straniere, voci che rallentano come se avessero le «pile scariche» o che accelerano velocissime, riverberi e rimbombi, distorsioni, voci «spaziali», voci tremanti di vecchietti, voci di Paperino.

I commenti «ingenui» dei bambini della scuola dell'infanzia rendono l'idea di quanto il gioco possa essere interessante e «consapevole» anche per i più piccoli:

«La voce della bambina era strana, come nello spazio, quello dei robot!

È una voce da piccolo!

È una ranocchia!

Come il ferro, anche!

Era in una grotta, che si sentiva un altro rumore.

È una cosa come quando io sono solo e dopo fa questo rumore...

Quando non c'è niente in una stanza, allora fa l'eco!

La voce quando tutti parlavano!

Sono tante bambine.

Forse le teste, tante!».

Belle e spontanee le idee della grotta, del «ferro» (un modo infantile efficace di descrivere la voce metallica), dell'eco in una stanza dove si è soli, addirittura delle «tante teste» per descrivere un effetto che il programmatore, senza ovviamente pensare ai bambini, aveva chiamato «coro».

Non esistono praticamente programmi di elaborazione del suono pensati per loro. Ma abbiamo visto bambini di terza elementare, dopo il gioco del «proviamo gli effetti», mettersi da soli al computer a cercarne di nuovi, muovendo i cursori che ne alterano i parametri, con metodo e competenza istintiva: e il programma consentiva di «salvare» questi nuovi effetti, con un nome nostro, divertente, che si andava ad aggiungere a quelli *preset* originari in inglese.

DOPPIATORI, MUSICISTI, TECNICI DEL SUONO

QUANDO SI È PRESA una certa confidenza con l'uso della voce e con la gestione del suono più in generale, ecco che si posso-

6. La voce

87

no fare dei giochi con i compagni, per imparare a sincronizzare suoni e movimenti.

- Scelto un brano qualsiasi su cui cimentarsi, in due a turno si faranno il personaggio e il suo doppiatore.
- Mettendosi di fronte, uno dei due pronuncerà il brano senza usare la voce ma solo muovendo le labbra e l'altro, facendo bene attenzione al movimento delle labbra e alle pause, darà la voce al primo.
- Poi si invertono i ruoli.

Verificando tra i bambini del gruppo eventuali capacità riguardo agli strumenti musicali (dal pianoforte ai campanelli, non è necessario avere un Mozart in classe!), si provano azioni teatrali a ritmo di musica per vedere l'effetto che fa.

Piuttosto che avvalersi delle possibilità polifoniche e ritmiche delle tastiere elettroniche, meglio sperimentare ritmi e melodie «naïf» improvvisate dai bambini: sarà un po' più difficile all'inizio, ma senz'altro molto più interessante trovare accordo e sintonia tra i musicisti e gli attori, in un gioco tutto da esplorare. E poi, è musica che facciamo noi!

Quando si tratta di tenere un ritmo anche semplice con il tamburo, tra i bambini di sei anni alcuni all'inizio sembrano davvero in difficoltà. Poi però, suonando insieme, quando il bambino «bravo» inizia a scandire il suo ritmo preciso e sicuro, anche l'altro che prima perdeva regolarmente colpi a un certo punto riesce a seguirlo, e vanno via insieme. È sorpresa, soddisfazione, mentre attorno i compagni si sono alzati e spontaneamente incominciano a ballare.

Avendo realizzato, con il registratore e il computer, una «collezione di suoni pronti», voci, rumori d'ambiente, effetti speciali, musiche e canzoni, si potranno utilizzare non solo come «fondo» alle nostre azioni teatrali, ma anche per veri e propri *playback* degli attori in scena.

In questo caso occorrerà che, avendo opportunamente «montato» i suoni al registratore o più comodamente al com-

SOFTWARE PER L'ELABORAZIONE DEL SUONO

Durante un laboratorio nei primissimi anni Novanta, i bambini della scuola materna registravano le loro voci e poi le «suonavano» come uno strumento musicale sulla tastiera di un vecchio e «obsoleto» *home computer*, «intonate» e con tanto di accompagnamento. Voci ad altezza normale, ma anche alte, basse, secondo la scala musicale; frasi intere se si teneva schiacciato il tasto, oppure mozziconi di sillabe e lettere mentre le dita si muovevano prima a caso sulla tastiera, e poi come l'orecchio ispirava... Oggi i computer sono molto più «seri» e funzioni del genere sono scomparse. Però cercando si trova del software che, con l'assistenza di un adulto, consente anche ai bambini di eseguire elaborazioni di tipo «professionale». Quelle descritte nel testo si riferiscono principalmente al programma *Goldwave*, per *Windows* (www.goldwave.com). È *shareware* (non

gratis), ma la versione di prova è completamente funzionante.

Segnaliamo anche *Audacity* (freeware, per *Windows*, *Mac*, *Linux*):

<http://audacity.sourceforge.net> e *.net* - oppure

semplicemente digitare «audacity» su un motore di ricerca, che è molto più semplice e garantisce inoltre da eventuali «traslochi futuri».

Consente anche la conversione tra formati diversi (per esempio, da wave a mp3).

puter, qualcuno (possibilmente un bambino, dato che non è certo più difficile che affrontare un videogioco!) esegua dietro le quinte il lavoro del «tecnico del suono».

Una curiosità «storica» che Paolo ha scovato mentre scrivevo *Introduzione alla storia del teatro-ragazzi*:

«A Parigi, al Théâtre des petits comédiens, voluto dal duca di Chartres per lo svago del figlio minore, il conte di Beaujolais, e aperto nel 1783, fanciulli tra i sei e i dodici anni si esibiscono in spettacoli al fianco di marionette, mimando in scena le parti, che vengono “doppiate” da attori e cantanti posti dietro le quinte».



Il gioco dello scultore.

7. Perché il laboratorio a scuola

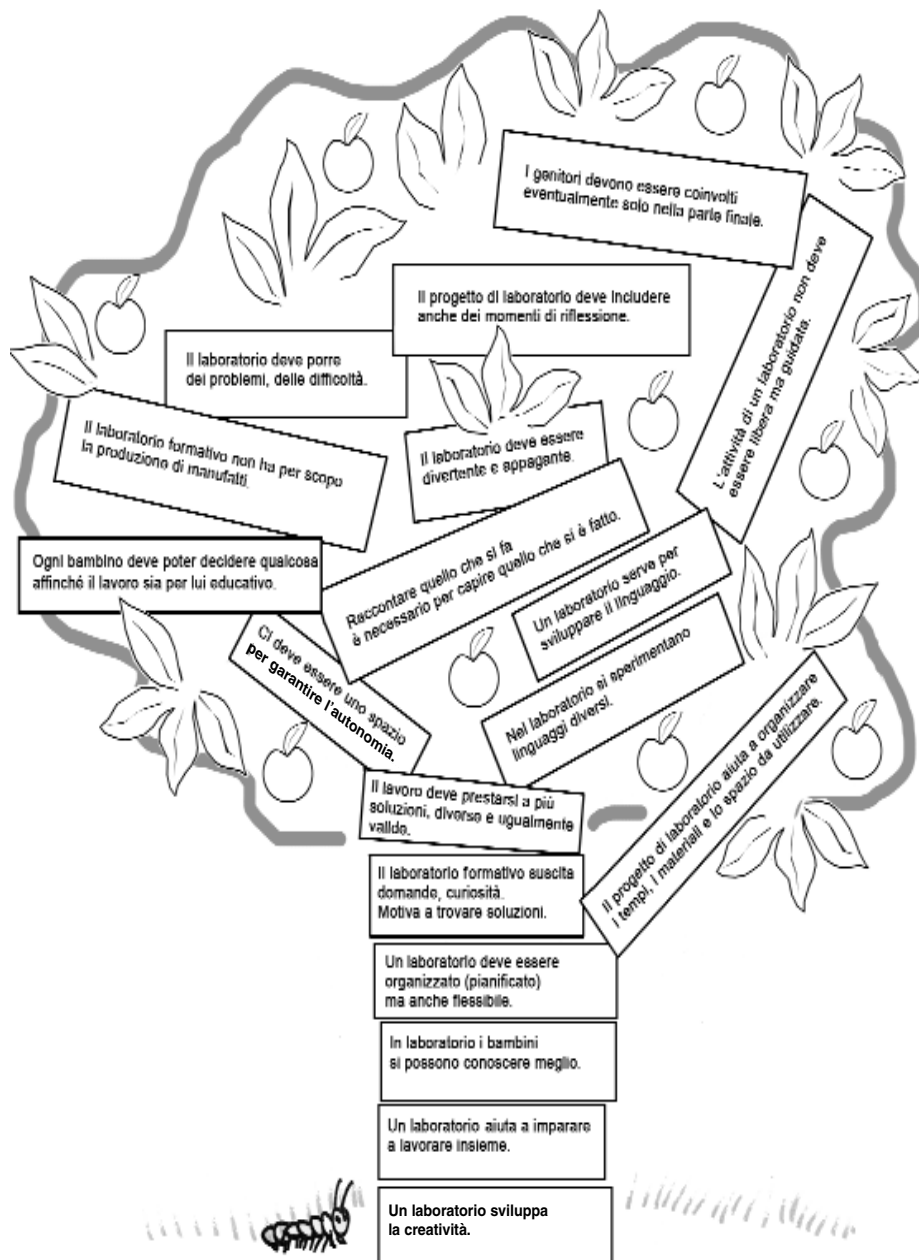
IL LABORATORIO DI TEATRO a scuola è importante per sperimentare concretamente un modo diverso di comunicare, di esprimersi, di farsi conoscere dagli altri. Offre la possibilità di mettersi costruttivamente in gioco, di affrontare magari situazioni problematiche, di superare diverse difficoltà.

Molto spesso il bambino timido, che fa fatica a esprimersi con i compagni e nella usuale attività scolastica, trova nel teatro il modo di esternare quello che ha dentro. E per tutti è un'occasione di consolidare le proprie sicurezze a partire da quello che veramente si è, all'interno di un'esperienza totale dove non conta l'arrivare primi, il mostrarsi furbi, l'emergere a qualsiasi costo, l'*apparire*.

Non è strettamente necessario che il laboratorio sia condotto da un operatore esterno, anche se richiede una preparazione e un atteggiamento che non fanno parte del bagaglio culturale abituale degli insegnanti. Spesso non basta studiare sui libri o partecipare occasionalmente a corsi di aggiornamento di teatro o psicomotricità, se non si è capito bene come queste attività coinvolgono effettivamente i bambini, e non sulla base di apprendimenti o di competenze, o di un prodotto finale da realizzare, ma innanzitutto come esperienza di vita.

Con alcuni insegnanti e operatori abbiamo provato «a costruire» un albero della creatività che comprendesse tutti gli obiettivi educativi ed espressivi che devono essere alla base di un laboratorio a scuola.

Non è strettamente necessario che il laboratorio sia condotto da un operatore esterno, anche se richiede una preparazione e un atteggiamento che non fanno parte del bagaglio culturale abituale degli insegnanti.



7. Perché il laboratorio a scuola

91

IL RUOLO DEGLI INSEGNANTI

CHI CONDUCE IL LABORATORIO non è comunque, almeno in quel momento, un insegnante. Non svolge un programma in senso tradizionale, non interroga, non verifica, non compila un registro. Che possa ottenere risultati anche didattici a volte molto superiori a quelli dell'insegnamento tradizionale, può essere una riflessione da suggerire.

Chi conduce il laboratorio è comunque un adulto che dirige un gruppo di bambini e richiede attenzione, e il rispetto di certe regole precise. È un'idea assolutamente stupida che un'attività, per essere piacevole, debba essere sregolata. Ed è un obiettivo educativo assolutamente fondamentale far capire ai bambini che il piacere non significa sempre e solo fare quello che si vuole, anzi!

Tuttavia, l'insegnante che partecipi al laboratorio come «osservatore» - quando andiamo nelle scuole, noi per esempio chiediamo che ce ne sia sempre uno presente - è importante che non se ne stia in disparte, ma per quanto possibile partecipi attivamente, interagisca, si metta almeno un poco in gioco. Il che può anche semplicemente significare che prenda parte ad alcune attività in cui si trova a proprio agio, si metta nel cerchio dei nomi, con noi e i bambini. Non succede nulla se in altri momenti si tira indietro, rimanendo in disparte (anche l'animatore entra ed esce dal gioco continuamente, che è poi quello che i bambini si aspettano che facciano gli adulti). In generale, non è il caso che si sforzi a fare cose che non si sente.

Occasionalmente, può servire anche che per brevi momenti l'insegnante giochi il suo ruolo, aiutando per esempio a scegliere i bambini per formare i gruppi o, su richiesta, richiamando all'ordine in situazioni particolari di difficoltà. Non deve però, assolutamente, sostituirsi all'animatore nella conduzione. Un intervento fuori luogo dal punto di vista disciplinare, per esempio, può risultare molto dannoso in questo tipo di attività.

IL LABORATORIO

Sul senso e gli obiettivi del laboratorio di teatro, ci piace proporre una riflessione di Loredana Michelatti, tratta da «Scena», n. 42, anno X/4, p. 3: «L'arte teatrale si fa strumento educativo nella forma del laboratorio. Esso è nato in ambito puramente teatrale come spazio per scoprire e sviluppare la creatività, come occasione per potersi sperimentare. In seguito è stato riconosciuto come strumento molto utile in ambito educativo, poiché genera una condizione di fiducia necessaria a una disponibilità relazionale. Il laboratorio teatrale cerca di incidere su tre dimensioni sostanziali dell'essere umano: la fisicità, la creatività e la socialità. La socializzazione è un momento ineliminabile dell'educazione; il laboratorio si rivolge a un gruppo, luogo entro cui l'individuo può rispecchiarsi, confrontarsi, comunicare, condividere, ricevere stimoli per cambiare e conferme della propria identità».

Agli occhi dei bambini, è importante che l'insegnante si mostri interessato allo svolgimento del laboratorio. La sua attenzione conferma l'importanza di quello che stanno facendo. Una maestra distratta, che intanto corregge i compiti o chiacchiera con una collega, costituisce un forte elemento di disturbo, soprattutto se i bambini sono piccoli oppure, le prime volte, non sono ancora sufficientemente motivati nello svolgimento del lavoro.

Un laboratorio di teatro serve anche agli insegnanti per acquisire nuove modalità di approccio alla classe, per sperimentare nuovi metodi di insegnamento, di porsi in relazione, osservare e capire gli alunni da un punto di vista originale e diverso.

Inoltre, la loro conoscenza del gruppo e dei singoli elementi, la possibilità che hanno di osservarli negli altri momenti della vita scolastica, può tornare molto utile anche agli animatori, aiutandoli nella conduzione del laboratorio. Per questo, un laboratorio teatrale all'interno di una scuola dovrebbe prevedere anche un adeguato scambio di idee e impressioni tra chi lo conduce e gli insegnanti.

SI IMPARA DIVERTENDOSI

ALLA BASE DELLA PROPOSTA di ogni nuova attività ci deve essere innanzitutto l'interesse da parte degli alunni. Questo però generalmente non si rivolge alle attività che *insegnano* apertamente qualcosa, ma a quelle in cui ci si diverte di più, che stimolano l'immaginazione, la curiosità. L'errore più comune è quello di pensare che se un'attività è divertente non sia istruttiva.

Al contrario - e molti docenti possono testimoniare - durante un laboratorio teatrale ci si diverte e si ride molto, e però si imparano anche molte cose, soprattutto a conoscersi e conoscere meglio gli altri, ma si approfondiscono anche la scrittura, la manipolazione, il disegno, la conoscenza e l'uso diretto degli strumenti tecnici di comunicazione; e lo si fa divertendosi.

7. Perché il laboratorio a scuola

93

Se non è obbligatorio che la guida sia affidata a un esperto, spesso la presenza di una persona esterna alla scuola che conduce e dirige aiuta i ragazzi a fissare meglio i concetti e a ricordare con maggior intensità l'intera esperienza.

MEGLIO LASCIAR FUORI I GENITORI

LA PRESENZA DEI GENITORI ai laboratori di teatro sarebbe da evitare. I bambini si sentono osservati, si imbarazzano e non riescono più a lavorare spontaneamente e liberamente.

Il tempo del «teatro» è un tempo per loro. Mamme, papà e parenti possono essere eventualmente ammessi a qualche fase del laboratorio, ma la loro presenza costante è dimostrato che ha un effetto negativo su tutto il gruppo.

È importante però non escludere completamente i genitori dal progetto e mantenere con loro una comunicazione aperta, informarli sull'attività, i contenuti, gli obiettivi e finalità e, se disponibili, cercare di coinvolgerli, senza strafare. Possono essere utili come consulenti tecnici in fase di allestimento, costumisti, truccatori, macchinisti, e capita frequentemente che si divertano più dei ragazzi.

LABORATORIO E INTERCULTURA

La parola «laboratorio» deriva evidentemente da *lavoro*. E se cerchiamo il significato sul vocabolario, tutte le diverse accezioni richiamano comunque a un luogo, una situazione in cui si *produce*. Il riferimento è soprattutto ad attività di tipo artigianale, ma anche - come cita per esempio il *Dizionario Italiano dell'Uso UTET*, a «esperienze innovative dal punto di vista artistico e culturale».

Non fa eccezione il laboratorio di animazione teatrale in cui, come nell'albero della figura, ci sono problemi da risolvere, riflessioni da fare insieme, e ognuno è invitato a partecipare *a partire da quello che sa e che è*.

I BAMBINI IMPARANO CIÒ CHE VIVONO

Nelle nostre letture abbiamo trovato questa poesia di Doretj Law Nolte e ci pare che parli delle cose che ci stanno a cuore: «Se un bambino vive nella critica impara a condannare, se un bambino vive nell'ostilità impara ad aggredire, se un bambino vive nell'ironia impara a essere timido, se un bambino vive nella vergogna impara a sentirsi colpevole, se un bambino vive nella tolleranza impara a essere paziente, se un bambino vive nell'incoraggiamento impara ad avere fiducia, se un bambino vive nell'approvazione impara ad accettarsi, se un bambino vive nell'accettazione e nell'amicizia impara a trovare l'amore nel mondo».

In un contesto di questo tipo, come in poche altre occasioni, si possono confrontare con naturalezza anche *culture diverse*, come quelle che portano, nelle classi scolastiche del «primo mondo», i bambini immigrati. La possibilità di esprimersi a livello elevato basandosi sul linguaggio del corpo, senza nemmeno usare le parole, favorisce una rapida integrazione nelle attività di animazione anche degli ultimi arrivati, che non parlano la lingua. E che però probabilmente conoscono movimenti, espressioni, ritmi, suoni, segni grafici che a noi non sono consueti.

«Nel laboratorio si sperimentano linguaggi diversi» recita un altro dei cartelli appesi all'albero.

Ed è bello, questi linguaggi, raccontarseli, impararli, rappresentarli e vedere insieme le loro somiglianze e differenze. La riflessione facilmente si svilupperà solo marginalmente a livello verbale, ma soprattutto nel gesto, nell'emozione, nel sorridere e ridere insieme. E il sentimento della comune umanità si afferma nel fare, nel condividere, oltre le opposte retoriche di chi vede nelle «razze» una ragione di divisione, come di chi ne nega addirittura l'esistenza.

Il gruppo di adolescenti, che si ritrova a fare il teatro nel *barrio* periferico della Città dell'Avana, prova un testo classico della tradizione cubana, in cui si descrive il miscuglio intenso di etnie e di culture che caratterizza quella terra: bianco, nero, giallo, meticcio, Europa, Africa, cristianesimo, *santeria*. Tutti uniti dalla passione per il riso con i fagioli!

Una amica attrice cubana, che ha i capelli rossi e le lentiggini, mi diceva che, come a quasi tutti gli abitanti dell'isola, le piace molto ballare, e che si ritiene anche abbastanza brava. Ma che con quelli con la pelle nera, comunque, non c'è confronto: hanno qualcosa dentro, quando si muovono, hanno una marcia in più!

Esistono tanti tipi umani diversi; spesso basta un'occhiata e il colore della pelle, il taglio degli occhi, i capelli e altri particolari, immediatamente raccontano di questo o di quel popolo, nazione, regione del pianeta, con le sue tradizioni,

7. Perché il laboratorio a scuola

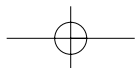
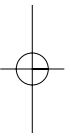
95

costumi, cultura. Oppure ci dicono di incontri tra genti diverse, storie di vita e d'amore su cui si è costruito l'insieme del mondo in cui viviamo. È la ricchezza della specie umana.

Frequentare le differenze, conoscerle, verificarle nella pratica di tutti i giorni - non siamo tutti uguali, per fortuna! - e sviluppare questo confronto nel rapporto vivo e concreto con persone vere, è senz'altro un ottimo antidoto contro le diverse forme di razzismo, che si nutrono dell'ignoranza, dalla mancanza di comunicazione. Nel laboratorio di animazione ci si esprime insieme attraverso linguaggi universali e che ogni umano capisce, oltre le lingue e le culture: il disegno, la musica, il teatro. E si vive l'emozione del fare e del crescere che tutti ci unisce. Non solo convivenza civile e rispetto per gli altri, idee «politicamente corrette», ma a volte tutto sommato astratte, fredde. Il laboratorio è costruire, condividere, *produrre* insieme la società che siamo oggi e che saremo domani. Nel nostro piccolo, un progetto per l'umanità del futuro.



Macchina a mano, gomiti che fanno perno sulle ginocchia per tenerla ben ferma: bambini cubani che non avevano mai usato una videocamera, al termine del laboratorio si intervistano l'un l'altro. Intanto una seconda macchina, sempre manovrata dai bambini, proietta in diretta il «backstage».



Seconda Parte
La comunicazione teatrale

*Spesso
da un oggetto
qualsiasi,
se gli si
attribuisce
una funzione
diversa,
nascono
delle storie
strane
e stravaganti,
curiose
o divertenti.
Usare
un oggetto
in modo
diverso
da quello
per cui è stato
realizzato
apre la mente
e la fantasia
a un sacco
di mondi
possibili.*

1. Gli oggetti nel teatro

FINORA ABBIAMO CONSIDERATO come la comunicazione teatrale si realizzi attraverso le persone, i movimenti, i gesti, la voce. In particolare, a differenza che nel cinema e nella televisione, le persone sono presenti nel momento dell'azione.

Tuttavia nel teatro hanno la loro importanza anche le cose, gli oggetti, che servono a definire l'ambiente, a caratterizzare i personaggi.

Usare gli oggetti durante i laboratori serve per cominciare a *interagire* con i diversi elementi in modo non convenzionale.

Spesso da un oggetto qualsiasi, se gli si attribuisce una funzione differente, nascono storie strane e stravaganti, curiose e divertenti. Usare un oggetto in un altro modo da quello per cui è stato realizzato apre la mente e la fantasia a un sacco di mondi possibili. L'importante - non ci stancheremo mai di ripeterlo - è sperimentare, sperimentare, sperimentare.

ABBIAMO PRESO UN OGGETTO

L'OSSERVAZIONE IMMAGINATIVA degli oggetti non porta necessariamente a scoperte clamorose, ma intanto è osservazione, attenta, accurata, finalizzata, esagerata, esercizio senz'altro utile per bambini e ragazzi di norma pochissimo abituati a fissare l'attenzione.

1. Gli oggetti nel teatro

99

Dalle loro parole, scritte o registrate al volo o durante i laboratori:

Monica, seconda elementare: «Un giorno, quando siamo andati ad animazione teatrale, abbiamo scelto degli oggetti, e facevamo delle scenette inventate da noi».

Andrea, quarta elementare: «Paolo ha cercato di farci usare la nostra fantasia facendoci portare da casa alcuni oggetti in disuso e con lui li abbiamo adoperati cambiando completamente la loro funzione: un vecchio ombrello poteva diventare una fontana, un paracadute, un fucile, e così via per tanti altri oggetti».

Alessandro, quarta elementare: «Voglio presentarvi una tromba, che l'ho vinta al jazzista americano. La trovai vicino al suo cadavere, qualche anno fa, quando andai in America per chiedergli l'autografo. Si potrebbe usare anche come lupara, per uccidere la Patrizia o la Cinzia, oppure come tromba».

Dalle relazioni dei ragazzi di seconda media: «Seduti sui banchi, Angela ci ha mostrato varie forme di cartoncino bianco, così che abbiamo potuto utilizzarle in modo diverso e creare situazioni divertenti.

In un primo momento ognuno doveva scegliere una forma e usarla rappresentando ai compagni una scenetta con soli gesti.

In un secondo momento ha assegnato a ognuno di noi una forma a caso e da come la impugnavamo dovevamo usarla per inventare una situazione.

Infine, servendoci di una seggiola spogliata della sua funzione specifica (sedersi) abbiamo creato situazioni nuove (es. finestrella del carcerato, cavallo, cuccia del cane, banco di vendita...).

(...) Abbiamo preso ognuno un oggetto. Camminando per la stanza guardavamo l'oggetto cercando di trovare come utilizzarlo in qualche situazione. Quindi alcuni di noi hanno presentato il loro oggetto, inventando una storia riferita all'oggetto in questione.

Per la prossima volta dobbiamo portare oggetti vari da utilizzare per inventare storie».

IMPARIAMO A USARE LA CARTAPESTA

La cartapesta è un materiale che si prepara con vecchi giornali, acqua e un po' di colla. È facile da modellare, e si possono costruire giocattoli, maschere, scatole, oggetti, burattini.

Per realizzare la cartapesta sono necessarie poche cose:

- carta di giornale, meglio quella dei quotidiani
- un catino o una bacinella
- colla vinilica
- acqua
- polvere di gesso.

Nel caso che poi si vogliono rivestire delle strutture solide o fare delle maschere, saranno necessari anche:

- fil di ferro
- stampini
- pennelli
- colori
- pezzi di stoffa.

Ecco come procedere. Strappate con le mani dei fogli di carta da giornale in strisce di piccole dimensioni. Lasciatele macerare nell'acqua per almeno 48 ore.

Dopo che la carta si è macerata per bene,

Ancora osservare dunque, l'oggetto come già le voci, i gesti, le camminate (da cui idee, personaggi, storie ecc.) Ai fini dell'azione teatrale, questo serve per abituare a inserire gli oggetti solo quando sono importanti, carichi di significato. E ne guadagna l'efficacia della comunicazione, come da movimenti, gesti e voci non a caso, così anche da oggetti che dentro la «scenetta» si portano dietro tutta una loro storia.

Ecco, ancora il teatro è quella cosa in cui occorre ricordarsi, per quanto è possibile, che dietro a quello che si vede e che si sente vivono tante altre storie. Difficile forse da dire e da spiegare, ma non da far intuire con chiarezza, se si procede attraverso gioco, ricerca, domande, investigazione, immaginazione, secondo un criterio che sostanzialmente è unico e comune.

OSSERVARE E IMMAGINARE

RIASSUMENDO E ANTICIPANDO: i gesti, le camminate, la voce, i suoni, gli oggetti, le maschere, i burattini, i costumi, il trucco, gli ambienti, le scenografie, gli appunti scritti, le fotografie, le riprese al videoregistratore sono tutti elementi, con altri ancora, che compongono il lavoro del teatro.

A tutti questi elementi, il criterio di avvicinamento può essere unico, sintetizzabile in due parole: *osservare e immaginare* (nelle accezioni più ampie dei due termini, come guardarsi dentro, richiamare la memoria e i dati culturali, formulare ipotesi, ricostruire ecc.). Criterio propedeutico all'apprendimento delle tecniche e del senso di quello che accade, e valido sia per chi il teatro lo fa, sia per chi vi assiste; non solo, criterio applicabile tutto sommato a ogni esperienza di conoscenza, per i bambini in particolare, che non padroneggiano ancora il pensiero deduttivo e il ragionamento, ma anche per tutti più in generale, dato che senza un'osservazione immaginativa che sappia andare anche oltre le apparenze immediate risulta in definitiva impossibile comprendere a fondo la realtà.

1. Gli oggetti nel teatro

101

Scrive Gianni Rodari nella sua *Grammatica della fantasia*: «Per conoscersi, bisogna potersi immaginare».

SCAVI ARCHEOLOGICI

SE CI PENSIAMO, le stesse domande che i bambini si pongono sugli usi possibili di un oggetto, se le pongono in fondo anche gli archeologi, quando devono decifrare la funzione di reperti antichi e sconosciuti.

Dove una ricostruzione di tipo «convergente» (capire a cosa serviva effettivamente un determinato oggetto), non sarebbe possibile senza notevoli capacità di osservazione «divergente» (rivedere l'oggetto all'interno di una cultura completamente «altra» dalla nostra, immaginarne tutti i possibili utilizzi, per poi procedere a una selezione sulla base degli elementi a disposizione e arrivare finalmente a una conclusione verosimile).

Detta così, sembra quasi una cosa difficile, ma provandoci si scopre che può essere anche un bellissimo gioco. E per i bambini può rivelarsi di estremo interesse, magari nel confronto, tutto da immaginare, con gli «sconosciuti reperti» della civiltà contadina.

Ritroviamo un approccio simile anche in recenti concezioni degli allestimenti dei musei, nell'attenzione al modo personale con cui ogni visitatore si accosta ai reperti, non solo ognuno con una diversa cultura e immaginazione, ma anche con eventuali differenze sensoriali e motorie (i ciechi, chi ci va in carrozzella).

Si legge in una pubblicazione del Comune di Cortona:

«L'altro possibile approccio alla comunicazione all'interno dei musei tiene conto dell'interpretazione e della voce dei visitatori.

(...) In questo modello (teoria costruttivista dell'apprendimento) il ruolo dell'insegnante/educatore è quello di offrire contesti stimolanti di apprendimento, che tengano conto e favoriscano l'uso di cognizioni e strumenti preesistenti, e incoraggino lo sviluppo di nuove conoscenze. I contesti di apprendimento efficaci stimolano l'impiego di

dovete strizzarla e metterla in un sacchetto di tela e quindi pestare l'impasto in modo da ridurlo in una poltiglia omogenea. Per eliminare i grumi, successivamente potete utilizzare un setaccio a trama larga, infatti la pasta per poter essere lavorata deve essere morbida, elastica e non contenere pezzetti di carta.

A questo punto aggiungete all'impasto della colla vinilica (Vinavil) ed eventualmente una spolveratina di gesso, che mantiene più solido l'impasto finale evitando alla carta di rattapparsi.

Per realizzare le maschere di cartapesta occorre prima di tutto fare lo stampo del viso, per realizzare il quale è necessario farsi aiutare da un'altra persona.

Quindi procuratevi il seguente materiale:

- bende gessate (solitamente si acquistano in farmacia)
- olio di vaselina
- catino
- acqua
- pennelli.

Bisogna prima di tutto coprirsi i capelli con una cuffia e il corpo con un telo per non sporcarsi.

Quindi sedetevi con la testa leggermente inclinata.

Per isolare la pelle del viso e impedire che le bende si attacchino è necessario cospargere la cute con dell'olio di vaselina.

Poi preparate dei ritagli di bende gessate in modo da poter coprire il viso con almeno tre strati.

Le bende vanno ammorbidite con l'acqua, strizzate e stese sul viso avendo l'accortezza di lasciare scoperte le narici.

La garza deve aderire perfettamente ai lineamenti del volto. Quando sono stati stesi i tre strati usando il pennello, è possibile modellare la forma concava delle labbra e degli occhi.

Il gesso indurendo libera calore, è normale quindi avvertire l'aumento della temperatura sul viso, ma dopo alcuni minuti le bende sono asciutte e potete staccare delicatamente dal viso la maschera prendendola dai lati. A questo punto

stili di conoscenza congeniali ai singoli individui, prevedendo modalità di percezione concrete e astratte, perché dove non esistono contesti adeguati e flessibili, si determinano situazioni di svantaggio per alcuni individui».

(...) definire il museo come uno spazio progettuale aperto, volto a stimolare l'intelligenza e l'immaginazione di chi lo visita.

Il museo Omero di Ancona, a partire da allestimenti pensati su misura dei non vedenti, estende il concetto di «toccare l'arte» anche ai visitatori «normali»: «Non solo per chi non può misurarsi con la luce e l'immagine, ma per rivelare a tutti (...) una via percettiva esclusa da quasi tutti i musei, un approccio all'estetica in gran parte ancora inesplorato (...), nonostante la sua profonda valenza epistemologica. (...) Esiste un museo (...) che ha fatto dell'osservazione tattile il suo principale canale di conoscenza».

BAMBOLE E PUPAZZI

IN UNA SCUOLA MEDIA, alcuni anni fa:

Su un tavolo, nel grande atrio dove stiamo sperimentando giochi teatrali, sono appoggiate diverse statuette di creta, costruite dai ragazzi stessi e simpaticamente pitturate. Ne scegliamo alcune e proviamo a osservarle, per vedere se ci suggeriscono i personaggi per una nostra storia. I ragazzi danno loro un nome, e poi provano a muoversi e ad agire secondo come le statuette, dal loro aspetto fisico, suggeriscono. La protagonista della storia sarà una popolana robusta, collo corto e un tantino gobba, di nome Maria Andreotta...

Anche i soldatini, le bambole, gli orsacchiotti e gli altri animali di pezza, le statue del presepio, perfino i mostri spaziali possono suggerire, osservandoli nel loro aspetto esteriore, le storie che si portano dietro, materiale utile per il gioco del teatro.

Per evitare il rischio di fare magari soltanto il verso alla tv, collocandoli in storie che assomigliano troppo ai cartoni o ai telefilm, si può stabilire di farli incontrare in modo volu-

1. Gli oggetti nel teatro

103

tamente inconsueto, per esempio il pellerossa con il bue e l'asinello, il mutante galattico con la Barbie; e poi provare a giocare quei ruoli e quegli incontri, con inevitabili accenti di originalità e ironia che non guasteranno. A volte i pupazzi possono sostituire o affiancare gli attori in scena, come per esempio in un laboratorio teatrale con due quinte elementari, dove una ragazza ha suggerito:

«Potremmo entrare ciascuno con un pupazzo di peluche in mano e metterlo in mezzo agli alberi, così sembrerà che siamo in tantissimi».

LE MASCHERE

LE MASCHERE nascondono il viso, ma soprattutto suscitano la curiosità di conoscere chi è che vi si nasconde dietro. Possono essere maschere da Carnevale, semplici che coprono appena gli occhi, oppure elaborate che riproducono fedelmente le fattezze di un certo personaggio. Ma possono anche essere maschere che ci costruiamo al momento, come la maschera neutra di carta bianca, che si ottiene con tre tagli di forbice da un foglio qualunque: gli occhi, la bocca, il contorno del viso. Chi se la mette diventa tutti e nessuno, perché non ha colore, non ha espressione, non ha storia, è sempre uguale a se stessa, perfetta e indefinita: la maschera neutra.

Catherine Dasté, che fece scuola in Francia negli anni Sessanta, ispirando con le sue esperienze alcuni filoni dell'animazione teatrale italiana, scrive in proposito:

«Abbiamo fatto anche altre esperienze con maschere neutre, di cartone o di materia plastica, bianche, senza espressione. L'uso di queste maschere permette ai bambini di scoprire a quale punto il corpo può essere espressivo senza l'aiuto del viso e della parola».

Poi però basta una variazione leggera, per errore o di proposito, perché da un diverso taglio degli occhi, della bocca, o di entrambi, si arrivi a ottenere viceversa una maschera

lasciatela asciugare bene in un luogo aerato e asciutto. Quando la base è ben solidificata, la potrete decorare e impreziosire con della cartapesta da colorare, tagliare, in modo da personalizzarla prima di indossarla.

PER SAPERNE DI PIÙ

Notizie sul Museo Tattile Statale Omero di Ancora si possono trovare nella relativa pagina web:
<http://www.museoomero.it/>

PER SAPERNE DI PIÙ

La citazione di Gianni Rodari è tratta da *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973, p. 117 (vedi testo su Rodari). Dal progetto del Comune di Cortona, *Archeologia senza barriere*, la citazione si trova nel capitolo primo, *Gli allestimenti museali e i modelli comunicativi*, pubblicato sul web alla pagina: www.cortonaweb.net/archeologia/capitoli/cap1modi.htm.

Catherine Dasté, attrice e regista francese, è nipote di Jacques Copeau (negli anni Venti pioniere, con i suoi *Copiaus*, del teatro giovanile itinerante). Nella seconda metà degli anni Sessanta andò a cercare direttamente tra i bambini nelle scuole le idee e gli spunti da cui trarre spettacoli teatrali per ragazzi. Al suo lavoro si ispira una parte del movimento dell'animazione teatrale italiana. La citazione è tratta da Jenger Yvette, Voluzan Josette, Dasté Catherine: *Il bambino il teatro la scuola*, Armando, Roma 1977, p. 126.

espressiva. Allora si può anche allungare e modellare diversamente l'ovale del volto fino a raffigurare una barba; si può ritagliare il naso, incollare i baffi, aggiungere boccoli di capelli là in alto, sempre di carta; si possono colorare guance e rughe sul foglio bianco.

Dal punto di partenza della maschera neutra - forse anche troppo suggestiva e raffinata, e alla fine non così semplice da ottenere, almeno a livello di scuola di base, se anche le forbici non sono manovrate in modo altrettanto «neutro» - le trasformazioni possono essere infinite ed entusiasmanti.

Con le maschere si possono inventare nuovi personaggi per nuove storie, magari dividendo la classe in gruppi diversi, distinti dalla maschera che indossano, come hanno fatto i bambini di una seconda elementare:

«Noi siamo la squadra dei diavoli rossi e siamo per il male. Siamo in quattro: uno il diavolo teschio, l'altro il diavolo delle ossa, un altro il diavolo della notte, e dopo un altro... un diavolo... L'ultimo diavolo ci siamo dimenticati il nome, però, lo chiamiamo adesso: il diavolo...».
«Il diavolo cornuto!».
«Eh, bravo, il diavolo cornuto!».

Se il foglio di carta è difficile da indossare, si potrà passare al cartoncino, con un elastico fissato dietro.

Oppure - altro modo semplice ed efficace per realizzare delle maschere con materiale di recupero - si utilizzano i sacchetti di carta per il pane.

Ci si infila dentro la testa, si segnano con una matita i punti per gli occhi e per la bocca e poi si taglia. I sacchetti per il pane hanno il pregio che si trovano facilmente, non costano nulla (il più delle volte si buttano), ci si può disegnare sopra, incollare stoffa, carta, cartoncino, fare le corna, la chioma, il becco o la proboscide e da lontano hanno un effetto visivo di sicuro impatto.

Altra maschera spontanea che i bambini indossano naturalmente sono le scatole del pandoro o del panettone, che diventano subito l'elmo medievale per epiche imprese cavalleresche.

1. Gli oggetti nel teatro

105

Un po' come fa lo stesso Don Chisciotte, quando costruisce il suo elmo rudimentale, qui nella traduzione di David Conati:

«(...) L'elmo non aveva una celata con la baviera a incastro, ma solo un semplice morione. A questo supplì il suo ingegno: con del cartone fece una specie di mezza celata che, incastrata col morione, prese forma di celata intera».

E la maschera, dopo averla indossata, è come un oggetto che si osserva «dal di dentro».

DIETRO LA MASCHERA

«Quando mi rilasso perché sono un po' stanca o sono assorta in qualche pensiero, il mio corpo è come se si staccasse da me e se ne andasse tutto solo in giro per la casa...».

Gisella, 9 anni



In posa prima della recita.

*I bambini,
da sempre,
animano
le bambole,
i soldatini,
gli omini
del Lego,
i pupazzi
che ritraggono
gli eroi
di Dragon Ball,
i lottatori
di wrestling.
Li fanno
camminare,
lottare, parlare,
agire all'interno
di storie
durante i loro
giochi.*

2. Teatro di oggetti: i burattini

LE PAROLE DI ADRIANA, quinta elementare: «È una cosa molto bella... farli vivere!».

I bambini, da sempre, spontaneamente animano le bambole, i soldatini, gli omini del Lego, i pupazzi che ritraggono gli eroi di Dragon Ball, i lottatori di wrestling. Li fanno camminare, lottare, parlare, agire all'interno di storie durante i loro giochi. Non solo effigi di umani e animali, di eroi dei cartoni; a volte (più i bambini di una volta, più quelli che hanno meno abbondanza di giocattoli) anche oggetti qualunque trovati tra le cose dei grandi diventano espressivi: mollette da bucato con cui si possono costruire strani personaggi, cavatappi con le «braccia», pinze che sembrano pesci dalle possenti mascelle, tappini della birra che si impegnano in gare di velocità.

Per i bambini è importante il fatto di inventarsi un giocattolo, uno spazio loro seguendo un guizzo di immaginazione. È importante «animare» un cucchiaino di legno, un barattolo, una sedia, così come entrare con tutto il corpo dentro uno scatolone vuoto.

Il teatro tradizionalmente chiamato di «animazione» e più recentemente «di figura» (non va confuso con l'animazione teatrale, e sulle enciclopedie è generalmente e opportunamente accostato al cinema di animazione, in cui pure agiscono attori non umani) si basa, come il gioco spontaneo dei bambini, sull'uso di oggetti - non solo burattini, marionette e ombre, ma *qualsiasi* oggetto: potrebbero essere anche patate, carote e broccoletti, come nella *Kartoffelkomödie* o nel *Gemü-*

2. Teatro di oggetti: i burattini

107

sestheater della tradizione tedesca - che vengono per l'appunto «animati» e, all'interno di uno spazio convenzionalmente circoscritto, diventano i personaggi di una storia, in questo caso destinata a essere mostrata a un pubblico.

Chi fa questo tipo di teatro, trova interessante osservare i bambini. Nel libro del Teatro delle briciole, *La materia e il suo doppio*, si legge:

«Applicando la teoria dello straniamento, chiaramente non premeditata, nei confronti dell'oggetto-giocattolo i bambini spaziano con il gioco tra il simbolico e la materia, tra il verosimile e l'assurdo con continuità e leggerezza, privi di quell'imbarazzo o sospensione che comporterebbe invece un procedere logico e lineare proprio di un adulto-sano di mente. È questa follia delle associazioni presente nel gioco che fa parlare gli oggetti od oggettivare le persone, appunto perché un bambino non ha pregiudizi sul linguaggio dei sassolini».

E LA CASA DELLA BARBIE DIVENTA UN PALCOSCENICO!

SE IL GIOCO DELLE BAMBOLE o dei soldatini si svolge per un pubblico... ecco dunque, è teatro!

Ci sono teatranti per ragazzi che hanno approfondito e ricercato con impegno nella direzione del «micro teatro», realizzando spettacoli di grande qualità. Succede che, in ambienti piccoli e raccolti, aprendo bauli e scatoloni, svelando minuscole scenografie e azionando preziosi meccanismi, sapientemente orientando le luci, si riesce a catturare in modo davvero magico l'attenzione del pubblico.

Ancora il Teatro delle briciole:

«In miniatura o comunque riducendo, si può avere una verosimiglianza sconvolgente ben lontana da quella del modellismo senza ironia della maggior parte dei prodotti che si trovano nei negozi di giocattoli».

I personaggi - pupazzi e pupazzetti di vario genere, burattini a guanto, giocattoli «riciclati» - vengono mossi a vista da

ALCUNI PROTAGONISTI

Le citazioni del **Teatro delle Briciole** sono tratte da *La materia e il suo doppio*, Briciole Edizioni, Parma 1984, alle pp. 144 e 136.

Maria Signorelli nel 1947 ha fondato l'Opera dei Burattini e propone una collocazione più moderna di questo tipo di spettacolo, con un'attenzione particolare agli aspetti educativi e al bambino protagonista.

Tra le sue pubblicazioni: *Il bambino e il teatro*, Malipiero, Bologna 1958; *Il gioco del burattinaio*, Armando, Roma 1975 (1980 Nuove Edizioni Romane).

La citazione è tratta da Autori Vari, *Problemi dello spettacolo scenico per ragazzi* Centro Didattico Nazionale, Firenze 1955, p.124.

Giuliano Scabia, scrittore, autore e regista, è tra i protagonisti più originali e coerenti del movimento dell'animazione teatrale. Lavora con i bambini, con gli studenti universitari, con la gente nei quartieri e nei paesi, con gli «ospiti»

dell'ospedale psichiatrico di Trieste, alla ricerca di un «teatro necessario», delle radici culturali e degli «archetipi» che affiorano, liberando l'espressione, oltre gli stereotipi, i luoghi comuni, il conformismo della società di massa. Le citazioni sono tratte da: *Quattordici azioni per quattordici giorni*, in «Biblioteca teatrale» n. 2, Bulzoni, Roma 1971; *Dal «teatro nuovo» al «teatro diverso»*, in Autori Vari (a cura di Giuseppe Bartolucci), *Il teatro dei ragazzi*, Guaraldi, Rimini-Firenze 1972, p. 44. Sempre di Giuliano Scabia *Forse un drago nascerà*, Emme, Milano 1973; *Teatro nello spazio degli scontri*, Bulzoni, Roma 1973; *Marco Cavallo. Una esperienza di animazione in un ospedale psichiatrico*, Einaudi, Torino 1976 e *Il teatro vagante di Giuliano Scabia*, a cura di Fernando Marchiori, Ubulibri, Milano 2005.

animatori solitamente ben visibili e che però per convenzione non esistono sulla scena.

I bambini in questo teatro immediatamente riconoscono il loro gioco diventato rappresentazione. Se poi nell'aula scolastica se ne dà loro l'occasione, del tutto spontaneamente lo «rifanno», scoprendo con grande piacere di poter far vivere di una vita tutta nuova e prima insospettata gli omini del Duplo, il vecchio castello Fisher-Price, la casa della Barbie!

DIETRO LA BARACCA

NASCONDERSI DIETRO LA CATTEDRA O una sedia, o dentro la baracca, significa che la persona scompare alla vista e si esprime, si manifesta, si rivolge al pubblico attraverso un tramite, il burattino.

Secondo Maria Signorelli, per il bambino il burattino

«... non è specificamente, e cioè limitatamente, un attore, o qualcosa di simile all'attore, come succede per le marionette; il burattino è il giocattolo del periodo infantile, orsacchiotto o pupazzo che sia, che improvvisamente è diventato vivo, per esprimere con parole quello che per l'innanzi, quand'era mero giocattolo, diceva con la sua presenza.

(...) Nel modo di animare il burattino, di dargli una voce comprensibile anche allo spettatore, di viverne le situazioni, il bambino opererà con pieno distacco dalla vanità della propria persona, che non viene né vista, né notata: cosa che, invece, non avverrebbe se fosse lui a mostrarsi; e opererà con profonda gioia perché può riprendere i motivi di un gioco interiormente sentito».

Non solo, quando si tratta del *nostro* burattino, di quello che abbiamo costruito proprio noi durante un laboratorio espressivo, man mano che lo usiamo, annota Giuliano Scabia:

«Il burattino si evolve: è sempre una metafora del ragazzo che lo fa muovere, ma si arricchisce di tutto ciò che le inibizioni impediscono di esprimere quando il ragazzo è allo scoperto; tutto si apre stando nascosti a far muovere questo alter ego costruito da loro».

2. Teatro di oggetti: i burattini

109

Più in generale, quando due burattini si incontrano, nasce una storia.

COSTRUIRE I BURATTINI

BURATTINI GIÀ PRONTI sono ovviamente in vendita nei negozi, per lo più imitazioni di plastica (piuttosto brutte) di soggetti tradizionali. Se ne trovano anche con le teste di legno stilizzate e i capelli di lana, oppure burattini a dito molto carini (così piccoli, è difficile farseli artigianalmente). Ma i burattini più belli, per le nostre storie, sono quelli che ci costruiamo noi, o che comunque nascono all'interno della nostra attività.

Non occorre possedere né trasmettere tecniche sofisticate. Se non ci si vuole addentrare nel terreno difficile della manipolazione della cartapesta (resta comunque un'esperienza interessante per i ragazzi di oggi manipolare qualcosa di non virtuale!), si può partire da una pallina da tennis, un barattolo vuoto, una piccola scatola; o imbottire una calza, un fazzoletto, un sacchetto del pane. Per i bambini è divertente immaginare molti modi e materiali con cui si può mettere insieme un burattino, la sua testa, il suo vestito.

Per costruirsi ognuno il suo burattino, ci si può anche fare aiutare a casa. E così si ottengono tanti burattini quanti sono i bambini, tutti diversi tra loro, tutti bellissimi appena cominciano a muoversi, soprattutto quelli che da fermi sembrerebbero brutti, insignificanti.

E i burattini non si animano solo dentro la baracca, come osservano Hanspeter Bleisch e Ursula Bleisch-Imhof nel loro *Teatro per burattini, burattini per il teatro*:

«Gli animali a guanto si muovono volentieri sul tuo braccio. Tu sei il loro interlocutore, essi chiacchierano, ridono e piangono con te, si guardano attorno curiosi, voltano verso di te il capo in modo interrogativo, si coricano sul tuo braccio, si raggomitano, ti leccano il braccio e la mano, annusano il maglione. Naturalmente incontrano anche bambini e adulti, oppure veri e propri animali. A volte si

DANIELA E IL BURATTINO CREMINO

Alcuni anni dopo un'esperienza di animazione, sono a casa di Daniela, che ha 17 o 18 anni, e parlo con la mamma. Daniela arriva e per qualche attimo ricordiamo insieme di quando in quarta elementare avevamo fatto il teatro dei burattini e lei animava con estrema vivacità un personaggio simpaticissimo, Cremino, golosissimo di crema. «Ce l'ho ancora Cremino!», mi dice Daniela, e va nella sua stanza. Mi accorgo che per un momento la frase mi sorprende: ho ben presente le scene di quel teatro, le ho riviste più volte in fotografia, ho i dialoghi registrati, ma mi accorgo che istintivamente sono portato a collocare tutto il discorso nel passato, tra ricordi che le immagini e i suoni della documentazione rendono ben presenti e vivi, ma non meno irrimediabilmente lontani. Mi suona strana l'idea che Cremino «ci sia ancora».

È tornata Daniela; ha in mano una specie di straccetto, un burattino piccolo e povero con la testa floscia imbottita in qualche modo, i capelli gialli di lana, e ancora quel suo solito occhio nero di pennarello, dove regolarmente lo picchiava la padrona della cremeria. Faccio fatica a ricordarlo «vivo» e pimpante, alle prese con Maria Lattuga, o quando salvava il povero Serpentone dallo scienziato cinese. Eppure basterebbero la mano di una bambina, un paio di colleghi burattini con cui giocare, e Cremino sarebbe ancora pronto per nuove avventure.

PER SAPERNE DI PIÙ

La citazione degli animali a guanto è tratta da Hanspeter Bleisch e Ursula Bleisch-Imhof, *Teatro per i burattini, burattini per il teatro*, Edizioni Junior, Bergamo 2003, p. 90.

arrampicano sui mobili per esplorare la tua stanza. Qui e là scoprono luoghi dove giocare: la spalliera del divano, la coperta sul letto... I pupazzi espressivi e quelli con la bocca mobile sono dei tipi chiacchieroni e canterini».

PRIMA I BURATTINI, E DOPO LA STORIA!

SPESSE SI PROCEDE COSÌ: prima con i ragazzi si inventa una storia qualsiasi, recuperando una fiaba, un racconto per bambini, modificato e reso più divertente con l'aggiunta di situazioni comiche e battute. Poi si costruiscono i burattini, con le tecniche proposte dagli animatori, per rendere il tutto sotto forma di teatro.

Si tratta di un modo di procedere tanto «normale» quanto fondamentalmente di corto respiro, perché costringe l'immaginazione, la creatività, il gioco dei ragazzi a funzionare esattamente al contrario. Se la storia già esiste, esistono già i personaggi nell'immaginazione, e i burattini che si costruiscono saranno immancabilmente qualcos'altro. Dal migliore dei punti di vista, bisogna per lo meno rifare la storia, dal racconto scritto od orale convertirla in uno spettacolo per *quei* burattini.

Se invece si parte da burattini che già ci sono, saranno loro tranquillamente i protagonisti di una storia che nasce osservandoli, facendoli incontrare, sfruttando al meglio il loro aspetto e il loro modo di muoversi. E nulla impedisce, volendo, di farli entrare anche in una vecchia fiaba, trasformandola.

Arrivando in un posto qualsiasi, i burattini e i pupazzi con la loro sola presenza già lo trasformano, e predispongono la gente a un atteggiamento diverso:

«Venite a vedere - scrive Giuliano Scabia - la nostra grande città "Avela Moderna". Abbiamo preparato dei burattini. Li abbiamo fatti con della carta arrotolata attaccata con la colla e gli abbiamo fatto un bel vestitino. Insomma un lavoro faticoso e molto divertente. Poi gli abbiamo dato dei nomi buoni come per esempio Pepito. Quindi, cari signori, venite domani alla piazza Belvedere per vedere il nostro grande lavoro».

3. Le azioni teatrali

Le azioni teatrali non sono uno spettacolo vero e proprio: possono costituire un «saggio» delle capacità tecniche acquisite dagli allievi.

FINORA ABBIAMO PARLATO di teatro spontaneo, di improvvisazione, di rilassamento, respirazione, voce e movimento.

L'azione teatrale non è altro che la trasformazione di un semplice movimento spontaneo in movimento finalizzato. Se, per esempio, una persona mentre occupava lo spazio scenico compiva un determinato movimento solo perché le piaceva farlo, ora cerchiamo di dare un senso a quel movimento.

Mettendo quindi insieme, stavolta in modo consapevole, i movimenti spontanei, le camminate, le caratterizzazioni, l'uso della voce e degli oggetti, si dà vita alle prime azioni teatrali vere e proprie. Possono costituire una scena di un testo più articolato e complesso o, a volte, essere dei veri e propri piccoli *sketch* che nascono su un canovaccio, o dalla drammatizzazione di un brano di narrativa.

Possono essere alla base della scrittura delle storie per il teatro, riprodurre la realtà, enfatizzarla o sdrammatizzarla. A volte sono alla base dello psicodramma.

Le azioni teatrali non sono uno spettacolo vero e proprio: possono costituire un «saggio» delle capacità tecniche acquisite dagli allievi.

Osserva Marco Bongioanni:

«L'importanza pedagogica del gioco scenico sta nel condurre il ragazzo a passare da un mondo egocentrico (narcisistico), dove tutto l'esito consisteva nel soddisfare le proprie tendenze e la propria immaginazione, a un mondo aperto agli altri, dove il ragazzo non offre solo se stesso e le sue capacità, ma subisce anche responsabilizzanti richieste».

MARCO BONGIOANNI

A partire dai secondi anni Settanta, mentre progressivamente declina il movimento «di sinistra» dell'animazione teatrale, si assiste a un ritorno importante e consapevole degli autori di area cattolica.

Marco Bongioanni era stato per molto tempo il principale animatore della rivista salesiana «Letture drammatiche», erede diretta delle iniziative teatrali dello stesso Don Bosco.

Negli anni Cinquanta baluardo della tradizione cattolica (c'era anche una rubrica, «L'altra sponda», che dava notizie delle iniziative teatrali per ragazzi dei comunisti), nel decennio successivo per tutto un periodo ospita quanto di meglio si muove in Italia tra il teatro e la scuola (tra cui le esperienze dei maestri innovatori Mario Lodi e Alberto Malfatti).

Finché significativamente chiude nel 1967, proprio mentre sta per esplodere il movimento dell'animazione. Il libro di Bongioanni qui citato è *Giochiamo al teatro*, Elle Di Ci,

DAGLI ESERCIZI ALL'APPLICAZIONE

QUELLI CHE SEGUONO SONO i commenti di bambini di una quinta elementare alle proprie azioni teatrali, tratti dalle registrazioni audio di un laboratorio:

Alice: «Hanno saputo cambiare molto le voci e anche i passi».

Viviana: «La nostra scenetta non è stata bella perché non c'era movimento».

Marco: «Si muovevano, e poi lui faceva l'ubriaco, aveva i gesti, anche nel cadere, erano giusti... per un ubriaco insomma».

Mattia: «È stata un po' confusa, si vede che non l'hanno preparata bene prima. È stato bello quando c'erano le scene che loro andavano sull'astronave, poi andavano lì al suo pianeta, poi tornavano all'astronave».

Federico: «A fare il pianista, poteva fare un po' di suoni, invece di muover solo le dita, perché se qualcuno ci andava davanti, non è che si vedeva».

Viviana: «È stato molto bello anche perché hanno saputo mettere la banca da una parte, l'aeroporto dall'altra...».

Alessandro: «Quel tavolo lì sarebbe il cofano: io per far più alla svelta ci salto sopra».

Carmelo: «Abbiamo sbagliato: io sono entrato e ho camminato in un modo, poi ho cambiato camminata, e ho cambiato anche voce».

Michela: «Sono stati bravi a usare gli oggetti, però non hanno rispettato le voci».

Alessandra: «Per me è stata molto bella, anche perché gli oggetti erano tanti e li hanno utilizzati tutti, e ognuno serviva a qualcosa. Hanno fatto vedere in breve tempo le cose che succedono nella famiglia».

Paolo: «A me è piaciuta molto, perché loro usavano bene gli oggetti e parlavano al momento giusto».

Dopo un certo numero di incontri, dà soddisfazione verificare come generalmente, pur non venendo meno il gioco, l'entusiasmo e quello che una volta si chiamava «scatenamento fantastico», i bambini e i ragazzi acquistano una vera consapevolezza e un notevole spirito critico nei confronti delle azioni teatrali proprie e dei compagni.

3. Le azioni teatrali

113

Hanno imparato non solo come si fa, ma anche come si guarda, e non semplicemente apprendendo le tecniche insegnate dagli animatori e nemmeno soltanto utilizzando le proprie personali abilità in un contesto di comunicazione (il che già non è poco). Parlano non come quando vengono «interrogati», ma dicono davvero ciò che pensano, con correttezza e precisione e difficilmente, nel gruppo, capita che qualcuno resti escluso.

Secondo Gottardo Blasich:

«Dovrebbe apparire chiaro che l'esperimento di drammatizzazione non si esaurisce nel breve o brevissimo momento della realizzazione, ma comprende *tutto il cammino percorso dal gruppo*, dal primo approccio del tema alla discussione finale».

Torino 1977 (il testo della citazione è tratto da p. 131).

Oltre a una parte manualistica, contiene un forte tentativo di descrivere e comprendere la natura educativa del teatro, a partire dal recupero dello spirito originario del «teatrino» di don Bosco.

OLTRE IL GIOCO, LA CONSAPEVOLEZZA

ANCHE QUANDO SONO IMPROVVISATE, le azioni teatrali a questo punto vanno ormai ben oltre la scoperta in se stessi di una insospettata «teatralità». Quando l'animatore passa tra i gruppi a verificare lo svolgimento del lavoro, succede spesso che i ragazzi lo mandino via, perché vogliono fare da soli. Dopo tutto un percorso, oltre i giochi e la spontaneità, si sentono forti di una consapevolezza diversa, frutto dell'osservazione e della riflessione collettiva su tutto quello che hanno fatto.

«Il teatro e tutte le attività liberatorio-espressive - scrive Ortesia Mele - sembra agiscano soprattutto in due direzioni: da una parte permettono l'affiorare delle pulsioni istintuali e dei bisogni profondi dei ragazzi, dall'altra permettono di fissare le acquisizioni concettuali nella sfera emozionale e affettiva. Nel primo caso agiscono in senso de-condizionante, nel secondo conducono a forme particolari di consapevolezza vissuta attraverso l'intero corpo e i sensi».

Tre esempi, dalla documentazione audio e video del nostro lavoro nelle scuole:

Alessandra, quinta elementare, presenta la scena: «C'era Gesù di Nazareth che, normalmente, come al solito mori-

FARE TEATRO E SOCIALIZZAZIONE

Autori diversi, da differenti punti di vista, sottolineano l'importanza del fare teatro insieme, dal punto di vista dell'educazione e della socializzazione.

Le due citazioni sono tratte da
Gottardo Blasich,
Drammatizzazione nella scuola, Elle Di Ci, Torino 1975, 1981, p. 27; Ortensia Mele ha invece scritto *Teatro, scuola, devianza, iter psicologico attraverso l'esperienza del Teatro Vagante*, in Scabia G., *Forse un drago nascerà*, Emme, Milano 1973, da cui è tratto il testo citato, p. 180.

va... cioè, come al solito, come il vero film, e io e Michele ci mettevamo a cantare "Amen amen alleluia" e piangevamo, mentre la Michela, che era l'unica spettatrice del cinema, si metteva a ridere. Allora Gesù, incavolato, scendeva dalla croce, andava dalla Michela, le spaccava la testa e poi ritornava sulla croce».

La maestra rimane un poco allibita quando il personaggio di Cristo, con le braccia ancora in croce, attraversa l'aula menando larghissime sberle a destra e a sinistra. Ma i bambini hanno in mente il Gesù di Zeffirelli visto in tv, non quello del catechismo. E molti del «pubblico», tra risate generali, devono scansarsi per mettersi in salvo.

I bambini di una terza elementare realizzano *La città degli ubriachi e il ponte che si muove*. L'azione è semplicissima, teatralmente irresistibile. Mentre uno dei due ubriachi cammina avanti e indietro per la città, accompagnato da uno che lo sorregge, l'altro sale a cavalcioni di un bambino che fa l'auto e comanda «Vai in garage!», «Passa sotto il ponte!». Anche il ponte è un bambino, che si allunga più che può sulle punte delle mani e dei piedi, mentre l'auto con l'ubriaco sopra cerca di passargli sotto ripetutamente da tutte le parti, da un lato, dall'altro, in mezzo alle gambe. Ovviamente non ci riescono, e così finisce che si portano a spasso il ponte per tutta la città. Mentre l'ubriaco alla guida continua imperterrito a impartire i suoi «comandi vocali» all'auto: «Vai in garage!», «Passa sotto il ponte!».

In una terza elementare si ispirano a una nota pubblicità di slip femminili. Presentazione, con difficoltà a trattenerne il riso nel finale: «Io, che sono Marco, faccio la macchina fotografica, la Paola fa la sedia, la Marisa fa quella che fa le foto e la Greta fa la, la... Roberta!».

CRITICI DI SE STESSI

LE AZIONI TEATRALI senza parole sono di regola più controllate e precise. L'introduzione della parola spesso fa dimenticare tante cose che si sono imparate a proposito dei passi e dei gesti. Occorre così stare particolarmente attenti a far sì che essa non prenda troppo il sopravvento, ricordandosi una volta

3. Le azioni teatrali

115

di più che il gesto, ovvero *l'azione*, almeno nel teatro dei ragazzi viene percepito dallo spettatore meglio delle parole e che quindi pochi discorsi chiari e precisi, soprattutto se accompagnati dai movimenti appropriati, sono più efficaci e comunicano di più di lunghe tirature che si devono solo ascoltare.

In questo, il teatro che fanno i bambini si allinea naturalmente - ovviamente al loro livello - con quello proposto da diversi autori teatrali contemporanei, tra cui uno dei più eminenti è Eugenio Barba:

«Il teatro è una comunicazione affettiva fatta di movimento, voce, sonorità, corporeità, dove il testo è irrilevante e insufficiente».

Collegata a questo discorso è la questione dei tempi: bambini senza una adeguata preparazione preliminare tendono a essere prolissi, e uno degli obiettivi principali (tra i più raggiungibili, nonché verificabili, cronometro alla mano) dell'addestramento teatrale è proprio la capacità di sintesi. Diceva un operatore tv che doveva riprendere le azioni teatrali dei bambini: «Fate vedere soltanto i gol!».

Osservandole, i ragazzi sviluppano lo spirito critico e, al termine di ogni azione teatrale, si chiedono cosa c'era di «giusto» e cosa di «sbagliato», intendendo per giusto ciò che si capisce bene, la posizione, l'uso corretto della voce, del movimento.

Indicare anche che cosa c'era di «sbagliato», cioè di migliorabile all'interno di un'azione, non significa criticare in modo negativo se stessi o i compagni, ma sapere che c'è sempre la possibilità di migliorarsi, che per capire bisogna osservare, che l'osservazione si impara esercitandola e che bisogna avere l'umiltà di ascoltare sempre le osservazioni e i consigli degli altri, proprio perché, come si è già ribadito, «nessuno nasce imparato».

Dalle parole dei bambini stessi:

Francesca, quinta elementare: «Abbiamo imparato un po' a fare tutti i lavori che si fanno nello spettacolo, il regista, lo scenografo, l'attore... e anche a fare i personaggi maga-

EUGENIO BARBA

Nato a Brindisi, dopo un viaggio in Africa ed estremo Oriente dove «si ubriaca di musica e di immagini», nel 1957 ottiene una borsa di studio per studiare regia a Varsavia. In Polonia conosce Jerzy Grotowski. Nel 1964 fonda a Oslo l'Odin Teatret, che nel 1966 si trasferisce a Holstebro, in Danimarca.

Con la sua proposta di «teatro-comunità» diviene uno dei punti di riferimento dell'avanguardia teatrale a livello mondiale.

La citazione è presa dagli atti della conferenza per i 40 anni dell'Odin Teatret dal titolo *Quando il teatro cerca l'uomo*, tenuta dallo stesso Barba il 15 e 16 novembre 2005 al teatro Olimpico di Vicenza.

LE MASCHERE DELLA COMMEDIA DELL'ARTE

Tra i personaggi teatrali, le maschere sono senz'altro quelli più «caratterizzati». Non stanno in una storia, ma sono le diverse storie che si costruiscono attorno a loro (così si parla, per esempio, non dei singoli «testi», ma del «teatro di Pulcinella»); non solo, vivono ed esistono anche al di fuori del teatro, nei travestimenti di Carnevale.

In realtà in origine, nelle varie forme di «teatro» medievale, le maschere non erano affatto personaggi «spensierati», come testimonia Orderico Vitale nella sua *Storia Ecclesiastica*.

Noi avevamo trovato il testo che segue cercando in rete, e magari da qualche parte c'è ancora! Provatelo con il nome della storia, l'autore e la parola «Arlecchino» (o «Herlechini»): «Era il primo di gennaio dell'anno del Signore 1091, quando, davanti alla chiesa di Bonnevaux, vidi apparire l'esercito dei morti che il volgo chiama famiglia Herlechini.

ri ridicoli, senza ridere. E poi imparavamo subito a dire le parole che ci venivano, a interpretare varie parti, drammatiche, comiche, insomma, di tutti i tipi: non è che sapevamo fare soltanto una cosa».

Caterina, terza elementare: «Noi abbiamo imparato a stare più attenti a come parlavamo nel fare le scenette, perché i compagni ci stavano a guardare come fosse un pubblico».

Laura, quinta elementare: «Secondo me il lavoro di quest'anno è molto differente dall'anno scorso, perché siamo cresciuti, sappiamo fare cose diverse, e tu ci hai insegnato a muoverci diversamente, in spazi piccoli, in spazi grandi, a interpretare personaggi senza parlare, a far cose insomma che l'anno scorso avevamo un po' abbozzato, però non avevamo approfondito».

Rodolfo, quarta elementare: «È un corso molto interessante che insegna a fare le scenette e fa pensare molto».

CARATTERIZZARE I PERSONAGGI

SUCCEDA ANCHE in certi sceneggiati tv, di vedere bambini che «dicono» in qualche modo la loro parte, senza riuscire a giocarla davvero.

Il fatto che un bambino in scena appaia spontaneo, naturale ed espressivo non dipende tanto dal fatto che si tratti di un bambino «prodigio» piuttosto che «normale», quanto dalla capacità del regista adulto di mettere l'attore bambino nelle condizioni di esprimersi a dovere (tutti i bambini, quando giocano per conto loro, sono bambini «prodigio»!).

A parte alcuni talenti particolari, che emergono dal gruppo per le loro capacità, ogni bambino è da ritenersi in grado di rappresentare un personaggio dandogli una buona caratterizzazione. Se non ci riesce, se è impacciato e ride, di solito è una questione di timidezza, di blocchi da superare.

Durante le attività di animazione, di regola i bambini stessi, quando eseguono azioni teatrali, si rendono perfettamente conto se un personaggio funziona oppure no e, nel caratterizzarlo, sono in grado di correggere i difetti propri e dei compagni.

3. Le azioni teatrali

117

Fondamentale resta l'atteggiamento dell'animatore. Se i ragazzi sono stimolati alla ricerca di soluzioni originali e divertenti, a non accontentarsi, si divertiranno molto di più e i risultati saranno di regola molto positivi.

IO E IL MIO CONTRARIO

A VOLTE I RAGAZZI DICONO: «Siamo due poliziotti», oppure «Siamo due ubriache». Poi però tra i «due», nell'azione teatrale, non si scorgono significative differenze di comportamento: questo perché il gioco è organizzato intorno all'idea generica del poliziotto, o dell'ubriaca, senza un'ulteriore caratterizzazione dei singoli personaggi. L'azione ne risulta infiacchita.

In questo caso può essere utile che l'adulto solleciti a trovare la caratterizzazione che manca, per esempio richiamando l'attenzione su «coppie» famose che i ragazzi conoscono benissimo, tutte immancabilmente giocate sul contrasto: Stanlio e Ollio, Franco e Ciccio, Pippo e Topolino, Starsky e Hutch. Cioè: uno grasso e l'altro magro, uno alto e l'altro basso, uno furbo e l'altro sciocco, uno biondo e l'altro bruno ecc. Dopo di che il gioco è intuitivo e piuttosto divertente, e i risultati teatrali subito evidenti.

MATITE, ROSSETTI, CIPRIE E ALTRI EFFETTI SPECIALI

COMMENTANDO LE PROPRIE azioni teatrali, che agli occhi di tutti hanno raggiunto ormai un buon livello, i ragazzi di una quinta elementare si pongono a questo punto il problema del trucco:

Daniela: «Per me bisogna truccarsi, perché anche la strega sembra che sia giovanissima, invece fargli qualche ruga...».

Alessandra: «Io dico al contrario della Daniela perché la vecchietta, non le servono proprio i trucchi per far la vecchia, le servirebbe soltanto di curvare un po' così, magari mettersi qualcosa qui dietro, un cuscino, e un bastone qui davanti: sembrerebbe davvero una vecchia».

L'orrendo corteo era guidato da un gigante che mi minacciava con una enorme clava, lo seguivano dei pedoni pieni di lacrime tra i quali riconobbi alcuni abitanti della città morti di recente». Anche Dante, nel canto XXII dell'*Inferno*, cita un diavolo di nome Alichino. Poi, con la commedia dell'arte, che dalla metà del '500 fino a tutto il '700 rappresentò il più singolare fenomeno della storia teatrale italiana e un successo enorme in tutta Europa, nascono le maschere che conosciamo, in cui le figure «demoniache» si fondono in modo curioso e originale con i «tipi» fissi già noti nella commedia greca e romana, come per esempio il padrone, i servi, il dottore ecc. I servi tradizionalmente si chiamano «Zanni» (da Giovanni, nome tipico del contadino bergamasco ignorante, da cui maschere come *Zan Faloppa*, *Zan Fritata*, *Zan Piattello*, *Zan Salcizza*). Nello schema tipico della commedia dell'arte ci sono due Zanni: il servo furbo o *Primo Zanni* e il servo

sciocco o *Secondo Zanni*.

Il *Primo Zanni* è *Brighella*, astuto e intrigante, sempre pronto a «brigare». Veste di bianco con filettature verdi, a volte porta al fianco un pugnale.

Il *Secondo Zanni* (ma il nome deriva direttamente dall'essere demoniaco, o morto vivente della tradizione francese, *Hellequin*) è *Arlecchino*: balordo e scansafatiche, sempre affamato, destinato a subire gli scherzi altrui, veste con un abito rappezzato di tanti colori e sul volto porta una maschera con folte sopracciglia e un bernoccolo. Porta abitualmente un bastone.

Da questi due *Zanni* «di base» sono nate in Italia e all'estero molte maschere simili: *Truffaldino*, *Tabarrino*, *Traccagnino*, *Scapino*, *Zaccagnino* ecc. A Napoli *Pulcinella*, vestito con un ampio abito bianco e un alto cappello a cono, è la maschera del popolano oppresso e afflitto che riesce sempre a cavarsela grazie alla sua furbizia. Particolarmente simile a *Pulcinella* è l'inglese

Michele: «Se per esempio vogliamo fare delle facce ridicole, se mi metto il barbone, per esempio, non si vede la faccia».

Graziella: «Per me anche non è molto bello truccarsi, perché... come un bambino che fa due parti deve sempre star lì, come Gianangelo che fa il giornalista e il cuoco, deve subito cambiarsi».

Michela: «Per me a Carmelo bisognerebbe, siccome lui ha anche una dentiera da pipistrello, bisognerebbe mettergli su quella per farci venire paura, e basta!».

Daniela: «E poi potrebbe prendere la matita, quella che si mette sugli occhi, e fare una cicatrice».

L'uso del trucco serve a definire e a caratterizzare meglio l'aspetto fisico di un personaggio. Non è tra gli elementi primari nella riuscita di una scena teatrale - come lo sono il movimento, il ritmo, la voce - e tuttavia, ben utilizzato, può aggiungere molto in efficacia ed espressività. Senza contare il gusto che provano i bambini (e gli attori!) a impiasticciarsi la faccia e a cambiare aspetto.

In mancanza di meglio è possibile utilizzare i trucchi della mamma, fard, rossetti, *eye-liner* (rimmel), terra ecc. Durante il periodo di Carnevale però è possibile rifornirsi di trucchi per le maschere, trucchi da viso, anche direttamente nelle cartolerie e spendendo cifre contenute.

Quando si trovano è meglio farne una piccola scorta visto che nel resto dell'anno questi prodotti scompaiono dagli scaffali fino al Carnevale successivo. In alternativa è possibile ricorrere anche a sostanze naturali, che si possono trovare in qualsiasi cucina, per realizzare dei trucchi molto efficaci.

La farina bianca, per esempio, può servire per fare le facce pallide pallide, quella gialla per caratterizzare personaggi che vengono dall'estremo Oriente, la salsa di pomodoro per il sangue finto, oppure si possono utilizzare anche alcuni pollini che si possono raccogliere in abbondanza, come quelli delle conifere...

Il seguente brano, tratto da un racconto di Carlo Lucarelli, *Un giorno dopo l'altro*, descrive minuziosamente la prepa-

3. Le azioni teatrali

119

razione del serial killer, meglio e più esaurientemente di un manuale di trucco:

«Basta poco per sembrare un altro. Innanzitutto i capelli. I capelli vogliono dire molto. Più sono lunghi e più sfilano il viso, lo coprono, creano giochi d'ombra che lo fanno sembrare più magro. Se mancano invecchiano. Se sono corti, dipende: a spazzola, folti. [...] Poi gli occhi. Lenti a contatto di tutti i colori ma non solo. [...] Le sopracciglia cambiano la forma degli occhi e di tutto il viso. I denti, sani e bianchi, bianchissimi, neri. [...] Barba e baffi... [...] Rughe agli angoli degli occhi, chiazze sulle mani... le unghie, spezzate, curate, sporche, tinte, finte...».



Punch

(da *Punchiniello*):
protagonisti di storie molto simili, entrambi più che parlare «squittiscono» attraverso un aggeggio che il burattinaio tiene in bocca, la pivetta (in inglese *swazzele*).
Osservando Arlecchino, abbiamo chiesto ai bambini di quinta elementare: «Secondo voi, perché porta un bastone?». Hanno risposto senza esitazione: «Per mescolare la polenta!».

Il leone, la porta di casa, la signora Maria, e il gattino sullo sfondo: chiarezza ed essenzialità nel teatro dei bambini, che può derivare direttamente dal loro gioco.

*Ogni persona
sceglie
un biglietto
chiuso, lo apre
e deve imitare
il personaggio
indicato;
il pubblico
deve indovinare
di che
personaggio
si tratta.
Non si possono
usare
né oggetti,
né parole,
solo mimi.*

4. Il mimo

PER INTRODURRE IL DISCORSO sul mimo, prendiamo spunto dall'esperienza di Michela, di quinta elementare:

«A me è piaciuto quel coso che abbiamo fatto con i bigliettini, perché li prendevamo su a caso, facevamo le cose mute e poi prendevamo i bigliettini, tu ci facevi i gruppi, poi dovevano fare, con i personaggi, quelle cose lì.

Però era bello, anche perché se tu avevi un personaggio, come avevamo noi, il re, il dentista e la strega, veniva fuori bene».

Il gioco dei bigliettini pescati a caso è un buon esercizio, perché obbliga i personaggi più strani e improbabili a mettersi insieme, a tirarne fuori una storia. A volte ne scaturiscono soluzioni davvero originali. I personaggi possono poi essere, al solito, non solo persone, ma anche animali o cose.

Preliminarmente, prima dell'azione teatrale vera e propria, può essere interessante, con ognuno di quei personaggi assolutamente casuali (e che quindi non corrispondono necessariamente alle caratteristiche fisiche ed espressive di quella ragazza o ragazzo, né ai loro gusti o preferenze), vedere che cosa succede se si prova a mimarli.

Dalla relazione di Daniele, seconda media: «Giochi con i bigliettini sui quali ci sono nomi di personaggi come: cameriere, vigile, clown, fornaio, cuoco, spazzino, pistolero, contadino, venditore ambulante, disegnatore, medico, soldato, guidatore, casalinga, scrittore, pittore, calzolaio, insegnante, operaio.

Ogni persona sceglie un biglietto chiuso, lo apre e deve imitare il personaggio scritto; il pubblico deve indovinare

4. Il mimo

121

di che personaggio si tratta. NB: Non si possono usare né oggetti, né parole, solo mimi».

MOVIMENTI, GESTI, ATTEGGIAMENTI

QUANDO QUI SI PARLA di mimo, non si pensa di trasformare i ragazzini in tanti piccoli Marcel Marceau, ma più semplicemente di provare ad applicare con un po' più di metodo e di rigore quanto appreso in precedenza sulle posizioni, i gesti, le «camminate», gli atteggiamenti attraverso cui si caratterizza un determinato personaggio. *Anche perché nel teatro dei ragazzi conta più quello che si vede di quello che si dice*; quando la parola facilmente può sfuggire, restare coperta dal rumore o perdersi nella cattiva acustica.

Mimare personaggi nei loro atteggiamenti caratteristici; mimare azioni che si svolgano esattamente all'interno di uno spazio stabilito (lo spazio teatrale); mimare a coppie o in gruppo; mimare utilizzando oggetti. Abituarsi - è la cosa più difficile - a fare le facce più strane senza scoppiare a ridere.

All'inizio alcuni ragazzi saranno facilmente bloccati nei movimenti. Riuscire a muoversi sciolti nel mimo significa per loro anche superare vergogne e timidezze, e in definitiva fare un passo avanti significativo nella sicurezza di sé.

La cosa importante, come ricorda anche il premio Nobel Dario Fo, è comunque dosare attentamente tutto:

«(...) Il mimo che insiste a descrivere ogni particolare diventa stucchevole, fastidioso. Quindi, bisogna imparare a buttar via tutto il superfluo, il che significa economia, e un'altra volta, sintesi e stile».

ATTIVI E PASSIVI

UN GIOCO CHE PIACE e che coinvolge molto è quello dell'attivo e del passivo.

- Si può giocare a gruppi che si fronteggiano, uno che aggredisce e l'altro che indietreggia, accompagnando il

I LINGUAGGI NON VERBALI

Nella gestualità i linguaggi non verbali si possono tranquillamente distinguere in «naturali» e «convenzionali». Quelli naturali sono i movimenti spontanei: lo sbadiglio, lo stiracchiarsi appena svegli, alzarsi, sedersi, movimenti che possono essere compresi da chiunque in qualunque parte del mondo.

I movimenti «convenzionali» invece sono quelli stabiliti appunto per convenzione, che non hanno lo stesso significato in diverse parti del mondo e con i quali non è possibile spiegarsi ed esprimersi al di fuori del contesto dove sono noti e codificati.

Per saperne di più, vale la pena di consultare il manuale di Michael Argyle, *Il corpo e il suo linguaggio. Studio della comunicazione non verbale*, Zanichelli, Bologna 1992.

IL MIMO

Mimare, presso i Romani e i Greci, significava raccontare con il corpo e con la voce, con maschere, facendo salti coi trampoli, giochi acrobatici e di danza, recitando e cantando. Il mimo nell'antichità era reputato dalle classi superiori un genere infame, sgradevole, scurrile, e veniva censurato come tutto ciò che il potere non riesce a gestire e ridurre a proprio vantaggio. Solo quando il popolo cominciò a mostrare per esso un interesse grandissimo si arrivò a stabilizzarlo e renderlo accetto. Soltanto nella convenzione moderna mimo è uguale a «recitare senza parole». Per approfondire l'argomento, si consiglia di dare un'occhiata al manuale di Mark Stolzenberg, *Arte del mimo*, Gremese Editore, Roma 1995.

movimento con la voce, meglio ancora se si scandisce il ritmo con un tamburello: ne vengono fuori «quadri» di grande forza espressiva, e intanto i ragazzi si caricano a vicenda, si divertono, fanno gruppo.

- Si può giocare a coppie, scambiandosi a turno le parti e stabilendo situazioni diverse per ciascuna, per verificare una più ampia serie di possibilità.
- Per esempio, tipica è la scena di due che litigano, uno aggressivo e l'altro che scappa, ma anche il dottore e il paziente, il fotografo e la modella, l'accompagnatore e il cieco, l'insegnante e l'allievo, il leone e il domatore, e tante altre coppie di personaggi permettono di sviluppare il tema.
- Simpatica variante: con gli stessi personaggi provare a invertire i ruoli, dove il passivo diventa attivo e viceversa. Ne possono succedere delle belle!
- Poi c'è il gioco del finto schiaffo, in cui uno schiaffeggia l'altro per finta e chi riceve lo schiaffo si deve girare e battere le mani per fare il rumore.

L'ESPRESSIONE DEL VISO

ABITUALMENTE TUTTI comunichiamo con la mimica del viso, e spesso proprio questa rivela il nostro vero stato d'animo più delle parole. A volte la nostra reazione mimica di fronte a un evento ci spiazza, perché è impossibile nasconderla. Con un certo grado di allenamento però, è possibile arrivare anche a mimare in modo credibile (stiamo facendo un corso di teatro) stati d'animo ed emozioni diversi da quelli che stiamo provando in quel momento.

Alcuni ragazzi di seconda media hanno provato a farne un elenco e a descrivere un esercizio divertente:

Stati d'animo con il viso. Possono essere: ansietà, rivalità, attesa, odio, rabbia, gioia, felicità, malinconia, tristezza, relax, noia, dolore, nausea, amore, disperazione, sorpresa, agitazione ecc.

4. Il mimo

123

Spiegazione del gioco: una persona imita uno di questi stati d'animo e lo mostra al pubblico, poi lo mostra al compagno vicino, il quale lo fissa e cerca di imitare il suo viso; quando è pronto, si gira e mostra il viso al suo terzo compagno.

Alla fine questi tre si voltano verso il pubblico, che giudica se i visi si corrispondono.



Il leone arriva all'ospedale, che è un edificio imponente. Sullo sfondo la sala operatoria. Scenografie e ambienti si costruiscono all'istante scena per scena, rimodellando con i corpi e pochi oggetti significativi lo spazio della classe.

*Costruire storie
per lo spettacolo
non deve essere
il fine ultimo,
né tanto meno
unico
delle attività
di animazione,
ma allo stesso
tempo non è
una possibilità
da escludere.
Non si può
pensare
di prendere
un testo teatrale
già pronto
e di far
semplicemente
imparare
ai ragazzi
le battute
a memoria.*

5. Le storie per il teatro

DOPO TANTI GIOCHI, esercizi, improvvisazioni e azioni teatrali che si esauriscono nello spazio e nel tempo di un incontro e si svolgono del tutto indipendentemente da un possibile prodotto finale, parliamo qui ora di come si costruiscono le storie per la rappresentazione teatrale, per lo spettacolo. Non deve essere - a questo punto è evidente - il fine ultimo, né tanto meno unico delle attività di animazione, e però non è evidentemente una possibilità da escludere.

Per quanto interessante e piacevole, si tratta comunque di un duro lavoro, e non va affrontato alla leggera. Non si può pensare semplicemente, come si usava un tempo, di prendere un testo teatrale già pronto e di distribuire le parti ai ragazzi, facendo loro imparare a memoria le battute.

Così addirittura si rischia di far loro del male perché, come speriamo di aver messo in evidenza in queste pagine, l'espressione teatrale è un'attività molto importante per i bambini e i ragazzi, anche sul piano personale, e non gliela si può «bruciare» proponendola in modo approssimativo e superficiale.

A volte le storie partono dai ragazzi, dall'osservazione di oggetti oppure dal lavoro sul corpo, come in questa esperienza di un gruppo di quinta elementare:

Michela: «Uno specchio vecchio, molto vecchio... Con le gambe incrociate sembrava lo specchio vero, e il corpo, se si metteva in piedi così, sembrava proprio uno specchio!».

5. Le storie per il teatro

125

Alessandra: «Era lo specchio della regina. Sai, la regina di Biancaneve: “Specchio, specchio delle mie brame”... Era un vecchio specchio, che era molto vanitoso, perché ormai era abituato a dire che era il più bello del reame... E allora, poi, si trova tutta la storia».

Domanda dell'animatore: «Dov'era questo specchio?».

Alessandra: «Era in un negozio di antiquariato».

Michela: «Il mafioso lo compera».

Alessandra: «Il mafioso lo ruba».

Michela: «No, lo compera, poi... lo regala a una regina...».

«Si potrebbe fare che il mafioso lo compera, però lo paga in dollari falsi, lo regala alla regina e conquista la sua fiducia».

Laura: «Siccome sulla testa del mafioso c'è una taglia, non lo compra direttamente, ma lo fa comperare da un aspirante mafioso».

GENERI E DEGENERI

UNA STORIA SI PUÒ raccontare in un sacco di modi diversi, basta variare il punto di vista. Così potremo avere per esempio altre cinque versioni, abbastanza differenti, della fiaba di *Cappuccetto Rosso*, se a narrarla è il lupo oppure la stessa Cappuccetto, o ancora il cacciatore, la nonna o la mamma.

Allo stesso modo si può cambiare il genere. La tragedia di Romeo e Giulietta per esempio può diventare una farsa, una commedia di carattere o una *pièce* di commedia dell'arte, una parodia o un musical. *West Side Story* di Leonard Bernstein infatti non è altro che la versione musicale della nota tragedia shakespeariana, ambientata nei primi del Novecento tra due gang rivali di New York. Ovviamente questo lo possiamo fare solo se conosciamo molto bene la storia che vogliamo trattare. Spesso dalla discussione con i ragazzi nascono idee interessanti.

Nell'esempio che segue sono i bambini di una classe quinta a interrogarsi sui diversi «generi» in cui si possono dividere le storie per il teatro:

Scelgono il genere «pauroso», che, dicono, fa molto più ridere di quello comico, e che però «deve anche essere fatto bene, con il sangue».

I GENERI

Abbiamo cercato di ricapitolare in modo sintetico i diversi generi teatrali e non.

Avanguardia teatrale:

un movimento che mira alla ricerca e alla sperimentazione di nuove forme espressive, in polemica con quelle tradizionali (per esempio, Eugenio Barba e Odin Théâtre).

Cabaret: è uno spettacolo di varietà di tono umoristico-satirico.

Commedia: è un componimento teatrale in prosa o in versi, diviso in atti e scene, che rappresenta persone comuni e situazioni verosimili, ed è quasi sempre a lieto fine.

Commedia dell'arte:

il teatro degli attori italiani - tra il sedicesimo e il diciottesimo secolo -, caratterizzato da recitazione improvvisata su canovacci e dalla presenza delle maschere.

Commedia demenziale:

genere di spettacolo che punta su elementi di assurda stupidità e nonsense, per perseguire un fine dissacratorio.

Commedia musicale: spettacolo musicale in parte anche recitato, simile all'operetta, con soggetto comico o sentimentale.

Cyberpunk: genere teatrale moderno in cui il corpo viene meccanicizzato, e mediante l'uso invasivo della tecnologia vengono rese delle prestazioni particolari.

Un esempio: le performance teatrali in cui gli attori si applicano degli elettrodi e il pubblico inviando degli impulsi elettrici fa compiere loro delle azioni involontarie.

Dramma: qualsiasi componimento in prosa o in versi destinato alla presentazione scenica; nell'accezione moderna, si tratta spesso di uno spettacolo teatrale di tono serio, spesso doloroso.

Erotico: nel genere erotico non si arriva mai all'atto sessuale vero e proprio; c'è un sottile gioco di sfide, schermaglie, riferimenti all'eros e alla seduzione.

Fantascienza: l'azione è sempre ambientata in un futuro più o meno vicino, e in mondi più o meno lontani, oppure

Scrivono l'elenco dei personaggi e degli ambienti:

- Jack lo squartatore, diavolo, Dracula, Frankenstein, la mummia, fantasmi, streghe e maghi, i morti viventi.
- Castello, casa maledetta abbandonata, cimitero, sotterraneo, giardino stregato, bosco, palude, laghi e monti misteriosi, museo di mostri.

Poi si dividono in gruppi e mettono insieme diverse storie, tra le quali se ne sceglie una, per elaborarla teatralmente.

La vicenda si svolge nella classica casa maledetta, che si dice abitata dal conte Dracula, ereditata da tre sorelle coraggiose, mentre c'è un altro nipote invidioso perché è rimasto a bocca asciutta. Decidono di ambientare la prima scena nello studio di un notaio, dove si dà lettura del testamento dello zio: «Lascio il mio coltello, l'interruttore della luce di bronzo che io amavo tanto, il biglietto del tram e quello dell'ultima partita della Juve col Napoli, le carte, l'orsacchiotto di peluche, una tavoletta di cioccolato fondente, i quadri a mio nipote.

Lascio il castello di Transilvania con piscina e arredato alle mie tre amate nipoti.

Johnny Thomas Piero P.c.c.».

LAVORARE SUL TESTO

IL «TESTO» ORIGINARIO può essere già scritto, oppure lo si può inventare. Si può basare su un'opera drammatica, un racconto, una poesia, un articolo di giornale, un film, un fumetto; può ispirarsi a un genere codificato della letteratura o dello spettacolo; può nascere quasi casualmente dall'osservazione di un movimento o di una postura particolarmente stimolanti, come lo specchio magico dei ragazzi di quinta, scorto nel movimento di una bambina che si spostava sulle ginocchia tenendo le gambe incrociate e le braccia sopra la testa.

Meglio ovviamente approfittare di eventuali «invenzioni» nate all'interno del gruppo che ricalcare storie già viste, col rischio di imitare male gli attori adulti.

Si tratta in ogni caso di «riscrivere» qualsiasi testo, adattandolo per la nostra rappresentazione. Paradossalmente, è molto più facile lavorare su testi non di spettacolo, per i quali

5. Le storie per il teatro

127

la necessità di rigiocarli è evidente, mentre è difficile per i non professionisti trovare una interpretazione originale di materiale già pensato per la scena, o già visto recitato a teatro, al cinema, in tv.

Di seguito daremo alcune indicazioni su come si può lavorare per realizzare un testo teatrale originale.

Preliminarmente, uno spunto di riflessione ci viene dalle parole di Vincenzo Cerami:

«In arte le regole spesso vengono in un secondo momento, spesso si scoprono dopo averle applicate».

Anche nella testa dei bambini che giocano liberamente o lavorano insieme durante un'esperienza di animazione le cose funzionano così. E i risultati, nella narrazione orale come nella storia scritta o nel teatro, sono decisamente migliori, anche sul piano conoscitivo, che non l'applicazione di regole o schemi esterni. Infatti è sbagliato costringere i bambini ad applicare schemi prestabiliti ai loro «testi» perché, se si dà troppa importanza allo schema, la maggior parte degli alunni non si preoccupa più di quello che effettivamente scrive, ovvero del contenuto.

La prima cosa da fare quindi è di aiutarli davvero a scoprire in se stessi le ragioni, le motivazioni, il calore dello scrivere. La successiva *decodifica* - come descrizione, analisi, scoperta - di quello che è stato realizzato, scritto, disegno o azione teatrale in cui il bambino ha messo tanto di sé, permette di comprendere e capire quelle regole vere che stanno *dentro* ogni singola forma di espressione. Alle prese non più con un freddo esercizio scolastico, ma già con una, se pur piccola, primitiva *opera dell'ingegno umano*, il bambino si avvicinerà meglio alla *struttura* facendola propria.

PAROLE SCRITTE E PAROLE GIOCATE

PREMESSO CHE IN TEATRO si può rappresentare qualsiasi storia, anche se a prima vista può sembrare semplice realizzare un testo teatrale efficace, scriverlo non lo è affatto.

sulla Terra stessa, ma in un futuro in cui la tecnologia è dominante. Ciò di cui si narra è ancora lontano dall'avvenire. Per esempio, Jules Verne per i suoi contemporanei era un autore quasi «fantascientifico» dato che molte delle imprese da lui narrate non erano ancora state nemmeno tentate dall'uomo, mentre oggi le sue opere sono più dei romanzi di avventure che di fantascienza.

Fantasy: è un genere di narrativa in cui ricorrono ambientazioni e personaggi spiccatamente fantastici, non di rado ispirati alla mitologia, alla fiaba o a un immaginario Medioevo pieno di meraviglie e di magia.

Farsa: è un componimento teatrale popolare, basato su comicità buffonesca, con azioni veloci, intrighi, equivoci, colpi di scena e per lo più di breve durata. Veniva spesso rappresentata, dal Medioevo al Settecento, come intermezzo o come pezzo finale di spettacoli seri.

Giallo/Mystery: dramma imperniato intorno all'indagine per scoprire l'autore di un delitto, che non è noto.

Gotico: genere di narrativa sorto alla fine del '700 o nel Medioevo.

Nella concezione moderna, si parla di «gotico» riferendosi ad ambientazioni cupe, dense di terrore e di mistero.

Grottesco: è un genere teatrale sorto in Italia nel primo dopoguerra, volto a ironizzare su aspetti e situazioni tipiche della vita borghese.

Horror: descrive e rappresenta scene raccapriccianti e spaventose, quasi sempre con la presenza di qualche elemento paranormale.

Metateatro: si tratta di una rappresentazione che ha per oggetto la messa in scena teatrale stessa.

Musical: genere di spettacolo musicale nato negli Stati Uniti come adattamento dell'operetta europea, composto da parti recitate, cantate e danzate (vedi *Commedia musicale*).

Nō: è un genere del teatro classico giapponese che ebbe

al di là della scelta del genere, che può variare a seconda, del gruppo con cui si lavora, l'importante è sviluppare una trama interessante che racchiuda dei personaggi comunque curiosi.

Si può partire osservando quello che la gente fa normalmente e immaginare possibili sviluppi interessanti o paradossali.

Ai ragazzi di una quarta elementare l'animatore propone di raccontare la storia di un meccanico con la passione per la velocità, che elabora le vecchie Fiat 500 per farle correre più di una Ferrari, immaginando però che il meccanico in questione pesi più di cento chili!

Pronta la risposta di uno degli alunni: «Come fa a entrarci?». Il gruppo allora cerca di capire come un personaggio con quelle caratteristiche possa entrare nell'abitacolo della 500, e alla fine uno propone di farlo calare dalla capote con un'apposita imbragatura, tra le risate dei compagni.

Una delle prime cose da fare è cercare di stimolare la curiosità nel possibile spettatore, interessarlo con qualcosa di originale e sorprendente.

Prima di affrontare l'argomento «personaggi», bisogna però fare un passo indietro.

Una volta chiarito il genere della storia da raccontare, che sia horror, fantasy, storico o di fantascienza, va definito un altro punto molto importante.

IN PRINCIPIO ERA L'AZIONE

IL TEATRO È PRIMA DI TUTTO AZIONE. La trama perciò, al di là delle battute, dovrebbe esprimere in sintesi tutte le azioni che i personaggi compiono dall'inizio alla fine della storia. E scomporre una storia in azioni risulta molto utile quando la si vuole adattare per il teatro.

Di solito la difficoltà maggiore da parte di insegnanti e alunni sta proprio nel fissarsi sull'azione stessa. Tutti tendono a far «spiegare» ai propri personaggi quello che succede.

5. Le storie per il teatro

129

In questo caso bisogna prima di tutto cercare di avere una visione diversa dell'insieme, di vedere le cose da un'altra prospettiva.

- Per esempio, se Riccioli d'oro assaggia la zuppa e dice «scotta», nello scomporre l'azione dal testo noi scriveremo: «Riccioli d'oro assaggia la zuppa e si scotta». L'azione mostra che cosa accade in scena a Riccioli d'oro, senza bisogno di scrivere subito le battute.
- Successivamente, anche a seconda del modo in cui vorremo esprimere l'azione (originalmente fiabesco, oppure drammatico, comico, parodistico ecc.) scriveremo il testo; oppure sarà la stessa Riccioli d'oro (la bambina, il bambino che la interpreta) a trovare le parole più adatte alla situazione, e il tono giusto. Per esempio enfatico: «Mamma come scotta questa zuppa, mi sembra di avere il fuoco nella bocca!»; oppure sintetico: «Ahia!».

Compreso il meccanismo lo si può applicare a qualsiasi racconto prima di costruire i dialoghi, che a questo punto riceveranno una attenzione molto meno esclusiva, o addirittura potranno essere improvvisati, ma che probabilmente in scena risulteranno molto più efficaci che se avessimo scritto la nostra storia battuta dopo battuta.

D+Q=A

QUESTA È UN'EQUAZIONE fondamentale da tenere sempre presente quando si inizia un lavoro di scrittura, quale che sia la forma che vorremo poi dare al testo.

Sostituendo alle lettere le parole corrispondenti, la formula risulta più leggibile:

«Dove» + «Quando» = «Ambientazione».

Cosa significa? Significa che, stabilito un tempo e uno spazio in cui si muoveranno i nostri personaggi, dovremo anche mettere in gioco tutta una serie di elementi per caratterizza-

la sua massima fioritura nel quindicesimo secolo.

Noir: genere incentrato su vicende cruente e caratterizzato da atmosfere cupe. Sovente trattasi di un viaggio nella psiche di una persona malata.

Palliata: è una commedia latina su modello e argomento greco, che ebbe i suoi maggiori esponenti in Plauto e Terenzio. Il nome deriva da *pallio*, mantello simile all'*imatium* greco, che nell'antica Roma veniva indossato da coloro che esercitavano professioni legate alla cultura greca.

Pantomima: è una forma teatrale basata sulla restituzione, mediante i gesti e il movimento, dell'espressione corporea in generale, in un racconto più o meno strutturato nelle sue parti.

Parodia: questa composizione letteraria o musicale riprende un'opera conosciuta con intento comico, satirico, caricaturale. Esempi quelle del Quartetto Cetra o i *Promessi Sposi* del trio Lopez, Marchesini e Solenghi.

Poliziesco: a differenza del giallo, nel poliziesco conosciamo fin da subito l'assassino e si seguono passo dopo passo le mosse dell'investigatore per smascherarlo.

Pulp: è l'esasperazione ironica e cinica, quasi grottesca, delle scene di violenza dei film di azione.

Satira: ritrae con intenti critici e morali personaggi e ambienti della realtà e dell'attualità, in toni che vanno dalla pacata ironia alla denuncia, all'invettiva più acre.

Sentimentale: storie d'amore, commoventi, passionali, romantiche.

Splatter: esasperazione delle scene di violenza dei film d'azione con esagerato spargimento di sangue e altri effetti, allo scopo di provocare nello spettatore una reazione di disgusto.

Storico: prende spunto da fatti storici realmente accaduti e li riporta sulla scena a volte romanzandoli, ma cercando comunque di ricostruire in modo credibile situazioni e dialoghi dell'epoca.

Teatro dell'Assurdo: una tendenza del teatro del Novecento,

re e definire meglio il periodo e il posto in cui si svolgerà il racconto.

In fondo lo dice la parola stessa, «ambientazione»: l'ambiente dove si svolge l'azione, il luogo e il tempo, dove e quando.

Un esempio evidente è quello della «macchina del tempo», in cui il protagonista, per un progetto nobile o meschino a seconda del carattere che gli si vorrà dare, intraprende un viaggio nel tempo.

- Ogni volta che la macchina si arresta in un'epoca precisa lo spettatore (o il lettore prima) deve sempre capire Dove e Quando si svolge l'Azione.
- Chiarito questo aspetto si possono poi far entrare in gioco tutti i personaggi che si vuole far rivivere nella storia che si sta costruendo.
- Oppure viceversa, se per un caso fortuito, una formula magica, un «varco dimensionale», un uomo di un'epoca diversa fosse catapultato ai giorni nostri, si troverebbe davanti cose che non ha nemmeno mai immaginato se viene dal passato o cose antichissime, magari del tutto scomparse ai suoi giorni se viene dal futuro.
- Stabiliti il luogo, lo spazio e la missione che il o i protagonisti dovranno svolgere, si arricchisce la trama con l'entrata in scena di numerosi altri personaggi.

CARATTERIZZARE I PERSONAGGI

OVVIAMENTE OGNI PERSONAGGIO dovrà avere delle caratteristiche che lo definiscono in modo chiaro agli occhi dei lettori e quindi degli spettatori, e svolgere bene questo passaggio della «caratterizzazione del personaggio» è fondamentale prima di affrontare le battute vere e proprie. Superfluo ripetere che per «personaggio» si intende chiunque compia un'azione finalizzata all'interno della storia, quindi non necessariamente persone o animali, ma anche cose, eventi atmosferici ecc.

Può essere utile in questa fase «ripassare» bene i giochi sulla voce e il gesto, le camminate, e applicarli con cura in modo che il personaggio si stacchi chiaramente dalla persona destinata a interpretarlo. Al limite, un eventuale sostituto utilizzerà lo stesso tipo di voce, la stessa camminata, gli stessi gesti e, pur con una interpretazione ovviamente differente, sarà immediatamente riconoscibile da tutti, al suo primo apparire in scena, proprio come *quel* personaggio.

Una volta stabilite tutte le caratteristiche di ogni personaggio (come si muove, come guarda, come mangia, come dorme, come parla...) si può cominciare a costruire una trama.

COSTRUIRE UNA TRAMA

QUESTA È LA COSA più difficile perché, se trovare un punto di partenza per una storia può essere semplice, non lo è altrettanto trovare un finale adeguato.

Il più delle volte però sono proprio le caratteristiche dei personaggi che ci vengono in aiuto. In ogni caso nelle trame più efficaci, quelle delle storie più famose, ci sono degli elementi ricorrenti che possiamo sfruttare a nostro vantaggio nella costruzione della struttura del testo che vogliamo realizzare:

1. *Il protagonista compie un passaggio*: da bambino che era diventa adulto, oppure se era scapestrato diventa saggio, se celibe si sposa, se povero diventa ricco e via così... comunque va tenuto presente che non c'è storia se non c'è un cambiamento.
2. *C'è un maestro*: che aiuta il protagonista, e non è sempre detto che sia il classico «Mago Merlino» o «Fata Turchina», o «Grillo parlante» o «Yoda» di turno; potrebbe essere un gatto che insegna a volare a una gabbianella, oppure un orso che vuole insegnare a un cucciolo d'uomo come si sopravvive nella giungla, oppure uno spaventapasseri saputello che aiuta Dorothy a trovare la strada per Oz...

caratterizzata da tematiche esistenziali, spunti surrealistici e disarticolazione del linguaggio.

Thriller: testo teatrale di genere poliziesco in cui la ricerca della soluzione è secondaria rispetto all'effetto di tensione e alla descrizione del clima di violenza.

Tragedia: opera drammatica che narra le vicende di personaggi illustri della storia o del mito, gli esiti gravi delle loro passioni, destinati a suscitare la pietà nello spettatore. Nel Medioevo si trattava di un componimento letterario di stile illustre e contenuto elevato.

28 DOMANDE PER IL TUO PERSONAGGIO

Tutte le domande sono riferite al personaggio che si vuole costruire. Non occorre prenderle alla lettera, né necessariamente porsele sempre tutte. Inoltre con i bambini se ne possono selezionare solo alcune, mentre altre se le inventeranno loro.

1. Quali sono il nome e il cognome del tuo personaggio? Dov'è nato?
2. Dove vive adesso?
3. Come vive adesso?
4. Quali sono i nomi di suo padre e di sua madre? Cosa facevano?
5. Che rapporto ha con loro? (primo conflitto)
6. Ha fratelli, sorelle?
7. Con che rapporto ha con loro? (secondo conflitto)
8. È legato sentimentalmente a qualcuno?
9. Con che rapporto? (terzo conflitto)
10. E questa persona che rapporto ha con i genitori, fratelli e sorelle del personaggio principale?
11. Qual è il suo livello di istruzione/scolarità?
12. Come si guadagna da vivere?
13. Ha colleghi di lavoro?

3. *C'è un oggetto magico*: che il protagonista potrà usare nel momento decisivo e che, se utilizzato nel modo giusto, sprigionerà il suo potere. Potrebbe essere anche un qualsiasi oggetto d'uso comune che però assume valenza «magica» se diventa determinante per risolvere una situazione critica. Esempio: in *I love shopping* la protagonista si ritrova in tasca il biglietto da visita di un giornalista che, nel momento in cui deciderà di usarlo, improvvisamente cambierà il suo destino.
4. *Ci sono delle prove da superare*: il cambiamento del personaggio avviene attraverso una serie di passaggi critici. Egli dovrà dimostrare di essere coraggioso, intelligente, astuto, giusto, forte, veloce. Le prove possono essere poche o tante, facili o difficili, impegnative o agevoli, ma non mancano mai.
5. *Ci sono i buoni e i cattivi*: ovvero chi sta dalla parte del protagonista e chi cerca di ostacolarlo nella sua missione. Può esserci un *antagonista*, che spesso possiede, volte al negativo, le stesse qualità del protagonista. In alcuni casi non è escluso che chi in principio sembrava cattivo poi alla fine si riveli il «maestro» (vedi, per esempio, l'insegnante di Nick in *Drilla*).
6. *C'è un viaggio*: ma non è sempre detto che sia un viaggio fisico alla scoperta del mondo: potrebbe essere un viaggio dentro il proprio io, alla ricerca dei propri sentimenti, valori ecc... Nel viaggio il protagonista esce dal suo «mondo protetto» e si trova a dover affrontare le insidie di un ambiente che non conosce (vedi, per esempio, *Il mago di Oz*, *Pinocchio*, *Il giro del mondo in 80 giorni*).
7. *C'è qualcosa da trovare*: un tesoro, un anello magico, una fanciulla bellissima, qualcuno che è scomparso. Potrebbe essere la causa del viaggio.
Con i bambini di quarta elementare si stava definendo la trama di un testo che avrebbero poi allestito in quinta, al termine di un laboratorio biennale che prevedeva

5. Le storie per il teatro

133

va in quarta la fase di scrittura e in quinta quella della drammatizzazione.

La storia, che prendeva spunto da una leggenda locale, raccontava di un tesoro nascosto in una località alla periferia del paese.

In due si mettono alla ricerca di questo tesoro e via via si aggiungono personaggi che li aiutano; alla fine trovano un baule chiuso. Tra le diverse soluzioni studiate dai ragazzi per il finale, quella che ha prevalso è che all'interno del baule non ci fosse il tesoro tanto bramato da tutti ma, visto che alla ricerca avevano collaborato in molti, un semplice biglietto con la scritta «Chi trova un amico trova un tesoro».

A proposito di storie per bambini e ragazzi, Giulio Mozzi ci ricorda:

«Se volete scrivere storie per bambini e ragazzi non dimenticatevi mai queste tre cose: ciò che scrivete deve essere piacevole, bello e istruttivo. Non basta che sia piacevole (cioè avvincente, emozionante, avventuroso...), non basta che sia bello (scritto bene, ben strutturato...), non basta che sia istruttivo (informativo, morale, preciso); deve essere tutte e tre le cose insieme».

DISCORSO INDIRETTO E DISCORSO DIRETTO

A partire dalla nostra esperienza, possiamo riassumere i passaggi in questo modo:

- Definiti i personaggi e sviluppata la trama (azioni) si passa alla divisione del testo in scene e alla costruzione dei dialoghi in forma indiretta, ovvero il contenuto del testo: il primo dice al secondo, che risponde ecc... E si danno anche le indicazioni sul «modo» in cui le cose vengono dette: risponde gridando, piangendo, dice di uscire, arriva ansimando e chiede notizie di Paolo...
- Successivamente - se si è scelto di scrivere le battute - si trasformano i discorsi indiretti in discorsi diretti, ovvero in dialoghi veri e propri, tenendo sempre pre-

14. Che rapporto ha con loro? (quarto conflitto)

15. Quali sono i suoi hobbies?

16. Ha amici «veri»?

17. Che rapporto ha con loro? (quinto conflitto)

18. Fa parte di un gruppo/clan codificato? Perché?

19. Che rapporto ha con l'ambiente? (sesto conflitto)

20. Cosa lo fa ridere, arrabbiare, avere paura, e lo fa piangere? (emozioni)

21. Come si veste il tuo personaggio?

22. Che tipo di linguaggio e di tensione corporea a il tuo personaggio? Che tipo di tensione ha?

23. Quando cammina quale parte del corpo si sporge in avanti (testa, sesso, cuore)?

24. Qual è il colore dominante del tuo personaggio?

25. Se il tuo personaggio fosse un animale, quale sarebbe?

26. A quale ceti sociale appartiene?

27. Ma lui politicamente... (ulteriore conflitto).

28. Cosa vuole dimostrare nella vita (qual è il suo progetto)?

PER SAPERNE DI PIÙ

Vincenzo Cerami, (Roma 1940) scrittore, poeta, sceneggiatore e da alcuni anni docente di scrittura creativa. Allievo di Pasolini, ha scritto romanzi, e collaborato con Roberto Benigni per *Il piccolo diavolo*, *Johnny Stecchino*, *Il mostro*, *La vita è bella* e *Pinocchio*.

Consigliamo la lettura di *Consigli a un giovane scrittore: narrativa, cinema, teatro, radio*, Einaudi, Torino 1996 (Garzanti, Milano 2006), da cui a p. 4 abbiamo tratto la citazione delle pagine precedenti.

Giulio Mozzi è un apprezzato scrittore e insegnante di scrittura. Nel 1996 con il romanzo *La felicità terrena* è stato finalista al Premio Strega; su www.giuliomozzi.com possibile scaricare un corso di scrittura «condensato».

Giampaolo Spinato (classe 1960), autore e narratore di successo, collabora con Outis, Centro Nazionale di Drammaturgia Contemporanea, come docente dei corsi Master di scrittura teatrale.

senti le caratteristiche che ciascun personaggio possiede e che non si trasferiscono solo sulla sua postura, modo di camminare, di stare seduto o di bere, ma anche di esprimersi.

- Si prende nota di cadenze, uso di intercalari, risuonatori, apparecchiature elettroniche o acustiche che permettano alla voce di assumere caratteristiche riconoscibili per cui anche se un personaggio parla da fuori scena si capisce subito di chi si tratta.

E via così fino alla stesura completa del copione.

Ogni testo però non deve mai essere preso alla lettera, ma bisogna considerare comunque un margine di perfezionamento, che permette con le prove e l'interpretazione da parte degli attori di aggiustare tutte le battute in modo che non ci siano cali di ritmo o scene troppo prolisse. Perciò anche le battute è importante che siano il più possibile brevi. Non va dimenticato che poi bisognerà mandarle a memoria!

IL TESTO PRIMA DEL TEATRO, IL TESTO DEL TEATRO, IL TEATRO DEL TESTO

NON SI TRATTA DI UN GIOCO di parole, ma di una suddivisione, se vogliamo un po' «scolastica», che Giampaolo Spinato, docente di drammaturgia, suole dare per far capire meglio come è strutturato sulla carta un copione.

Infatti esso non è solo un insieme di battute che i personaggi si dicono per raccontare una storia, ma un vero e proprio strumento di lavoro per chi prevede la sua messa in scena, con diverse indicazioni, non solo per gli attori ma anche e soprattutto per chi curerà la regia.

- Il testo prima del teatro è l'insieme di indicazioni che servono per realizzare l'allestimento, quindi: titolo, autore o autori, traduttore (quando c'è), numero di personaggi e loro caratteristiche salienti, ambientazioni, scena.

5. Le storie per il teatro

135

- Il testo del teatro di fatto è costituito dalle battute degli attori e dalle didascalie che sovente le accompagnano.
- Approntato tutto il testo con le relative annotazioni e didascalie, si passa al vero e proprio allestimento, il teatro del testo.

Didascalie

Durante la stesura di un testo teatrale non bisogna sottovalutare l'importanza delle didascalie. Esse devono dare indicazioni di azione e mai di pensiero perché la didascalia serve a sottolineare una cosa che lo spettatore deve vedere: «Giorgio si sposta vicino al telefono».

Invece «Giorgio sta pensando di scappare» non va bene come didascalia, perché non si può capire, in teatro, quello che un personaggio *pensa*. Si potrà allora eventualmente introdurre una battuta, per esempio Giorgio che dice: «A questo punto non mi resta che scappare il più lontano possibile!»; oppure la didascalia va cambiata in «Giorgio cerca una possibile via di fuga».

Anche se apparentemente può sembrare simile alla frase precedente, di fatto non lo è, perché l'azione si vede, il pensiero no.

Non esistono piccole parti, ma solo piccoli attori

Tutti i personaggi di una storia sono importanti, tanto più se valorizzati da una caratterizzazione adeguata.

Oltre le nozioni apprese e sperimentate nella prima parte del laboratorio di animazione teatrale, sulle camminate, la voce, la postura ecc., a questo punto entrano in campo anche altri elementi importanti del fare teatro o giocare al teatro: il trucco e i costumi.

Può capitare, quando vengono assegnate le parti ai piccoli attori, che ci sia chi si sente sminuito perché gli viene affidato un ruolo apparentemente marginale. Qui entra in

DOVE TROVARE I TESTI

L'autore più prolifico in questo settore è senz'altro Franco Roberto, ma non sono trascurabili nemmeno la produzione di Gianni Rodari e quella di Roberto Piumini.

In commercio esistono diverse collane di teatro per ragazzi, in cui si possono trovare sia adattamenti di classici che copioni nuovi. Sicuramente fornite sono la «Nuova Biblioteca dei Ragazzi» delle Nuove Edizioni Romane e quella edita da Città Nuova.

Oltre alle versioni su carta stampata esistono anche diversi siti internet dove è possibile rintracciare testi e copioni teatrali per tutti i gusti e le esigenze.

Partendo da www.dramma.it, il sito ufficiale della nuova drammaturgia contemporanea, ci sono poi www.liberliber.it, dove si possono trovare i classici (Shakespeare e Goldoni, ma anche traduzioni di Brecht, Beckett e Lorca) in versione integrale; si può consultare anche il sito del Circuito Teatripossibili,

www.teatripossibili.it;
il sito del gruppo
Teatrale Tempo,
www.gttempo.it,
e quello del gruppo
teatrale Gli Antinati,
www.gliantinati.it,
molto forniti e in
continuo
aggiornamento.

gioco la capacità di chi gestisce il laboratorio di saper valorizzare e mettere in evidenza anche e soprattutto questi personaggi.

Per esempio, se un bambino deve dire solo la battuta «Mamma ah!», aiutandolo a caratterizzarla bene e a inserirla nel momento opportuno, può diventare un tormentone che alla fine farà magari ricordare il suo personaggio più di altri le cui parti apparivano a prima vista molto più corpose.



«Desidera, signora?». Uno straccetto, una palla da tennis, pochi segni di pennarello, 4 fili di lana come capelli e 2 buchi per le dita. E ne viene fuori un burattino che più espressivo non si può.

6. Dal bambino attore al bambino «attore sociale»

CI SONO LUOGHI E MOMENTI nella storia in cui l'argomento «teatro e bambini» emerge dalla dimensione settoriale, specialistica, marginale in cui di solito rimane relegato, e viene assunto come esempio, o addirittura come paradigma, per discorsi culturali e perfino politici di più ampio respiro. Qui abbiamo citato il «segnale segreto dell'avvenire» di Walter Benjamin, il *teatro della spontaneità* di Moreno, oltre che il movimento dell'animazione teatrale nell'Italia degli anni della «contestazione»: dall'osservazione del *gesto infantile* si traevano indicazioni forti, da estendere a vasti settori della società.

Nel 2003, durante un seminario/laboratorio all'Avana, Paolo ha conosciuto come «allievo» Luvel García, giovane operatore cubano che nel 2009 ha pubblicato un libro, *Dal bambino attore al bambino «performer»*. In tempi in cui dalle nostre parti le spinte ideali che potrebbero muovere chi opera in campo educativo, se pur ci sono, vengono per lo più dissimulate dietro uno schermo di neutra «professionalità», ci sembra utile agganciarci alla sua riflessione, che nasce in un contesto come quello latino-americano, sufficiente simile al nostro, ma più «giovane» e meno disilluso.

García ricollega il teatro dei bambini, che definisce *contemporaneo*, al movimento culturale e politico della *pedagogia della liberazione*, secondo la lezione del grande educatore brasiliano Paulo Freire. In contrapposizione a una scuola che tradizionalmente tende a riprodurre l'egemonia domi-

Ci sono luoghi e momenti nella storia in cui l'argomento «teatro e bambini» emerge dalla dimensione settoriale, specialistica, marginale in cui di solito rimane relegato, e viene assunto come esempio, o addirittura come paradigma, per discorsi culturali e perfino politici di più ampio respiro.

PER SAPERNE DI PIÙ

Il titolo originale del libro di Luvel García Leyva è *Del niño actor al niño performer, Concepciones pedagógicas en la historia del teatro con los niños*, Editorial Caminos, La Habana 2009. Le citazioni sono tratte da pp. 111, 119, 115, 118. La traduzione è di Paolo Beneventi. Le riflessioni sulla pedagogia della liberazione di Paulo Freire sono svolte tra le pp. 83 e 92.

nante, «depositando» nelle menti degli studenti come in vasi vuoti un sapere uguale per tutti, senza tenere conto della loro esperienza, Freire propone di «incorporare tutta la conoscenza degli educandi» in un processo culturale basato più su domande che su risposte: «Il maestro deve imparare dal popolo, per poter insegnare». E García nota anche che «il primo Freire parla di *libertà*, mentre il Freire maturo parlerà di *liberazione*». Non solo quindi esprimersi all'interno della società, ma soprattutto poter essere protagonisti del suo cambiamento.

In tale prospettiva, giochi ed esercizi, più o meno come quelli decritti in questo libro, e soprattutto la situazione del *laboratorio teatrale*, vengono riletti *politicamente*.

I BAMBINI SONO ATTORI NATI

GARCÍA DEFINISCE *TRADIZIONALE* il teatro dei bambini attori, in cui la loro spontanea attitudine a travestirsi e «interpretare personaggi» viene utilizzata sul palco dai registi teatrali, con risultati a volte anche di grande qualità (un esempio di altissimo livello, proprio nella Cuba degli anni 2000, è la compagnia della *Colmenita*). Mette anche in guardia contro il pericolo che questa elevata capacità di fare spettacolo, questa spontaneità, vengano convertite in un discorso ideologico, piuttosto che puramente commerciale.

Sulla naturale capacità dei bambini di esprimersi sulla scena, ci sembra opportuno citare due testimonianze dal passato, interessanti anche perché provenienti da esperienze a prima vista diametralmente opposte.

Edwin Hoernle nel 1923 ha lavorato con i gruppi di bambini comunisti nella Germania di Weimar, e considera il teatro come il coronamento delle loro attività artistico-espressive. Scrive:

«I bambini sono attori nati, pieni di immediatezza e temperamento, realistici e vivi. Ci si guardi dallo smorzare questa naturale immediatezza attraverso un eccessivo lavoro di regia. Niente posa, niente scenografie sostenute! In un gruppo con una vita forte, pulsante, autonoma,

1. Entrare nel cerchio

139

i bambini dotati di talento artistico si approprieranno in modo del tutto automatico dei ruoli principali. Bastano alcuni suggerimenti e stimoli per spingere i bambini a fare una regia solida e originale».

Giuseppe Fanciulli, nell'Italia degli anni Venti e Trenta, è una istituzione, probabilmente il più importante organizzatore di compagnie teatrali di ragazzi. Usa praticamente le stesse parole:

«Il ragazzo è un attore nato. Tutta la sua vita è immaginaria, fantastica. E fra le tante espressioni estetiche possibili - costruire, disegnare, modellare, cantare - quella *drammatica* gli è la più familiare. Ascoltateli quando giocano, raccontano, discutono fra loro; hanno i toni giusti di tutti i sentimenti, dai più violenti ai più sottili, dalla collera all'ironia; sono pronti a piangere e a ridere; hanno gesti nitidamente descrittivi e atteggiamenti pittoreschi. Dall'espressione della loro vita più vera vanno spesso, quasi senza accorgersene, *più là*; inventano stati d'animo, e connesse espressioni, con un abbandono felice; esagerano, riducono, combinano, vivono, fuggacemente in un mondo che, per quanto labile, è già arte. L'uomo, poi, col suo "razionalismo", col suo isterilirsi tra il concetto e l'automatismo, per fini pratici, perde quasi sempre tali attitudini; le ritrova, se mai, ai vertici dell'emozione e della passione, quando ritorna un po' fanciullo».

IL TEATRO INFANTILE TRADIZIONALE E QUELLO «CONTEMPORANEO»

IL SENSO PRINCIPALE del teatro dei bambini che García chiama *contemporaneo* sta - si sarebbe detto nell'Italia degli anni Settanta - non nel prodotto, ma nel *processo*. Durante lo svolgimento del *laboratorio*, altri aspetti diventano centrali, rispetto alla realizzazione di uno spettacolo: esplorare e decifrare situazioni nuove e insolite; affrontare temi e azioni da angolazioni diverse, cercando soluzioni non convenzionali; addestrarsi all'immaginazione:

«I piccoli corpi si trasformano in radar, antenne paraboliche, in grado di captare qualsiasi "trasmissione (o interferenza)

LA COLMENTA

La compagnia teatrale di bambini *La Colmenita* ha un suo sito web: <http://www.lacolmenitadecuba.cult.cu/>. Paolo ha anche pubblicato sul suo canale YouTube (<http://www.youtube.com/user/PaoloBeneventi>) un breve video tratto da uno spettacolo: *La Cenerentola secondo i Beatles*.

PER SAPERNE DI PIÙ

Le citazioni di Hoernle e di Fanciulli sono tratte dal più volte citato *Introduzione alla storia del teatro ragazzi*, di Paolo Beneventi, pp. 135 e 117.

LAVORARE A CUBA

In queste pagine, citiamo più volte Cuba. Non si tratta di una scelta ideologica, bizzarra e controcorrente. Semplicemente, è successo che nel 2003 la casa editrice Alarcos ha pubblicato il libro di Paolo, *Introducción a la historia del teatro para niños y jóvenes*, tradotto da Freddy Artilles (recentemente scomparso, la vigilia di Natale 2009). Da allora, Paolo è stato a Cuba diverse volte, per manifestazioni internazionali di teatro e di cinema, lavorando con adulti e ragazzi. Ha anche partecipato all'edizione 2007 della *Cruzada Teatral*, che ogni anno attraversa la provincia di Guantanamo per portare il teatro alla montagna, realizzando il primo documentario video su quell'evento.

esterna". Nel riconoscersi l'uno con l'altro attraverso l'olfatto, il tatto, nell'orientarsi nello spazio guidati dai suoni e non dalla vista, nel rievocare sapori ed esprimerli con il corpo, le loro azioni sensoriali acquistano coscienza».

Coscienza non solo della propria capacità interpretativa, ma più in generale del mondo, che con i sensi si percepisce e che l'azione restituisce, e su cui, a partire dal proprio gioco teatrale, si inizia a riflettere. La descrizione è già un piccolo avvio di cambiamento: dal bambino-giocatore-attore al bambino-giocatore-attore sociale (*performer*):

«Un processo di insegnamento teatrale con bambini di tipo partecipativo e liberatorio porta implicito il riconoscimento delle differenze esistenti tra la cultura infantile e quella degli adulti. Questo riconoscimento identifica il gioco come l'elemento determinante del mondo e dell'immaginario infantile, e distingue tale attività come l'essenza antropologica dei piccoli. (...) implica una relazione orizzontale che rende possibile una costruzione comune della conoscenza e una rinuncia agli elementi pedagogici regressivi. Si disimpara, per *imparare e imparare*. In questo cammino di prot(agon)ismo, la libera espressione, la partecipazione e la creatività si potenziano per generare un *essere trasformatore*».

Il testo è ancora di García, i corsivi sono nostri.

IL CORPO E L'AMBIENTE

NEL 2009 PAOLO HA PUBBLICATO un libro, *I bambini e l'ambiente, per una ecologia dell'educazione*, in cui cerca di definire in una cornice più ampia il contesto culturale di riferimento dell'animazione, partendo da un punto di vista apparentemente diverso ma in realtà complementare. Indica nel *corpo* e nell'*ambiente* i due pilastri portanti per l'educazione di oggi: cioè la coscienza di *chi siamo e dove viviamo*, a partire dall'esperienza diretta, dall'*osservazione* di gruppo, dai sensi, eventualmente estesi e potenziati attraverso un uso attivo e consapevole dei mezzi tecnologici, che possono contribuire a una

1. Entrare nel cerchio

141

conoscenza del mondo molto meno virtuale di quanto comunemente non si creda. Una base concreta e vissuta per le persone e i gruppi, su cui poi si può produttivamente innestare l'apprendimento delle materie curriculari, così come un rapporto corretto con i media, personali e di massa (ma se tale base manca, il rischio è che lo studio si appoggi sul nulla, le nozioni si dimentichino, o si accumulino alla rinfusa, senza diventare *cultura* per le persone).

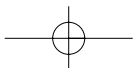
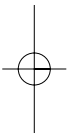
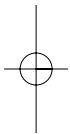
Non diversa la prospettiva richiamata da Luvel García, che scrive anche: «Un processo di insegnamento teatrale che si basi sull'esistenza di una cultura infantile, non deve mantenersi lontano dalle problematiche reali dei bambini, anzi deve approfondirle, con l'aiuto di tutti gli strumenti possibili».

PER SAPERNE DI PIÙ

Il libro di Paolo Beneventi *I bambini e l'ambiente, per una ecologia dell'educazione*, con Prefazione di Mario Tozzi, è stato pubblicato da Edizioni Sonda nel 2009.



Il gioco dello specchio.



Terza Parte
Macchine e tecnologie

*Si parla
e si scrive
tanto
di bambini e tv,
come se si
trattasse
di un rapporto
a due
tra il singolo
bambino
e il medium
televisione,
la famigerata
«baby-sitter
elettronica».*

1. Animazione teatrale e televisione

TANTO SI È PARLATO E SI È SCRITTO, negli anni, di bambini e tv. Oggi, dopo che per decenni il piccolo schermo era stato considerato il signore incontrastato dell'immaginario infantile, il problema della dipendenza delle giovani generazioni dalla tecnologia sembrerebbe riguardare meno la televisione e più i nuovi media veicolati da internet. In realtà, molto spesso, i bambini e i ragazzi su internet ci vanno proprio a guardare la televisione (o, che non è molto diverso, a scaricare film).

Il più delle volte si descrive un rapporto a due, tra il singolo bambino e il *medium* televisione, la famigerata «baby-sitter elettronica». Difficilmente si immaginano alternative possibili al solitario consumo infantile di televisione, se non nella presenza di un genitore premuroso che assista, aiuti a selezionare, guardi con il bambino e con il bambino magari ne discuta.

Bene! E la diffusione della videoregistrazione casalinga, la possibilità di organizzare le raccolte nei capienti dischi rigidi dei «media center» - anche se più teorica che effettiva, data una notevole discrepanza tra l'offerta di tecnologia e la capacità degli utenti di utilizzarla - potrebbe servire molto, nel senso della riappropriazione del tempo anche televisivo, non più necessariamente scandito sui ritmi della programmazione delle varie emittenti.

Poco però si considera come davanti alla tv i bambini possano anche ritrovarsi *insieme*, tra di loro, a scuola, all'oratorio, in colonia, nella biblioteca di quartiere, e come questo loro guardare la tv insieme possa assumere un significato diverso.

1. Animazione teatrale e televisione

145

Meno ancora si è considerata la possibilità che i bambini possano direttamente *fare* la televisione.

Più che ragionarci sopra a non finire, possono servire esempi concreti, di attività semplicissime nella loro realizzazione, che non comportano nessuna particolare conoscenza tecnica, né da parte dei bambini né degli adulti che le conducono, ma che immediatamente rovesciano i luoghi comuni sull'argomento e aprono prospettive impensate per i più: grazie all'atteggiamento «naturale» dei bambini e grazie anche alle possibilità offerte da una tecnologia oggi a disposizione di chiunque.

Per il momento, consideriamo i bambini che guardano la tv e che giocano alla tv con il linguaggio del teatro. La videocamera entra più che altro per documentare, eventualmente «girare per davvero» i tg e gli spot. Con qualche accortezza, usarla è molto più facile, divertente e probabilmente «necessario» di quanto comunemente non si creda. Nel capitolo seguente, vedremo anche un uso della videocamera diretto, immediato, per certi versi entusiasmante, assolutamente legato al corpo e all'esperienza. Cose che non abbiamo letto sui libri, ma imparato semplicemente *facendole* con i bambini.

Dalla documentazione di un laboratorio in una seconda elementare:

Stiamo guardando un nastro di soli spot, senza il film in mezzo. Chiedo se trovano che ci sia qualcosa di strano, e mi rispondono di no. Dopo un po' lo chiedo di nuovo. Stessa risposta. Insisto: «Non trovate che sia un po' diversa questa televisione da quella che guardate a casa?» E finalmente uno alza la mano e mi dice che, in effetti, «manca» il programma. Domanda: «Vi piace di più vedere la pubblicità qui a scuola tutti insieme, o a casa?». La risposta è un coro unanime ed entusiasta: «Qui!». Domanda: «Qualcuno sa dirmi perché?». «Come si dice... siamo tutti insieme... eh... in compagnia!». «A vedere la pubblicità tutti insieme, ci divertiamo di più, perché ridiamo!». «Qui c'è tutta pubblicità. Invece magari a me, a casa, mi piace un film, e voglio guardare quello lì, e allora... non mi piace che facciano la pubblicità».

LA GLOBALIZZAZIONE DEI BAMBINI: I POKÉMON

Quando si parla del potere dei mezzi di comunicazione di massa, spesso si descrive un mondo in cui noi poveri esseri umani globalizzati siamo praticamente in balia di quanto il mercato vuol farci consumare e pensare. Complessivamente può essere vero, nel senso che scarse o addirittura nulle sono le opportunità di scegliere al di fuori del grande circo del consumo, e che desideri e bisogni il più delle volte sono indotti dal bombardamento mediatico. Non è però assolutamente vero se si considerano i singoli prodotti, le singole proposte, dato che tra migliaia, ugualmente promossi, siamo alla fine noi che scegliamo. Non è detto che scegliamo il meglio, anche in questo siamo condizionati e deviati, e però lo facciamo. Quando i bambini scelgono, spesso è per un capriccio, per una infatuazione passeggera, dopodiché cambiano idea o desiderio. Ma quando milioni di bambini in tutto il

mondo scelgono la stessa cosa e in essa fortemente si identificano, allora ci deve essere sotto qualcosa di più profondo, di più serio. Con i Pokémon, all'alba del terzo millennio gli strateghi della Nintendo riuscirono a intrigare i bambini dell'intero pianeta (o almeno di quella parte del pianeta che *consuma*) come forse mai è riuscito ad altri e altrettanto agguerriti concorrenti. È vero che tutti nel mondo leggono «Topolino», guardano i cartoni animati, si perdono nei videogiochi, e non solo vedono al cinema ma perfino leggono Harry Potter. Ma con i Pokémon era diverso. Potevano essere un cartone animato, un album di figurine tra i tanti. Ma quel cartone lo guardavano tutti, e non correva il rischio di non poter scambiare le figurine, perché in classe tutti ce le avevano. E non si trattava solo di appassionarsi emotivamente alle storie, più o meno belle, coinvolgenti, divertenti e un po' inquietanti, crude e a volte al tempo stesso

«Io quasi uguale ad Alberto, che siamo in compagnia e... ridiamo un po' per la pubblicità e... siamo contenti anche perché guardiamo la tv insieme!».

GUARDARE LA TV INSIEME

C'È UNA GENERALE DISATTENZIONE da parte degli adulti nei confronti dei bambini in quanto possibile «gruppo sociale», e la stessa scuola è intesa ancora troppo spesso come una somma di rapporti a due, tra il singolo bambino e l'insegnante, il singolo bambino e gli apprendimenti.

È sbagliato, perché i bambini, se ne hanno la possibilità, volentieri si costituiscono come gruppo: quando organizzano il proprio gioco, quando comunicano attraverso codici culturali che tendono a una certa autonomia, e tra di loro sperimentano forme elementari di rapporti sociali (importantissimi tra l'altro nella formazione della personalità, delle idee, del comportamento).

Queste «società di bambini» trovano momenti di identificazione nelle figurine, nelle patatine, nei *jingles* degli spot televisivi, nei personaggi dei cartoni animati, nei videogiochi, «valori» ritagliati giocoforza ancora da ciò che offre la società dei grandi, ma che in qualche modo appaiono diversi e specifici rispetto a quelli attorno a cui è organizzato il mondo adulto; con il quale i bambini entrano invece in rapporto per lo più singolarmente, in quanto figli, in quanto alunni, ma da cui non vengono praticamente considerati nel loro essere, sentirsì collettivamente bambini.

Dice Leonardo, primo anno di scuola materna, che il piccolo fiume che abbiamo incontrato insieme, tanto piccolo che lo si poteva scavalcare con un salto, è il loro fiume, non il mio: di loro bambini piccoli!

IL TELEGIORNALE DEI BAMBINI

QUI NON SI TRATTA di un tg più o meno «vero», come quelli realizzati nelle classi che partecipano al progetto *Il telegiornale*

1. Animazione teatrale e televisione

147

in classe del G7 Ragazzi di Rai3, o di certe cose terrificanti, viste anni fa sul satellite a pagamento, con bambini improvvisati «mezzibusti» che, con tono da disc-jockey «gasati», fanno gli auguri di buon compleanno a Jack Nicholson, quasi fosse il loro amichetto del pianerottolo!

Il telegiornale dei bambini di cui si parla qui è una forma di teatro normalmente improvvisato, naturalmente surreale.

Lasciati liberi di organizzarsi per un tempo limitato (20-30 minuti), avendo al massimo suggerito che, ad esempio, possono far vedere lo studio, gli inviati, i filmati, e lasciati soprattutto liberi di inventarsi le notizie, i bambini, divisi al solito in gruppi di 4 o 5, elaborano un miscuglio di realtà e gioco, attualità e storia, luoghi comuni e invenzioni divertite, che sfugge ai criteri della logica adulta e spalanca finestre insospettite e altrimenti inaccessibili su come i cuccioli d'uomo vedono il mondo. Accanto alla loro «disinformazione», ci consegnano intuizioni a volte istintivamente molto profonde e che colgono precisamente nel segno.

Le testimonianze che riportiamo non sono «testi», ma vanno immaginate con i gesti, i movimenti, i suoni, gli eventuali oggetti di scena che dalla semplice trascrizione delle parole si possono solo intuire.

In una quinta elementare:

Cominciamo col sommario. Per prima cosa la strana vicenda dell'attentato al Papa. Dopo passeremo all'eruzione dell'Etna, che mette in pericolo anche la grande ferrovia della Sicilia, molto importante in tutto il mondo, costata anche tanti miliardi. Seguiremo con la terza notizia, dell'aereo dirottato. Segue poi la partita Juve contro Roma.

Cominciamo con l'attentato al Papa. Questa strana vicenda è successa ieri nel pomeriggio verso le 4. Il Papa stava attraversando con l'automobile (non guidata da lui) la piazza di San Pietro, dove molta gente gremiva. A un certo punto sono partiti tre colpi dalla pistola di Falcaud Hammed (mormorii in aula), di cui uno, il primo, l'ha colpito al fegato. È molto grave, si trova ora nel più grande ospedale di Londra.

tenere, mai consolatorie. Ma si trattava, letteralmente, di *studiare* nomi difficili e classificazioni, caratteristiche e comportamenti dei vari bizzarri personaggi, e di pensare il tutto all'interno di un sistema coerente che assomigliava più a un'enciclopedia scientifica che a un libro di favole. E, senza bisogno di interrogazioni e verifiche, i bambini, assiduamente, studiavano.

Un'idea è che questo entusiasmo planetario per i Pokémon sia derivato proprio dal fatto di potersi confrontare con un mondo, un sistema coerente di cui i bambini - che a differenza di quanto molti credono hanno meno fantasia degli adulti e una struttura mentale più rigida - hanno tremendamente bisogno. Una coerenza che non ritrovano in una realtà, famiglia, scuola, società sempre più ridondanti e caotiche, esageratamente ricche di tutto, ma che non mostrano punti solidi di appoggio. Da allora, per quanto ci riguarda sono caduti

i residui problemi con i bambini a vedere, quando è il caso, i nomi scientifici degli animali, le classificazioni e tutte quelle nozioni che generalmente sono ritenute «difficili». Certo, occorre fornire una motivazione, uno stimolo. Ma chi l'ha detto che un millepiedi rosa cieco o una formica mascelluta siano meno interessanti dei Pokémon?

Passiamo ora alla cronaca di Maurizio.

- Allo schermo c'è il vulcano che erutta. In Sicilia ci sono molte persone e molte case, quindi è molto probabile che la lava investa tanti campi e tante case. La lava continua a scendere giù dal monte, tutte le persone stanno scappando ormai dal paese. Passiamo la linea all'aeroporto.
- Ieri mattina è successa una cosa grave all'aeroporto: un uomo è salito senza il biglietto dell'aereo. Era un ladro molto noto, Gian Biccic, che usava la pistola a cinque colpi. Adesso sta dirottando l'aereo, che si dirigeva verso la Bulgaria. Adesso si sta dirigendo in Alaska, per compiere alcune missioni con i suoi complici. Ora vi faremo vedere alcune scene... Ehi, cosa state facendo?... Adesso l'aereo, purtroppo, non sappiamo più dove va. Meglio così: un ladro in meno nella nostra città!

In questo caso le notizie vengono principalmente raccontate, sia dall'annunciatore in studio che dagli «inviati», che sono disposti in vari punti dell'aula e fanno finta di parlare nel microfono. In altri casi, l'annuncio della notizia dà il via a brevi scene mimate, di solito ironiche e divertenti:

«Cominciamo con la grande nuova trovata del Carnevale estivo, in cui c'è tanto divertimento e molta agitazione. Le tre danzatrici renderanno ancora più allegro il nostro Carnevale. Ci colleghiamo ora col Carnevale di Sicilia! - entrano le "danzatrici", che si agitano in modo assurdo - Basta con il collegamento, altrimenti diventeremo pazzi. Passiamo ora all'incontro di pugilato: mister Migrù, di 3 libbre - entra il pugile con in mano 3 libri - contro mister Ciccio, 50 libbre - entra il secondo pugile, con in mano una pila enorme di libri -. L'arbitro si dà molto da fare per dividerli, infatti mister Migrù è molto terrorizzato. Ora è passato a un piccolo attacco, che mister Ciccio ha respinto avidamente... e ora la conta...

Interrompiamo il collegamento per metterci in contatto con la cronaca nera».

Nelle testimonianze «d'annata» che seguono - protagonisti il Papa e il presidente Pertini, volentieri abbinati nelle noti-

1. Animazione teatrale e televisione

149

zie dei bambini degli anni Ottanta - già si anticipa il *trend* televisivo della pubblicità inserita all'interno del tg:

«Sommario: una bambina ha scoperto che le mosche volano. Un uomo è riuscito a camminare sul mare. Una grande attrice, Evita Peron, lascia il suo posto per diventare una grande politica. Pubblicità!

Riprendiamo: per Carnevale Pertini e il Papa si sono travestiti da angioletto (Pertini) e il Papa da diavoletto e sono andati a piedi per tutta Roma. Grazie dell'ascolto e buonasera!».

«Dunque... Pertini... ha divorziato!... Il Papa, mentre diceva... "lasciate volare bene gli uccelli", è caduto dalla finestra e poi... e poi... Mandiamo in onda un po' di pubblicità! (...) E ora un'altra pubblicità, perché il servizio non è ancora arrivato.

(...) E ora, ed ora... il servizio... dd... deve ancora arrivare... beh, facciamo... pubblicità!».

«Qui Venezia. Gli USA hanno detto che, siccome un loro satellite gli è sfuggito di mano, ha fatto ammannire Venezia, la quale si abbassa e si alza di un centimetro al secondo».

Quest'ultima notizia, da un fatto di cronaca reale (un satellite perso), rielabora, secondo una logica tutta «bambina» ma sostanzialmente esatta, la relazione tra le maree, i corpi celesti e l'acqua alta. Venezia è naturalmente rappresentata da due bambini che ogni secondo si alzano e si abbassano.

Capito il gioco, i bambini superano la naturale prolissità di tante azioni teatrali improvvisate e, anche nei collegamenti e nelle interviste, raggiungono spesso livelli efficaci e sorprendenti di sintesi:

Notizia: «Due criminali morti di vecchiaia».

Collegamento: «Che ne dici, facciamo un altro colpo?».

«Troppo tardi...».

L'eruzione dell'Etna colpisce particolarmente l'immaginazione dei bambini. Non possono raccontarla con la spettacolarità delle immagini televisive vere, ma ci mettono immaginazione, molta ironia, e a volte anche qualcosa di più:

Nel tg di una quarta elementare, la notizia è che la lava ha petrificato tutti gli abitanti. L'invitata allora va con il

LIBRI SU BAMBINI E PUBBLICITÀ

Maria Agozzino e Maria Grazia Celada, *Conoscere capire e decodificare la pubblicità*, Coop-Longanesi, Milano 1986.
 Marina D'Amato, *Lo schermo incantato*, Editori Riuniti, Roma 1989.
 Lastrego e Testa, *Istruzioni per l'uso del televisore*, Einaudi, Torino 1990.
 Ermanno Detti e Roberto Maragliano, *La tv di testo: pedagogie del piccolo schermo*, Editori Riuniti, Roma 1992.
 Pier Cesare Rivoltella e Roberto Giannatelli, *Teleduchiamo: linee per un uso didattico della televisione*, Elle Di Ci, Torino 1994.
 Oliverio Ferraris, *Tv per un figlio*, Laterza, Bari 1995.
 R. B. Cialdini, *Le armi della persuasione*, Giunti, Firenze 1995.
 Marina D'Amato, *Bambini e Tv: un manuale per capire, un saggio per riflettere*, Il Saggiatore, Milano 1996.
 G. Carminati e V. Cigoli, *L'ospite e l'invasore: governo familiare e televisione*, Rai-Eri, Roma 1996.
 Vanni Codeluppi,

La pubblicità. Guida alla lettura dei messaggi, Franco Angeli, Milano 1997.
 Katia Branduardi e Walter Moro, *Apprendere con la televisione*, La Nuova Italia, Milano 1997.
 M. Morcellini, *La tv fa bene ai bambini*, Meltemi, Roma 1999.
 Paola Pastacaldi e Bruno Rossi, *Vorrei essere trasmesso: cosa dicono i bambini della televisione*, Salani, Milano 1999.
 Lucio D'abbicco e Cristiana Ottaviano, *Bambini a una dimensione: la lenta comparsa dell'infanzia in televisione*, Unicopli, Milano 2000.
 Vanni Codeluppi, *Che cos'è la pubblicità*, Carocci, Roma 2001.
 F. Romana Puggelli, *Spot generation. I bambini e la pubblicità*, Franco Angeli, Milano 2002.
 Vilma Mazza, *Usare la tv senza farsi usare*, Sonda, Torino 2002.
 R. Metastasio e La scatola magica, *I bambini e la Tv*, Carocci, Roma 2002.
 Franca Mazzaroli, *Televisione* e M. Francesca Diamanti, *Pubblicità, in Smontiamola! Il kit della comunicazione*, Coop, Bologna 2004.

microfono a intervistare un «pietrificato», fermo immobile, con una gamba per aria: «Lei, cosa stava facendo al momento dell'eruzione?».

«Stavo correndo!».

Tre bambine di quarta raccontano un'altra eruzione dell'Etna. La scena è brevissima, teatralmente perfetta. Mentre Laura legge la notizia, Alessandra e Michela alle sue spalle riescono a mettere insieme un groviglio di corpi e di voci che ribollono, che davvero ti sembra di vederla e di sentirla, la lava. Incredibile!

Cose così si vedono di solito nei balletti e nel teatro d'avanguardia, e sarebbe assolutamente impensabile proporle, da parte di un adulto, a ragazzi della scuola dell'obbligo: non capirebbero. Ma se si libera la loro capacità di giocare, se si stimola il loro piacere di fare le cose bene con giochi ed esercizi che favoriscano un uso cosciente e appropriato del proprio corpo nello spazio, allora ecco che a volte i bambini ci arrivano da soli, e possono essere bellissimi.

A proposito, non è la stessa cosa muovere insieme le braccia per fare il mare, se il suggerimento viene dall'adulto: certi movimenti a queste età non si imitano, ma stanno dentro, nei corpi dei ragazzi, e solo loro sono in grado di tirarli fuori in modo appropriato al momento giusto; diversamente, si possono anche ottenere cose carine, ma niente di più, o più facilmente si cade nel patetico.

IL GIOCO E LA PROVOCAZIONE

TRA GLI ARGOMENTI SCELTI per questi tg dei bambini, la cronaca che attinge alla vera attualità, con punte che rasentano il cinismo (ma per i bambini - e non solo per loro - la tendenza a ridere dei fatti tragici del mondo è probabilmente un modo di esorcizzare il male e la violenza, cogliendone comunque il lato se non comico almeno grottesco, e spesso per intuito sostanzialmente vero), si alterna con notizie assolutamente senza capo né coda, sul genere demenziale, e con le parodie della televisione adulta: sfilate di moda, dibattiti politici, aste tele-

1. Animazione teatrale e televisione

151

visive, oltre che naturalmente tantissimo sport. Non mancano le sigle, spesso sotto forma di canzoncina e balletto.

Dal tg di una quinta elementare:

«Poche ore fa in Bosnia è iniziata la guerra e più di 2.000 caschi blu sono morti. Tutti gli uomini sono nei campi di concentramento. Bambini e mamme sono terrorizzati nelle loro cantine. I bambini non sanno parlare perché non possono andare a scuola, ed ecco qua un esempio».

Segue il collegamento, in cui la bambina che fa la mamma grida tutta la sua rabbia rivolta al pubblico, agitando una bambola: «Guardate la mia bambina, guardatela, non sa nemmeno parlare! Vi pare giusto?».

«Ayrton Senna è risorto. Ha montato 4 ruote sulla sua bara e ha vinto il gran premio di Los Angeles».

«Un gatto è morto, dopo essersi innamorato di un umano con l'Aids. Infatti, si è celebrato il funerale in chiesa, come fanno tutti gli esseri umani».

«Abbiamo filmato un animale che non esiste in Italia, un animale che cade sempre ogni volta che cammina». Segue il «filmato», con un bambino che ogni due passi va per terra.

«Chi non guarda 'sto giornale, è proprio un bel maiale!».

Più facilmente il tg che non altri generi, nel suo farsi e disfarsi veloce, nel suo apparente nascondersi dietro una cornice «protettiva», stimola alla provocazione, alla sincerità, al travestimento. Nel complesso, ci fornisce abbastanza esatto, rielaborato nel gioco, il punto di vista dei bambini sul mondo dei grandi.

Probabilmente per l'educatore è uno dei modi migliori per conoscere che cosa essi veramente pensano su un argomento: non i testi scritti, i questionari o le interviste (non è il loro terreno) e nemmeno il disegno (che sarebbe il loro terreno, se non fosse che poi c'è sempre qualche adulto psicologo che li «interpreta»!).

Un bambino travestito fa la parte di una formosa soubrette della televisione, che avanza sculettando e dondolando vistosamente il seno.

Roberto Miletto -
Alessandra Belotti,
I bambini e la pubblicità. Come rendere educativo il messaggio pubblicitario, Armando, Roma 2005.
Daniela Brancati, *Spot a doppio taglio: i bambini e la pubblicità. Qualche consiglio per gli addetti ai lavori, genitori compresi*, F. Angeli, Milano 2005.
Paolo Landi, *Volevo dirti che è lei che guarda te. La televisione spiegata a un bambino*, Bompiani, Milano 2006.
Antonella Randazzo, *Bambini psicoprogrammati: essere consapevoli dell'influenza della pubblicità, della tv, dei videogiochi*, Il leone verde, Torino 2007.
Renata Metastasio, *Bambini e pubblicità*, Carocci, Roma 2007.
Dafna Lemish, *I bambini e la tv*, R. Cortina, Milano 2008.
D'aleccio - Perez - Gurrieri - Laghi, *Una tv per tutti*, Magi, Roma 2008.

GLI SPAZI DELLA PUBBLICITÀ

Scrive Italo Calvino, in *Marcovaldo* (Mondadori, Milano 2002): «La notte durava venti secondi, e venti secondi il GNAC. Per venti secondi si vedeva il cielo azzurro variegato di nuvole nere, la falce della luna crescente dorata, sottolineata da un impalpabile alone, e poi stelle che più le si guardava più infittivano la loro pungente piccolezza, fino allo spolverio della Via Lattea, tutto questo visto in fretta in fretta, ogni particolare su cui ci si fermava era qualcosa dell'insieme che si perdeva, perché i venti secondi finivano subito e cominciava il GNAC. Il GNAC era una parte della scritta pubblicitaria SPAAK-COGNAC sul tetto di fronte, che stava venti secondi accesa e venti spenta, e quando era accesa non si vedeva nient'altro. La luna improvvisamente sbiadiva, il cielo diventava uniformemente nero e piatto, le stelle perdevano il brillio, e i gatti e le gatte che da dieci secondi lanciavano gnaulii

Due battute con l'intervistatore: «Vorrebbe recitare, con le sue gambe bellissime?».
«Essere o non essere...».

I BAMBINI E LA PUBBLICITÀ

GIÀ LO SI È DETTO: i bambini della società dell'informazione, il linguaggio pubblicitario televisivo funziona in un certo senso come una «cultura» comune, su cui amano giocare, confrontarsi, ridere insieme. E può essere un buon terreno sul quale l'adulto scende per incontrarsi con loro.

Nel gioco teatrale, la pubblicità in tv offre ottimi spunti per proporre nuove regole, subito accettate e comprese. Per esempio, contro la prolissità che vizia spesso le «scenette» si può imporre di darsi un tempo limitato: 10, 15, 30 secondi, come per gli spot in televisione. Oppure si può giocare alla pubblicità, ma cambiando il messaggio, in modo che la scena, per esempio, si svolga esattamente al contrario di quello che recita lo slogan.

Quest'ultimo è un gioco che i ragazzi spesso fanno istintivamente da soli, ma una spintarella qua e là non guasta, contro l'interiorizzazione di modelli eccessivamente «convergenti», prefabbricati, erroneamente considerati «da grandi», che certa tv e certe consuetudini familiari instillano giorno per giorno, e che a volte «drammaticamente» si riscontra anche in bambini delle elementari, incapaci ormai di abbandonarsi al piacere del proprio gioco, con quel tanto di creativamente trasgressivo che la cosa comporta.

Ancora, anche e soprattutto con i bambini dai 5 agli 8 anni, si possono scegliere alcuni spot particolarmente apprezzati, osservarli attentamente più volte al videoregistratore o al computer, possibilmente al rallentatore e anche a marcia indietro (se l'attrezzatura lo consente) e provare poi a giocarli, dividendo le parti, scomponendo le brevi storie in sequenze, individuando i momenti fondamentali e caratteristici.

Il gioco va fatto subito, sfruttando l'eccitazione che di solito l'idea procura; ne verrà fuori qualcosa di utile dal punto di vista didattico (si tratta di un momento avanzato di «educa-

1. Animazione teatrale e televisione

153

zione all'immagine») e allo stesso tempo denso dal punto di vista espressivo, con inevitabili accenti ironici dei bambini nei confronti dello spot originario, e autoironici nei confronti di se stessi, nell'insolita veste di «attori».

Se c'è la possibilità di effettuare riprese con la videocamera, può essere interessante montare poi le scene dei bambini con il sonoro e la musica dello spot originario.

È un buon modo per decondizionare i bambini nei confronti del mezzo televisivo, a partire da una conoscenza dei suoi meccanismi acquisita attraverso il gioco. Ma può essere anche il momento in cui gli adulti, ancora attraverso il gioco, riescono a scendere dal loro abituale piedistallo e a porsi finalmente sul terreno giusto per affrontare le questioni «bambini e tv», «bambini e pubblicità» (fanno un po' sorridere quelli che «domandano» ai bambini, con le interviste e i questionari: «Ti piace la pubblicità?», e i bimbi che rispondono «no!», e intanto ti guardano come per chiedere «Ho risposto giusto?»).

È diverso se i bambini percepiscono che anche tu, adulto, ci stai a giocare con loro.

Dopo di che potremo anche agevolmente distinguere tra l'aspetto spettacolare degli spot (che è poi quello che interessa di più e su cui, specie i più piccoli, si dimostrano in genere molto competenti) e il messaggio commerciale e «ideologico», al quale - penso lo si possa dire tranquillamente - tendenzialmente i ragazzi sono portati a non credere.

DECODIFICA, «LETTERATURA», RITMO

LA SCENA TIPICA è quella della mamma che guarda la televisione con in braccio il bambino di un anno o poco più che si sta addormentando. Quando arriva l'interruzione pubblicitaria, il bimbo si risveglia e solleva la testa verso la tv con occhi curiosi. Poi, quando riprende il programma, il bimbo si rilassa e torna a dormire.

Succedeva anche agli albori della televisione con la sigla di *Carosello*: la pubblicità in tv *interessa* ai bambini e, se que-

d'amore muovendosi languidi uno incontro all'altro lungo le grondaie e le cimase, ora, col GNAC, s'acquattavano sulle tegole a pelo ritto, nella fosforescente luce al neon.

Affacciata alla mansarda in cui abitava, la famiglia di Marcovaldo era attraversata da opposte correnti di pensieri».

Nell'immediato dopoguerra, gli americani che visitavano le città italiane si stupivano per la presenza nelle strade di manifesti politici, e viceversa della scarsa densità di affissioni pubblicitarie. Oggi succede che nel panorama urbano del nostro paese anche i manifesti politici rischiano di confondersi con la pubblicità.

La pubblicità ormai ci avvolge, ci circonda, e se il veicolo primo dei messaggi è senz'altro la televisione (ognuno di essi raggiunge contemporaneamente centinaia di migliaia, addirittura milioni di destinatari, e per questo il costo per «contatto» alla fine è basso), molti altri sono i mezzi attraverso i

quali viene veicolata la comunicazione pubblicitaria.

La radio resta un canale importante, e spesso condivide il sonoro con gli spot televisivi (in ossequio al principio che un prodotto deve risultarci «familiare» e riconoscibile anche da poche parole o note musicali), ma soprattutto risulta utile nelle promozioni a livello locale: con pochi euro alle emittenti di zona ci si fa conoscere nel posto e dalle persone giuste. L'affissione, i cartelloni, i pannelli luminosi e tutto quanto va a inserirsi in qualche modo nel paesaggio hanno un carattere meno effimero del messaggio veicolato attraverso i mass media. Se i manifesti durano un certo periodo prima di essere ricoperti da altri, ci sono insegne pubblicitarie che arrivano a far parte integrante (se pure con una certa rotazione) del cosiddetto «arredo urbano». Immagini notturne di piazze come Piccadilly Circus a Londra o Times Square a New York non

sto interesse coinvolge anche quelli che ancora non sanno parlare, le ragioni non si possono certo cercare nel fattore commerciale o nel «messaggio», ma in qualcosa di più arcano e primitivo. Lo spot coinvolge i bambini in quanto *spettacolo*.

Sui libri di scuola però, curiosamente, la «decodifica» del messaggio pubblicitario si applica per lo più ai testi, ai contenuti, alla grafica, cioè a quegli aspetti in qualche modo collegabili e confrontabili con le discipline tradizionali, come la letteratura e la storia dell'arte. Così facendo forse si saltano proprio le ragioni più profonde che legano la comunicazione pubblicitaria alla vita quotidiana di bambini e ragazzi.

Qual è l'elemento che scatena negli spot la loro attenzione? Non il colore, dato che accadeva a suo tempo anche con quelli in bianco e nero. Non la musica, presente anche in molti altri programmi. Non certo il prodotto in sé, se molti spot pubblicizzano cose che i bambini neppure conoscono. E nemmeno i sogni e i desideri così spesso evocati, che mirano piuttosto a irretire adulti e adolescenti insoddisfatti e inquieti.

Si può ipotizzare che ciò che rende gli spot unici e ammalianti sia, globalmente inteso, il *ritmo*, cioè il modo in cui tutte queste cose vengono messe insieme in un tempo estremamente ridotto, attraverso un montaggio di immagini e suoni che trova forse corrispondenze, insieme visive e auditive, con il mondo pre-comunicativo del bambino piccolo. Lo spot tocca corde che nessun altro genere di spettacolo riesce a toccare, e questo oltre la consapevolezza e le intenzioni degli stessi autori.

Di sicuro gli spot raccontano piccole storie che il più delle volte, descritte compiutamente, si rivelano molto più complesse e articolate di quanto non apparirebbe a prima vista, e ogni singola inquadratura, ogni taglio di montaggio hanno un significato narrativo estremamente preciso. Inconsapevolmente il bambino - che di regola, oltre che curioso, è sensibile alla qualità, prima che anni e anni di «istruzione» gli confondano le idee - tutto questo coglie e apprezza.

1. Animazione teatrale e televisione

155

LA FABBRICA DEI DESIDERI

È IL TITOLO DI UN VIDEO girato alcuni anni fa con una classe di terza media:

Ci siamo accorti a un certo punto che i ragazzi, mentre erano lì che riflettevano sulla comunicazione pubblicitaria e inventavano azioni davanti alla videocamera, man mano che si giravano le diverse scene venivano fuori sempre più veri e reali, e strideva il confronto con il mondo artefatto degli spot che avevamo deciso di alternare nel montaggio.

E una ragazza, con naturalezza guardando in macchina e avvicinandosi all'obiettivo, domandava, con aria quasi di sfida: «E tu, regista, li usi i prodotti di bellezza che sponsorizzi grazie alle tue modelle? Perché non ti fai vedere in telecamera, hai paura di esser brutto?».

Gli spot sono fatti anche di colori: non tanto i colori caldi o freddi che suggeriscono questo o quel sentimento (discorso più generale, che si applica a qualsiasi comunicazione figurativa, pittura, fotografia, cinema, teatro, ed è sbagliato parlarne come se fosse una trovata dei pubblicitari), quanto, molto più banalmente e ovviamente solo limitatamente a certi prodotti, i colori delle confezioni.

Quando si chiede a un gruppo di bambini o adulti se hanno presente questo fatto, lì per lì di solito ti dicono che non ci hanno mai badato. Poi tutti però subito si accorgono che è proprio vero. Negli spot della pasta Barilla i personaggi hanno, per esempio, i jeans blu e la maglietta bianca, però anche i libri nel salotto sono blu e le poltrone bianche. Lo zainetto del bambino è rosso, ed è un ripetersi continuo dei tre colori, che alla fine ritroviamo tutti assieme sulla confezione della pasta, inquadrata in primo piano.

Negli spot del Kinder Ferrero ossessivamente ci sono il bianco, l'azzurro e l'arancione, mentre per il Mulino Bianco tutto è avvolto in una dominante del colore del grano, così come, a seconda dei casi, sono azzurri, verdi, bianchi, rosa gli spot dei deodoranti e dei bagnoschiuma.

sono ormai nemmeno concepibili senza la presenza caratterizzante dei messaggi pubblicitari luminosi, che ricoprono, avvolgono, «decorano» gli edifici. «Varianti» dell'affissione sono l'utilizzo come supporto dei mezzi pubblici, autobus, tram, treni, ma anche nel loro piccolo i taxi, e la collocazione di cartelli, pannelli, striscioni negli impianti sportivi in cui l'evento sarà trasmesso dalla televisione.

La pubblicità più dispendiosa è quella che passa nei cinema, per via dei costi alti della pellicola e del numero relativamente basso di spettatori che assistono alle proiezioni, ma non è economica nemmeno la distribuzione di pieghevoli a colori nelle cassette postali. Rispetto ad altre forme di promozione, questa è però di solito molto «mirata» rispetto a un territorio (per esempio, il bacino di utenza di un supermercato). Anche la stampa (riviste e giornali, specialmente quelli con un pubblico ben definito) permette di

rivolgersi a un utente potenzialmente interessato. Rispetto agli spot televisivi, cinematografici e radiofonici, di solito gioca meno sulla suggestione e contiene un maggior numero di informazioni (sempre che sul prodotto ci sia qualcosa da dire), che possono essere comodamente lette. Forme fastidiose di pubblicità sono quelle che si intrufolano nei mezzi di comunicazione personali, come il telefono di casa, il cellulare, la posta elettronica. Ci sono a questo proposito leggi a tutela della riservatezza che consentono in vario modo di difendersi. In tv, oltre agli spot (che spesso sono bellissimi e altrettanto costosi) si usano anche i cosiddetti «messaggi promozionali» (che costano molto meno e dal punto di vista spettacolare di solito sono una pena). Ci sono poi le sponsorizzazioni, che non sono vera e propria pubblicità, ma legano il nome di una marca o di un prodotto

Oltre a proporre modelli come giovinezza, bellezza, ricchezza, amore, avventura (che possono provocare anche reazioni di rifiuto: non è vero che conquisto tutte le ragazze se uso quella gomma da masticare!); oltre al ritmo incalzante della piccola storia raccontata, allo slogan, alla canzoncina (a volte sono tanto belli e «riusciti» che uno non si ricorda più a che prodotto si riferivano!); oltre al personaggio famoso che ti dice «Io bevo o mangio questo o quello!» (vorrei vedere, con quello che lo pagano!), gli spot cercano di creare nel potenziale consumatore una familiarità con il prodotto anche attraverso meccanismi come la ripetizione dei colori che, rivisti poi tra gli scaffali dei supermercati, provocheranno associazioni di idee inconse che ci faranno preferire (forse) quella marca a un'altra.

Perché poi va anche tenuto presente che, nell'affollarsi vorticoso e ridondante di messaggi che caratterizza il nostro tempo, il più delle volte tanto spendere e investire in pubblicità da parte delle varie aziende serve sostanzialmente solo a ricordarci che esistono alla fine e siamo comunque noi che scegliamo.

Più pericoloso l'effetto globale dell'insieme delle pubblicità (nel contesto generale della comunicazione televisiva), che sollecita un confronto continuo, impietoso e subdolo con la nostra realtà quotidiana, banale, grigia, insoddisfacente.

LA PUBBLICITÀ DEI BAMBINI

IL GIOCO È SEMPLICE:

- Prima si decodificano insieme alcune pubblicità tratte dalla programmazione televisiva.
- Poi si dividono i bambini e i ragazzi in gruppi e si propone loro di inventare un prodotto che non esiste, progettando il relativo spot.

Alle elementari, dalla terza in poi, vengono subito fuori cose divertenti, spesso originali. Con i ragazzi delle medie,

1. Animazione teatrale e televisione

157

non preparati attraverso un percorso di animazione teatrale come quello che presentiamo in queste pagine, ci vuole di solito un po' più tempo perché si sblocchino.

Andando oltre la «scenetta», si consiglia di usare una videocamera e poi montare il tutto. Si giocano gli spot ripetendo più volte ogni singola scena, utilizzando inquadrature e piani diversi, un po' come succede quando si girano gli spot veri. In questo modo, nel gioco, i bambini sperimentano anche il «lavoro» della televisione, che è più difficile, faticoso e perfino noioso di quanto comunemente non si creda. E con un programma qualsiasi di montaggio al computer, si potranno aggiungere facilmente suoni e canzoncine in «post produzione», così come sperimentare anche alcuni «effetti speciali».

Questi discorsi non devono spaventare i neofiti. Non occorre essere Steven Spielberg e tutti noi, bambini e adulti, anche se non lo sappiamo, abbiamo interiorizzato in modo latente le regole della comunicazione televisiva. Basta mettersi al lavoro con umiltà, senza all'inizio voler strafare, e anche chi non ha esperienza può facilmente ottenere risultati discreti, rispettando poche semplici regole: videocamera all'inizio il più possibile sul cavalletto, riprese comunque sempre brevi e senza zoom o altri movimenti di macchina inutili, prove da diverse angolazioni, riguardarsi subito per capire dove eventualmente si sbaglia e come si può fare meglio.

Quanto ai programmi di montaggio, ce ne sono di facilmente accessibili anche ai bambini: montare senza pretese un video al computer è probabilmente più facile che scrivere un testo!

GLI SPOT

PUÒ ANCHE CAPITARE che i bambini, richiesto loro di inventare, in realtà talvolta attingano altrove, da prodotti esistenti o messaggi già visti, dei quali non si può pretendere che l'adulto, insegnante, animatore o anche perfetto massmediologo da campo, sia sempre a conoscenza.

a un evento sportivo o culturale, o a un personaggio famoso. Infine, va tenuta presente la cosiddetta «pubblicità occulta» che si verifica quando un certo prodotto appare in modo «esagerato» all'interno, per esempio, di un film. In questi casi spesso si tratta di una questione di sfumature. Se il protagonista preferisce una certa marca di automobili, è anche vero che sarebbe difficile fargli guidare una vettura che non esiste! Ma è anche capitato un po' di anni fa in uno sceneggiato italiano, per altro benemerito per essere stato esportato con successo in tutto il mondo, di vedere sempre lo stesso identico modello di computer, in tutte le case e tutti gli uffici. E non ci risulta che qualcuno abbia a suo tempo rilevato la cosa.

PUBBLICITÀ E BAMBINI

Il messaggio pubblicitario, per legge, deve essere ben distinguibile (dalla trasmissione televisiva, dall'articolo del giornale), non deve essere «ingannevole» (cioè non deve dire bugie), né contenere messaggi offensivi per le minoranze, razzisti ecc. Chi non rispetta le regole può venire sanzionato anche dall'Istituto di Autodisciplina Pubblicitaria, un organismo privato a cui aderiscono i principali produttori e a cui si può rivolgere qualsiasi cittadino che ritenga un messaggio pubblicitario passibile di sanzioni. Leggi specifiche proteggono in particolare i minori, in riferimento soprattutto alla pubblicità di bevande alcoliche e sigarette. Nel 1989, la Coop promosse una campagna contro le interruzioni pubblicitarie dei cartoni animati in tv. Ci furono anche indagini e inchieste tra i bambini di 10-11 anni e, dato che il panorama generale da allora è sostanzialmente

E tuttavia è abbastanza facile distinguere non solo tra il messaggio che potrebbe anche essere «vero» e quello ironico e caricaturale, ma anche tra la parodia «bambina» e quelle adulte che a volte vengono proposte dagli attori comici. Più semplice ed essenziale, la parodia bambina può raggiungere ugualmente livelli di straordinaria efficacia.

Da un'intervista al volo, a un gruppo di quinta elementare che da non più di un quarto d'ora stava lavorando alla sua prima campagna pubblicitaria:

Animatore: «Voi che cosa avete fatto?».

«Un pulisci naso...».

«Della Cappereo!».

«... Pulinas!».

Animatore: «A che cosa serve?».

«Eh, te lo metti nel naso, schiacci il pulsante ON, e funziona, gira con delle spazzole. Poi puoi scegliere la versione più grande o quella più piccola, e se magari va troppo forte che fa uscire il sangue dal naso, c'è anche il tampone con il disinfettante...».

«E poi digli delle velocità!».

«E poi ci sono sette velocità... e la ditta è la Cappereo...».

«Cinque stelle!».

Animatore: «Siete tutti questi qua? - inquadra gli altri componenti del gruppo - Preparate un bello spot!».

«Sappiamo già lo spot!».

Prigion Baby è stato ideato in una quinta elementare. I bambini applicano molto bene la «lezione» appresa su come si progetta e pubblicizza un prodotto, e anche i tempi dello spot, pur se lunghi rispetto a una durata normale, risultano ben ritmati e appropriati.

Dopo l'introduzione collettiva: «*Ansimanide* presenta una comodissima novità», entrano ed escono uno per volta, proponendo il prodotto e i suoi accessori:

«*Prigion Baby*: ti stupirai quando la vedrai!»

Prigion Baby: per non far scappare i bambini birichini!

Così non si cacceranno nei pasticci e non ci saranno più bisticci!

Prigion Baby è dotata di:

biberon pendente dal soffitto

1. Animazione teatrale e televisione

159

campanello per chiamare la mamma
 reparto giochi
 vasino
 reparto lettino
 scala anti incendio
 ruote.
 Ecco cosa succede a mamma Teresa...».

Entra una signora col passeggino, il bambino salta giù e gattona via velocissimo, inutilmente inseguito dalla mamma: «Giovannino, torna indietro, Giovannino!».

«Questo non succederà a chi *Prigion Baby* avrà!».

Nuovo ingresso di Giovannino, questa volta ben custodito all'interno di una grande gabbia ritagliata nel cartoncino, che due compagni gli tengono davanti, camminando con lui. «*Prigion Baby* è prodotto da *Ansimanide!*».

A questo punto si radunano tutti allineati, il prodotto al centro del gruppo, e rivolti al pubblico ripetono insieme, sillabando, sollevando e ruotando le mani: «An/si/ma/ni/de!».

Quarta elementare. La scena si svolge in una palestra, dove quattro donne molto grasse si sfiancano con esercizi faticosissimi. Ma alla fine, quando si misurano la pancia, per due di loro la sentenza del metro è implacabile: non sono dimagrite di un centimetro. Le altre invece saltano di gioia. Come è possibile? Hanno usato *Metrolone* (un metro semplicemente e spudoratamente più lungo del normale!). Lo mostrano orgogliose al pubblico e recitano lo slogan: «*Metrolone* è un aiuto a persone ciccione!».

In un'altra quarta viene presentato un prodotto comune, che però non può passare inosservato, se non altro per il nome inopinatamente lungo: *Trovoestremamentedifficilecheinrealtàquestononsiyogurt*.

LA PAROLA E GLI OGGETTI

L'IDEAZIONE DI SPOT stimola volentieri i bambini ai giochi linguistici, assecondando una naturale inclinazione cui non sempre nel lavoro scolastico ordinario si offre l'occasione per esprimersi e svilupparsi. Più che la consapevolezza della «decodifica», gioca il divertimento istintivo, che peraltro è un elemento fondamentale nel successo o meno degli slogan e

rimasto simile (a parte l'introduzione della tv a pagamento e del digitale terrestre), ci sembra comunque interessante citare i dati sotto riportati, sulla comprensione dei messaggi pubblicitari, che consigliano sull'argomento un approccio cauto, contro le facili generalizzazioni e la presunzione con cui spesso gli adulti si accostano all'argomento.

Sono tratti da Carla Buzzi, Barbara Ongari, *Non rompiamogli le favole*, Coop, Milano 1989: «È stato chiesto ai bambini intervistati di riportare per iscritto uno slogan pubblicitario sentito alla tv. Ebbene, "solo" la metà del campione cita correttamente uno slogan, quasi un terzo mostra di non ricordarne neppure uno, il rimanente riferisce in modo erroneo o incompleto (ad esempio non citando la marca del prodotto).

La difficoltà al ricordo è del resto confermata anche tra coloro che citano correttamente uno slogan: tra essi la grande maggioranza riproduce frasi brevissime, semplici,

dove la memorizzazione automatica prevale e lascia poco spazio a collegamenti di tipo causa-effetto.

Solo un bambino ogni 10 ricorda frasi, o canzoni, pubblicitarie a costruzione complessa, dove l'automatismo è senza dubbio minore e dove si pone la necessità di un maggiore riferimento a simbologie e relazioni concettuali.

Un altro dato che sorprende è la notevolissima dispersione degli slogan, e delle marche, citati: ben 110 slogan per altrettanti prodotti, ma nessuno riesce a imporsi nettamente sugli altri. Basti pensare che Coca-Cola, la più ricordata, è citata da soli 40 bambini, pari al 6,3% del campione, e che solo altri

7 prodotti riescono a malapena a superare la quota del 2% delle citazioni (nell'ordine Barilla, Mattel, Agnesi, Peugeot, Candy, Scavolini e Lavazza). Se nessuno slogan riesce ad accattivarsi in modo particolare la simpatia dei bambini ciò non vuol dire che il messaggio

delle battute anche della pubblicità vera, che raggiungono lo spettatore prima che il consumatore, separando, a volte in modo «drammatico» (considerata la mole degli investimenti economici), il successo dello spot da quello del prodotto.

Un esempio per tutti, la pubblicità di una promozione FIAT di qualche anno fa. Mentre tutta Italia ripeteva divertita il saluto che l'uomo col grembiule e i guanti per lavare i piatti rivolgeva sul pianerottolo alla bella vicina di casa fresca di litigata con il fidanzato («Scappo con il primo che incontro!»): «Buonaseeeera!», le vendite delle auto della casa torinese calavano a picco (e molti non si ricordavano nemmeno che lo spot era della FIAT!).

Lo slogan delle merendine *Venere* recita: «Se la mangi, ti senti su un altro pianeta!». Ma la loro caratteristica distintiva è che sono a forma di V e si mangiano solo di venerdì!

Uomopel è una pelliccia di pelle umana, che costa molto poco (di uomini ce ne sono tanti!), e nello spot i clienti sono due bisce; la scena della carta igienica *Mummiflex* è ambientata in un museo egizio, mentre *Corrorcrem* è una crema «amputatrice».

«Vostro figlio non vuole lavarsi i denti? Ecco la soluzione: *Pulish Fresh*. Ti tiene i denti puliti per un anno intero!».

In quest'ultimo caso l'attenzione è attirata soprattutto dall'oggetto di scena, uno scopino per il bagno, agitato da un bambino che parla, sorride al pubblico e si muove come un perfetto imbonitore.

Oggetti di uso comune e giocattoli utilizzati per lo più in modo grottesco, prodotti costruiti dai bambini con carta e cartone; e poi fondali dipinti, costumi e travestimenti i più svariati, musiche suonate con tastiere elettroniche, o con pifferi e tamburi, cori, canzoncine... A seconda delle idee, delle capacità dei bambini e dell'eventuale intervento attivo anche degli insegnanti, dell'impegno e del tempo che la classe decide di impiegare nella preparazione, del luogo che si sceglie come «set» e delle scelte stilistiche, questi spot dei bambini assumono le forme più svariate.

1. Animazione teatrale e televisione

161

LA TECNICA E IL GIOCO

POTENDO REALIZZARE il montaggio al computer, può essere meno difficile di quanto non si creda sperimentare anche tecniche sofisticate di post produzione come il *chroma key*, per sostituire a uno sfondo neutro una scenografia qualsiasi (il video di un edificio, di una strada, di un ambiente naturale, oppure un disegno, una composizione astratta), o l'inserimento di elementi che non erano presenti al momento delle riprese, ma che gli «attori» hanno *fatto finta* che ci fossero; oppure ancora (purtroppo i programmi che consentono facilmente anche a un bambino simili elaborazioni sono ormai quasi introvabili) realizzare deformazioni e «metamorfosi» animate (una faccia che si trasforma in un'altra, un viso o un corpo che si deformano in maniera grottesca).

Ma quello che conta di più sono le idee dei bambini, stimolati - piuttosto che lasciati semplicemente liberi, il che a volte li fa cadere nello stereotipo - a cercare le soluzioni più divertenti, originali, giocate, e a esprimerle in modo essenziale e conciso.

In *Tutto Luce*, ideato e realizzato da una terza elementare, mentre la donna di casa si affanna disperata a pulire e sfregare il pavimento con il nuovo «efficacissimo» prodotto, entra l'ospite e, senza neanche salutare, comincia ad aggirarsi per la stanza, lo sguardo fisso proprio sul pavimento, e ripete, come un ritornello ossessivo: «Macchie di pomodoro, macchie di caffè, macchie di gelato, macchie, macchie, macchie dappertutto! Macchie di caffè, macchie di pomodoro, macchie...».

Un altro gruppo - fraintendendo la proposta di gioco - ha ripreso e rielaborato lo slogan di una pubblicità vera. Così, al commissario di polizia che sta per arrestarli, i ladri che hanno appena svaligiato il grande magazzino vivamente consigliano: «Prima, passa alla Upim! Ci sono offerte straordinarie fino al 50% su tutte le merci...».

BAMBINI VERI IN TV

SI SENTE SPESSO RIPETERE - un luogo comune anche tra studiosi e pedagogisti - che ai bambini non interessano gran che le

pubblicitario non abbia effetti e non produca informazioni. Lo dimostra il fatto che, alla richiesta di citare la marca di alcuni prodotti, solamente il 3,6% non sa citare la marca di un dentifricio, il 4,7% di un'automobile, l'8,0% di una lavatrice, l'11,3% di un gelato, il 19,5% di scarpe o abbigliamento.

(...)

Il quadro generale che ne risulta ci mostra dunque la conoscenza molto dettagliata e articolata che i bambini possiedono dei prodotti in commercio».

LE PUBBLICITÀ PER I PICCOLI

L'uso dei bambini come attori negli spot televisivi è un fatto controverso. In paesi come la Francia, la Spagna, la Gran Bretagna, le leggi ne limitano l'impiego in modo più rigoroso che da noi, in particolare per quei prodotti di cui i bambini stessi difficilmente si potrebbero ritenere «consumatori».

Tuttavia, i bambini che appaiono in televisione nelle pubblicità «per adulti» sono spesso, dal punto di vista spettacolare, estremamente belli e «convincenti», molto più vivi ed espressivi di quelli che figurano, per esempio all'interno di diversi *serial* o *fiction*. Sembra che i registi di pubblicità siano molto bravi a far «recitare» i bambini, e l'effetto che si vuole ottenere è quello di suscitare simpatia, commozione e tenerezza nell'adulto spettatore che poi, associando inconsciamente tali sentimenti al prodotto in questione, forse più volentieri lo comprerà. Viceversa, i bambini che compaiono negli spot dei prodotti per bambini sono

cose fatte dagli altri bambini. E si finisce quasi per crederci. Poi si prova in una scuola, in un'altra, un'altra ancora, e quasi dappertutto ci si accorge che, per esempio, le pubblicità dei bambini in tv piacciono molto agli altri bambini più piccoli, più dei video delle festine e delle passeggiate (che anzi di solito non piacciono affatto), più degli spot veri, e perfino - ovviamente viste insieme a scuola, o comunque in un gruppo di bambini - più dei cartoni animati! Non solo piacciono, ma addirittura incantano, e nei video di documentazione girati nelle diverse scuole elementari e materne si ripetono regolarmente le stesse scene: sguardi assorti, bocche spalancate, qua e là con il compagno vicino qualche momento di comunicazione, molto sentito ma anche molto contenuto, perché l'interesse vero non sconfina facilmente nell'espressione sguaiaata.

Si può azzardare un'ipotesi: in quegli spot si vedono bambini che fanno i bambini, cioè giocano, come sanno giocare i bambini. Cosa che, con tanto video professionale e scolastico che circola, non si vede in realtà quasi mai!

I bambini giocano, partendo dalle proprie idee e dalle proprie capacità, laddove l'adulto ha fornito il supporto tecnico e ha aiutato a inserire il gioco in un discorso corretto di comunicazione televisiva; ma soprattutto ha lasciato che il gioco restasse gioco.

Non patetiche imitazioni di modelli spettacolari adulti; non canti e balli e risa esagerate della serie «come siamo belli e come ci divertiamo, perché la vita è tutta un quiz!»; non fugaci e timide apparizioni a confermare, con la rispostina o con il disegnano, vuote e logorroiche esibizioni di adulti e ragazzotti che dagli schermi tv non sembrano capaci di rivolgersi ai bambini senza «rimbambire»; e neppure genietti antipatici che si «bullano» perché hanno imparato a memoria intere enciclopedie (che tristezza!). Semplicemente bambini, bambini veri, sullo schermo tv: ecco la grande novità! E ai bambini veri che li guardano, piacciono.

Scuola dell'infanzia. La tv è in una piccola palestra. Quando faccio partire il nastro con gli spot dei bambini delle

1. Animazione teatrale e televisione

163

elementari, i piccoli stanno facendo altre cose. Alcuni si avvicinano al video. Un gruppo resta e fa crocchio. Domando: «Cos'è questo?».

Una bimba: «A me mi sembrano i cuscini della scuola materna!».

In effetti è vero, erano stati usati come elementi di scenografia.

Provo a chiamarli tutti, e propongo la visione delle pubblicità dei bambini. Se non gli piace, specifico subito, possono andare via a fare quello che vogliono nella palestra. Devono solo aspettare che il nastro incominci.

Per la maggior parte rimangono, ed è sorprendente vedere come si accomodano sul pavimento attenti, silenziosi, le bocche aperte. Paiono incantati.

In una prima elementare chiedo se vogliono vedere ancora pubblicità, se preferiscono quelle vere o quelle dei bambini?

È un coro unanime: «Quelle dei bambini!».

«Perché vi piacciono quelle dei bambini?».

«Perché sono bravi!».

E un bimbo: «Come fanno a farle?».

generalmente falsi e stereotipati, non assomigliano per niente ai bambini che si incontrano nella vita reale (a volte però si atteggiano un po' come certi ragazzotti che conducono proprio i programmi per bambini in tv), e quelli reali li trovano antipatici e «gasati». Difatti le pubblicità per bambini sono proprio quelle che dal punto di vista spettacolare non piacciono.



«Io faccio la macchina fotografica, la Paola fa la sedia, la Marisa fa quella che fa le foto e la Greta fa la, la... Roberta!».

Alcune maestre al momento non ci credono, pensano istintivamente che occorra chissà quale competenza tecnica, perché vedono «in diretta» immagini spettacolari, che farebbero bella figura in un qualsiasi programma professionale.

2. Se la videocamera invita a giocare

È UN'ESPERIENZA assolutamente semplice e straordinaria. Alcune maestre al momento non ci credono, pensano istintivamente che occorra chissà quale competenza tecnica, perché le cose che vedono «in diretta» sono di un livello spettacolare eccellente, immagini che farebbero la loro bella figura in un qualsiasi programma professionale. E invece «non ci vuole niente»: solo una videocamera digitale collegata a un televisore e dotata di alcuni effetti.

I bambini, dopo un primo momento di euforia un po' scomposta (fa sempre molto ridere vedersi dentro il televisore come in uno specchio!), istintivamente assecondano con grande precisione l'effetto «sfera» che «dal vivo» trasforma e deforma la loro immagine. Vanno a piazzarsi esattamente davanti all'obiettivo e ripetono lì, senza che nessuno glielo abbia suggerito, i giochi di voci e di facce strane a cui avevano giocato prima, durante il lavoro teatrale «normale».

In una prima elementare è stato tutto un allegro susseguirsi di «miao» esagerati nella videocamera. L'ultimo bambino non abbandona velocemente l'inquadratura, come hanno fatto tutti gli altri, ma insiste con un movimento ritmico della testa, quasi un'altra sfera che rimbalza nella sfera più grande che la avvolge nell'effetto digitale. È un effetto davvero molto bello, sorprendente.

Una bambina si dispone di profilo a sfruttare l'effetto simmetria, con un braccio ad angolo che si congiunge elegantemente con il suo riflesso, la testa ferma e sorridente, al centro di una specie di caleidoscopio.

2. Se la videocamera invita a giocare

165

Altra esperienza e altri bambini che, prima di muoversi, chiaramente «aspettano di entrare» nell'effetto simmetria, mentre quando parte quell'altro effetto che li fa schizzare via veloci in diretta, fotogrammi che vanno vorticosamente avanti e indietro, non sai più davvero dove finisce l'effetto elettronico e dove incomincia il gioco dei bambini, che si agitano come matti! E poi il «ritardo digitale», con ogni immagine che si lascia dietro una scia, un «fantasma», e i bambini che si atteggiavano e usano la voce di conseguenza...

Purtroppo sono scene che, ancorché pochissimo vissute nelle scuole e sfruttate nell'educazione delle giovani generazioni - i cosiddetti «nativi digitali» non hanno mediamente la più pallida idea di quello che si può fare con una videocamera: evidentemente *nessuno* glielo ha mai non solo «insegnato», ma nemmeno «fatto vedere»! - date le tendenze attuali del *mercato*, rischiano seriamente di non ripetersi più. Le videocamere più recenti, quelle con il disco fisso e la scheda di memoria, non solo memorizzano con una qualità video inferiore rispetto ai modelli tradizionali a cassetta, ma ormai, previste per lavorare abbinate al computer, stanno perdendo gli effetti incorporati. Tutto viene rimandato alla *post produzione*. Cioè, ci sono video - e sono proprio quelli che potrebbero nascere dal gioco libero dei bambini con questi effetti - che, a questo punto, forse non vedremo mai.

DALLO SPECCHIO AL VIDEOCLIP

È SORPRENDENTE COME IL GIOCO banalissimo della tv «specchio» sorprenda ed entusiasmi i bambini di oggi come quelli di 30 anni fa, quando la videoregistrazione amatoriale era ancora una novità; i marmocchi «mutanti» che vivono nei paesi più progrediti e quasi escono dalla culla con il lettore mp3 e il telefonino, allo stesso modo di quelli che abitano il Sud del mondo, che spesso conoscono i gadget digitali solo proprio per averli visti in televisione.

LA VIDEOCAMERA

Il mercato di consumo del video digitale ultimamente è difficile da decifrare. Sono praticamente scomparse dai negozi le videocamere a *nastro* (a tutt'oggi, 2010, a parità di sensore e obiettivo, le migliori!) e quelle con il Dvd (un assurdo tecnologico, di cui si sono venduti per anni milioni di pezzi!), e si trovano ormai quasi solo macchine che memorizzano su *disco rigido*, *memoria interna* e *scheda flash*, in *definizione standard o alta*. Il consiglio, per chi possiede una videocamera di qualche anno fa, è di tenerla stretta. Di solito sono un po' più grandi e pesanti degli ultimi modelli, ma a volte proprio per questo si impugnano meglio. Sono inoltre più dotate di *effetti digitali*, utilissimi per un uso con i bambini e che da molte macchine recenti sono stati tolti. Purtroppo, anche l'interfaccia video *firewire*, necessaria per trasferire al computer i dati dalle videocamere a nastro, è sempre più rara nei computer nuovi (compresi i

MacBook non professionali di Apple, che pure l'aveva inventata!). Evidentemente, si presuppone che la gente cambi la videocamera ogni anno! Nel testo del 2006 avevamo consigliato di procurarsi - potendo - videocamere di qualità superiore, dotate eventualmente di anello di messa a fuoco manuale, che allora si trovavano anche nei supermercati di elettronica. Oggi il mercato di consumo offre complessivamente meno scelta e propone addirittura macchine che caricano direttamente in rete, su YouTube. Cioè, video *non montati*, ovvero, nella stragrande maggioranza dei casi, autentiche porcherie! La lezione, fortissima quanto bugiarda, è che noi, con le nostre «macchinette», non si possa fare nulla di serio. Meglio allora, prima di un acquisto, sfogliare bene i cataloghi on line, fare qualche ricognizione in negozi di fotografia e video seri e tenere presente che una buona

In realtà, questo ci dà la misura di come lo sviluppo tecnologico affidato soltanto al mercato non si traduca affatto in corrispondente cultura. Siamo ancora tutti sostanzialmente alla stregua di selvaggi che si meravigliano per le perline luccicanti (cambiano le perline, restano uguali la meraviglia e l'ignoranza!). E i video che gli adolescenti di oggi mettono su YouTube sono mediamente altrettanto ineditabili e hanno gli stessi orribili difetti dei filmini Super8 dei loro nonni!

In realtà - di nuovo, non è un'affermazione, ma è quanto effettivamente accade, tutte le volte che qualcuno ci prova - basterebbe un niente per *tirare fuori* (ancora dunque *animazione*) la «cultura latente» che i piccoli e grandi spettatori di tv hanno accumulato nella loro vita e trasformarli in pochi minuti, anche grazie alla facilità d'uso estrema delle macchine attuali, in *produttori di informazioni*. Più facilmente i bambini che gli adulti, ovviamente, perché ancora, in linea di massima, sanno *giocare*. E non ci vuole molto a capire che si tratti di un fatto di fondamentale importanza non solo culturale, ma anche *politica*.

- I bambini siedono per terra, possibilmente nella stessa aula dove di solito si svolge l'attività teatrale. C'è un televisore collegato a una videocamera, sul suo cavalletto. Quando si accende, nello schermo ci sono loro, i bambini, in quella stanza e in quel momento. Ridono, commentano divertiti, si indicano l'un l'altro. L'adulto esegue lentamente una panoramica, andando a riprendere anche quelli che stanno di lato e che sono rimasti fuori dalla prima inquadratura fissa, e via via poi di nuovo tutti gli altri.
- Agendo sullo zoom, restringe il campo visivo, proponendo ora dei primi piani. I bambini chiamano i loro nomi, quando l'obiettivo si avvicina a sottolineare un sorriso timido, una linguaccia, una smorfia buffa, uno sguardo sorpreso. La macchina li inquadra a uno a uno, li cerca, con l'autofocus indeciso tra la testa del bimbo

2. Se la videocamera invita a giocare

167

davanti e la risata di quello dietro. Di solito i piccoli si alzano in piedi e si affollano festosi davanti allo schermo, si cercano, non si trovano: «No, non dovete mettervi lì! Dov'è l'occhio della televisione?».

- A uno a uno, guardano dentro l'obiettivo: non proprio attaccati, se no si toglie tutta la luce ed è come se la macchina avesse gli occhi chiusi e non vede più niente. Nel televisore si svolge una galleria di occhi giganteschi, castani, verdi, azzurri, neri, nocciola, con magici riflessi tra le iridi, foreste di ciglia e sopracciglia, vene e pori come nessuno se li ricordava. E oltre agli occhi, bocche da Dracula o da pescecane, lingue spaventose da mostro, mani di bimbi con la pelle di elefante, foreste e praterie di capelli, orecchie come caverne immense, anelli di oro brillante sulla strada di buie unghie nere: «Nonna», diceva Cappuccetto Rosso, «che bocca grande hai!». «È perché mi stanno riprendendo in macro con la telecamera!».
- I bambini passano ora a uno a uno dall'altra parte, dietro la videocamera, si inquadrano l'un l'altro, si «intervistano». «No, non muovere la macchina, non serve: è quello che sta dentro l'inquadratura che si muove, non la videocamera!». Capiscono il gioco, imparano ad aggiustare lo zoom e solo *dopo* iniziare la registrazione. E le riprese risultano così naturalmente *perfette*.
- Macchina a mano adesso, ma che non va in giro vagando senza scopo, viene tenuta ben ferma, e se si muove è solo perché serve. «Stacca! Ferma la registrazione quando un'azione è finita, e poi ricomincia da un'altra inquadratura!». I bambini capiscono subito. È proprio così che succede nella tv che guardano tutti i giorni.

A Cuba, durante il Festival del Nuovo Cinema Latino Americano, si svolge il Forum Internazionale sull'Universo Audiovisivo del Bambino. Nel 2007 e nel 2009 Paolo ha tenu-

videocamera deve comunque durare qualche anno. Nelle macchine più recenti, ci sono alcune funzionalità estremamente potenti e utili, come il fuoco e la esposizione «spot» (ma le definizioni possono cambiare a seconda delle marche). Utilizzando cioè il *touch screen* e la conseguente possibilità di indicare con il dito un punto molto preciso dell'inquadratura, sul soggetto che interessa si può effettuare una messa a fuoco «manuale» esatta e istantanea, così come misurare esattamente la luce in situazioni complicate. Considerando anche che ormai l'alta definizione è praticamente alla portata di ogni tasca, invitiamo a considerare queste macchine per quello che effettivamente sono: uno strumento formidabile con cui *chiunque* può fare, davvero, ottimo cinema e televisione.

to laboratori video con i bambini della Timba, un *barrio marginal* che sorge nei pressi della Plaza de la Revolucion, all'Avana. Bambini che non avevano mai preso in mano una videocamera e che in poche ore facevano tutto da soli, con quella capacità incredibile che hanno di auto-organizzarsi. Dal gioco con gli effetti digitali sono venuti fuori veri e propri videoclip: chi teneva la videocamera seguiva con precisione gli altri, che si muovevano e ballavano, e nessuno crede che la musica l'abbiamo aggiunta *dopo!* Alla fine, usando due macchine, senza che nessuno dicesse loro nulla, mentre alcuni realizzavano interviste praticamente perfette, gli altri dal lato opposto della stanza riprendevano in *backstage!*

LE REGOLE

LE OSSERVAZIONI CHE SEGUONO sono datate 1981, praticamente la preistoria della videoregistrazione. In una quinta elementare, la macchina era un vecchio (e già superatissimo, allora!) portatile in bianco e nero a bobine, della metà degli anni Settanta. Il registratore si collegava a una telecamera esterna con un cavo (come è stato fino all'apparizione dei primi *camcorder*, nel 1986).

«Per usare questa telecamera, abbiamo potuto avere il modo di conoscere meglio pure i nostri compagni, così, per i loro atteggiamenti, perché magari... io ho notato per me stessa che credevo di avere determinati atteggiamenti, ma guardandomi in televisione ho visto che di atteggiamenti invece ne ho altri e non mi aspettavo quelli».

«Facendo le scenette riprese, abbiamo imparato anche a parlare uno alla volta, se no se si parla tutti insieme non si capisce niente».

«La cosa che mi è piaciuta di più è stata quella di farle alla televisione, così dopo abbiamo visto tutti i nostri errori, tutte le cose che abbiamo sbagliato».

«Si impara qualcosa a stare davanti alla telecamera senza sorridere...».

La televisione: «Diverte più farla che guardarla!».

2. Se la videocamera invita a giocare

169

Allo stesso periodo risalgono queste regole, scritte da bambini di terza elementare. A parte la qualità video e gli eventuali effetti, e la possibilità di utilizzare anche una fotocamera digitale o un telefonino, sono regole che potrebbero tranquillamente essere descritte uguali anche oggi. Per i bambini è sempre il gioco della televisione, non è cambiato. Così come, fondamentalmente, non sono cambiati i bambini:

«Le cose essenziali per far venire bene una scenetta davanti a una telecamera:

- Non voltare le spalle
- Parlare a voce alta e chiaro
- Quelli che non fanno la scena facciano silenzio
- Non urlare
- Fare scenette corte
- Non invadere la scena degli altri
- Attenzione al microfono».

TRUCCHI E «MAGIE»

UN GIOCHINO BANALE è quello di rovesciare la telecamera mentre i bambini si guardano in diretta: alcuni allora si contorcono nei modi più strani per «raddrizzarsi», o cambiano il modo di camminare, coerentemente con il fatto di trovarsi «a testa in giù».

Capita anche che il gioco suggerisca idee spettacolarmente efficaci, come a quella bambina di prima elementare che propone di riprendere lei e i compagni in quel modo mentre fanno un girotondo.

Una «magia» classica consente di realizzare nel video (come nel cinema) effetti di apparizioni e sparizioni. Spiega un bambino di seconda elementare:

«Il trucco sarebbe: c'è un bambino che si mette in una posizione.

Dopo spengo la telecamera e si mette in un'altra posizione. Riaccendo la telecamera. Così per un po' di volte...».

● Tecnicamente, si tratta di bloccare la registrazione e di riprenderla poi nelle medesime identiche condizioni, avendo però aggiunto, tolto o modificato qualcosa.

Così, per esempio, se nell'inquadratura fissa di una stanza si inserisce, a registratore spento, un qualsiasi oggetto, questo, rivedendo la scena, sembrerà apparire dal nulla. Allo stesso modo, un bambino potrà «spostarsi» nella stanza senza mai apparentemente muovere un passo.

La macchina deve ovviamente restare immobile prima e dopo gli «stacchi» di registrazione, così come anche tutte le persone coinvolte, fisse nel gesto che precede la «magia» («Fermi come statue!») dal momento in cui si interrompe la registrazione fino a che non si è avviata la registrazione successiva.

Dopo di che, perché il gioco riesca bene e si sviluppi, non c'è che da provare.

Gli effetti speciali, sia quelli incorporati nelle videocamere digitali che quelli, ormai illimitati, che si possono aggiungere usando il computer, stravolgendo forme, geometrie, colori, tempo e spazio, ai bambini - che questo tipo di effetti hanno interiorizzato dalla consuetudine con tv e videogiochi, ma di cui non sono abituati a pensarsi come possibili «autori» - suggeriscono immediatamente idee per possibili applicazioni narrative ed espressive. Così Andrea, quinta elementare:

«Quando faremo il film, metti che c'è da cambiare una scena e uno è in una stanza e l'altro in un'altra... Stamattina c'era quel cubo che girava... Se si fa un po' più grosso, si fa vedere che gira, si fa vedere proprio quella stanza e un'altra... gira, e potrebbe essere un cambio scena...».

E Daniela, 10 anni, cubana, dopo aver giocato con l'effetto «fantasma»: «C'è una scuola del mistero, succedono cose, vengono degli spiriti...».

2. Se la videocamera invita a giocare

171

TECNOLOGIA: L'APPRENDIMENTO E L'INTUIZIONE

UN TEMPO PER POSSEDERE la tecnica occorre seguire tutto un processo di apprendimento che a volte poteva durare anni. Oggi la tecnica è in buona parte incorporata nelle macchine e, per risultati magari occasionali ma comunque buoni, a volte basta applicare le «regole» apprese nel tempo come spettatori, come «consumatori» di comunicazione.

Così, per introdurre i bambini anche piccoli all'uso di certi mezzi, non è più necessario «insegnare» loro *prima* le cose, ma a volte basta semplicemente mostrare (richiamare alla mente) quello che le macchine consentono di fare - e che loro già in parte fanno o comunque intuiscono - e sollecitarli a un confronto con l'esperienza interiorizzata di chi nella comunicazione multimediale ci vive fin dalla nascita. La tecnica pratica poi si apprende e si approfondisce nel momento stesso in cui la si applica, risolvendo i problemi concreti che via via si pongono.

Questo sconcerta i «trasmettitori» di sapere: che gli allievi possano conoscere già cose che loro non hanno ancora *insegnato!*

Al contrario, dovrebbero sentirsi perfettamente a proprio agio gli «animatori», il cui lavoro consiste proprio nel non insegnare quasi nulla, ma far sì che, da un piccolo stimolo, venga fuori quello che ognuno già sa fare, conosce, pensa e immagina; per progredire poi insieme, mettere a punto le diverse tecniche, migliorare, produrre.

E la domanda a cui un maestro, affrancato finalmente della semplice trasmissione delle conoscenze di base, dovrebbe saper rispondere diventa a questo punto: dati gli strumenti che abbiamo a disposizione, ci interessa utilizzarli per *fare* qualcosa?

FARE LA TV

LA VIDEOCAMERA, ESSENZIALMENTE, guarda da sola. Posta ferma su un cavalletto e stabilita l'inquadratura giusta, la scena girata dal bambino sarà praticamente uguale a quella del profes-

I MOVIMENTI DI MACCHINA

Nel cinema e in televisione, i *movimenti di macchina* vanno usati con parsimonia. Teniamo presente che in fase di montaggio, se da un'inquadratura fissa si possono tagliare spezzoni a piacere, salvando anche solo pochi secondi ben riusciti, un movimento di macchina non perfetto, o che dura troppo, quasi sempre va eliminato completamente.

Panoramica: movimento della macchina da presa intorno al suo asse orizzontale o a quello verticale. Di norma si esegue lentamente e in modo uniforme, tenendo il gomito ben fermo o, meglio ancora, utilizzando un cavalletto (dalla qualità della «testa» del cavalletto, dipende la fluidità del movimento). Per effetti particolari, si usano a volte le panoramiche cosiddette «a schiaffo», rapidissime ed eseguite con la macchina a mano. *Carrellata:* si chiama così perché nelle produzioni professionali la macchina da presa è di

solito montata su un carrello (spesso su rotaie) che le consente un movimento senza sbalzi, che può essere: *frontale* (avanti, indietro), *laterale* o *trasversale* (frontale e laterale insieme).

Per particolari effetti, o nelle produzioni amatoriali in cui non si dispone di un carrello, si possono eseguire anche carrellate a mano.

I professionisti usano una imbracatura speciale, detta *steadycam*, e aggeggi che la simulano, attraverso un sistema di bilancieri, sono in commercio anche per le attrezzature amatoriali. Per riprese brevi, può bastare tenere il polso ben fermo, avendo attivato sulla videocamera lo *stabilizzatore di immagine*.

C'è poi anche la *carrellata aerea*, che definisce le riprese effettuate da un aeroplano, un elicottero, un deltaplano (ma per riprendere Cappuccetto Rosso dall'alto mentre cammina nel bosco, si potrebbe utilizzare per esempio in seggiovia!). *Zoom*: le carrellate si effettuano di regola

sionista. Più complicato se si incomincia a muovere la macchina, ma non eccessivamente. Basta non strafare, e rispettare alcune regole elementari.

Zoom e panoramiche sono «frasi» del linguaggio televisivo che assumono un significato preciso, cambiano la prospettiva, variano il punto di vista. Alla fine di ogni frase (che va «pronunciata» bene, con movimenti lenti e rotondi in modo da farla capire a chi guarda), semplicemente ci si mette un punto (si interrompe la registrazione), prima di incominciare la frase successiva.

Per le riprese a mano è lo stesso, con la differenza che, se non si usa bene la punteggiatura, non solo risultano noiose, ma facilmente provocano nel pubblico un effetto tipo mal di mare. Difficile? Non si tratta ancora di «tecnica» da operatore video, ma di semplice «saggezza» da spettatore.

Quando avremo imparato a girare scene brevi, in cui eventuali movimenti di macchina corrispondano esattamente alle riprese (finito un movimento non se ne fa un altro, ma si interrompe la ripresa: proprio come per la voce e il gesto, ricordate?), il nostro video avrà già una qualità discreta.

Gradualmente, impareremo a seguire i soggetti quando è il caso, a fare scene anche meno «regolari», ma espressive. E se vanno bene o no, non sarà un «esperto» a dircelo, ma ce ne accorgeremo semplicemente guardando. E se le riprese sono brutte, si proverà a rifarle in un altro modo.

Dentro e fuori l'inquadratura

Quello che si vede in tv è determinato dall'inquadratura. Il resto si potrebbe dire non esiste, se non fosse che la videocamera capta anche i suoni (e con una qualità molto alta) per cui, a meno di non sopprimere il sonoro originale, ci sarà probabilmente anche un *fuori campo*.

Devono imparare gli «attori», se facciamo teatro filmato o cinema, a non uscire da uno spazio preciso, che occorrerà stabilire con precisione, e devono imparare gli altri a stare fermi e zitti.

2. Se la videocamera invita a giocare

173

Se una voce o un suono nel video arrivano da fuori, da destra o da sinistra (il microfono stereo non mente!), logica vorrebbe che l'obiettivo in questo caso andasse a cercare la fonte di quel suono, di quella voce, con un movimento di macchina che a questo punto appare addirittura naturale.

Il video consente poi di notare bene e quindi correggere un difetto che i bambini hanno spesso in scena, soprattutto quando devono dire delle battute. Succede cioè che il bambino che ha finito di parlare, siccome non tocca più a lui, comincia a comportarsi come se la cosa non lo riguardasse più, si guarda in giro, fa delle smorfie, saltella. E tutto ciò mentre è ancora ben visibile al centro della scena.

Difficile a volte per l'adulto che dirige «spiegare» la cosa, ma se c'è il video, l'errore è subito evidente a tutti.

Il montaggio

Capire il senso del montaggio è assolutamente elementare, saperlo fare bene è molto difficile. Qui si passa davvero dall'intuizione, che è per tutti, alla tecnica fine, che è per pochi (qui, nel montaggio, non nel far funzionare un videoregistratore!).

Però il montaggio è la sintassi del linguaggio cinematografico e video e, se non lo si conosce per niente, si resta un po' analfabeti. Esattamente come per la parola scritta: si studiano l'analisi logica e grammaticale senza pretendere di diventare tutti grandi romanzieri.

Tagliare e attaccare insieme pezzi di video è generalmente molto divertente. Usando il computer è davvero facile, se non ci si imbarca subito in programmi di impostazione professionale, che consentono di fare tutto ma che a volte sono poco intuitivi. Quando uno ci ha preso gusto, allora probabilmente il bisogno di dotarsi di uno strumento serio e potente verrà da solo, ma si tratta di una fase successiva all'alfabetizzazione, e che attiene alle scelte, o al lavoro, e non può riguardare tutti.

Nel montaggio si rivedono le scene girate, si selezionano le parti migliori e le si attacca insieme. È importante imparar-

senza variare l'ampiezza dell'inquadratura. Lo zoom è un modo particolare di eseguire una carrellata frontale, variando invece l'inquadratura, da lontano a vicino o viceversa. Fastidiosissimo il difetto, tipico dei principianti, di azionare continuamente lo zoom avanti e indietro durante una ripresa, il cosiddetto effetto «ping pong».

Dolly: è un movimento che ne combina diversi insieme e che nelle produzioni professionali si effettua montando la macchina da presa su una gru a braccio mobile. A loro modo, certe riprese amatoriali sono come un «dolly continuo involontario», purtroppo però spesso inguardabile!

IL SOFTWARE DI MONTAGGIO

Ha incominciato la Apple fornendo con gli iMac il suo ottimo *iMovie*, un programma di montaggio video semplice e potente, accessibilissimo anche ai bambini. Poi anche Microsoft ha attrezzato *Windows Xp* con *Windows Movie Maker*, mentre programmi diversi sono inclusi in alcune distribuzioni *Linux*.

Esistono sul mercato altri programmi «facili» che costano poco, e le cui versioni vecchie vengono rilasciate gratis (complete di licenza) con le riviste. Vale la pena di dare periodicamente uno sguardo in edicola, provarli, eventualmente proporli all'uso dei propri alunni. Oppure, se si compra un computer configurato per fare il video (varrebbe la pena, quando si acquistano macchine nuove, ricordarsi che per i bambini in fase di alfabetizzazione forse è più importante giocare a fare la tv che prepararsi al lavoro da ufficio!).

Programmi di montaggio vengono a volte forniti con le videocamere, mentre i

re a essere «cattivi», a tagliare senza pietà, non affezionandosi a ogni fotogramma. E si scopre che più si riesce a tagliare, più il risultato finale sarà migliore.

Si tratta di un esercizio utile per capire come nascono le comunicazioni audiovisive che tanta parte hanno nella nostra vita, e anche per imparare a «convivere con la ridondanza», cioè a muoversi con disinvoltura tra la massa enorme di informazioni che ci arrivano da ogni parte e che noi stessi produciamo, senza perdersi e sapendole all'occorrenza utilizzare.

INTERMEZZO CULTURALE: I CONTENUTI E LA RIDONDANZA

QUESTO È UN ASPETTO della società attuale che un po' sconcerata chi è stato abituato, nei corsi di studi tradizionali, a basare il proprio sapere su un numero limitato di nozioni, già selezionate, precise, misurabili, definitive. Oggi ciò che occorre sapere, soprattutto ciò che ha a che fare con l'innovazione tecnologica, cambia con una velocità talmente vorticoso che la conoscenza non può più basarsi sui contenuti, labili e mutevoli, ma diventa la capacità dinamica, tra i diversi contenuti in continua trasformazione, di scegliere di volta in volta, secondo criteri anche quelli variabili in funzione dello scopo che ci si prefigge, della diversa destinazione.

Come nel mondo televisivo e nel cinema, diventa utile, addirittura indispensabile imparare a montare e rimontare immagini, suoni, testi, competenze e conoscenze, dove non esistono un ordine e una sequenza esatti ma, a seconda di come vengono assemblati i diversi elementi, la storia e il significato possono cambiare. E occorre anche, senza star lì troppo a pensarci, imparare semplicemente a scartare le cose non buone, oppure che in quel momento non ci servono, dimenticando le prime (impazziremmo!) e sapendo ritrovare in qualche modo le seconde, nel caso ci tornino utili in un momento successivo.

Avendo acquisito un sapere di tipo dinamico, la cosa non risulta particolarmente complicata e, come una macchina super

2. Se la videocamera invita a giocare

175

efficiente che tragga l'energia per funzionare dal suo stesso funzionamento, questo tipo di sapere poi si «autoalimenta».

E SAREBBE SUBITO TV, SE...

SUCCEDE REGOLARMENTE, quando i bambini esprimono in un video qualcosa di nuovo e diverso, rispetto alla televisione che siamo abituati a vedere, e capita di sottoporre quei filmati a un professionista. Regularmente ti risponde: «Bello, ma non è per la televisione!». Di qualunque cosa si tratti, anche se gli ricordi che il prodotto era magari per i genitori per la fine dell'anno e che quindi, con altra destinazione, andrebbe rimontato; oppure che, al posto di un'unica videocamera manovrata maldestramente, in circostanze analoghe se ne potrebbero avere 2 o 3, e usate come si deve. Comunque: non è per la tv!

Eppure, la «fiction» ben recitata e ben montata, nata durante gli incontri di animazione, la bimba di David a due anni se l'era guardata affascinata dall'inizio alla fine, e durava 20 minuti! Oppure, il «documentario» sui piccoli animali trovati nel giardino della scuola, con le riprese macro di insetti, ragni e millepiedi - per altro di qualità più che accettabile, magia delle videocamere digitali! - e le voci dal vivo dei bambini, con tutto l'entusiasmo delle scoperte «in diretta»... Se li fai vedere alle classi, o a gruppi di bambini, restano immancabilmente incollati allo schermo, affascinati, perfino quando non capiscono la lingua! O ancora, le riprese deliziose che fa una nostra corrispondente e amica di Brooklyn che, dopo l'uscita nel giardino, l'avventura nel bosco, perfino dopo il film a soggetto girato con fotografia professionale in alta definizione, a distanza di tempo affida il sonoro alle parole, ai commenti dei bambini che si rivedono...

È il discorso che qui si è già fatto sui bambini veri, sull'effetto potente che produce negli altri bambini... Magari rendersi conto che queste cose piacciono, provare a chiedersi perché, ragionarci un momento... No, a prescindere, parola di professionista: non è per la tv!

software di montaggio più prestigiosi hanno le loro versioni «consumer» a basso costo, come *Premiere Elements* di Adobe o *Pinnacle Studio* di Avid.

Sarebbe presuntuoso e anche abbastanza inutile giudicare in due parole l'evoluzione della televisione commerciale durante il primo decennio del nuovo millennio, divenuta satellitare e digitale terrestre, sbarcata ampiamente su internet, e però ancora enormemente condizionata dalle logiche della vecchia tv generalista, come lo *share*, l'*audience*. Un fatto indubitabile, tra tante cose buone e meno buone, è il trionfo della spazzatura! Non solo un proliferare di «grandi fratelli» e *reality* che fanno appello senza mezzi termini al guardone che è in noi, ma soprattutto le risse e le piazzate che diventano spettacolo per cui, cose di cui una persona «normale» se gli capitano nella sua vita quotidiana poi se ne vergogna, se le vai a fare in televisione diventi bravo, famoso, e fai anche un bel po' di soldi! Inutile commentare la valenza «educativa» di questi programmi, spesso trasmessi in orari in cui i bambini sono davanti al video e che - non facciamo finta che non sia così - sui solitari figli unici affidati alla baby-sitter elettronica esercitano un loro fascino indubitabile e perverso. Potremmo dire, in due parole: istigazione a delinquere!

Mentre nella televisione di qualità che si rivolge ai più giovani, educativa o pretesa tale, quasi mai i bambini appaiono protagonisti, ma sono sempre e comunque i destinatari di messaggi portati da altri, per lo più ragazzotti post adolescenti che, oltre il cerone, non fanno di niente. Sembra quasi che, più che produrre materiale davvero a misura di bambino, l'adulto che fa la tv per loro si assicuri comunque di poter *mantenere il controllo*. Lo stesso che a scuola: l'educatore ha paura di mettersi in gioco!

Dicembre 2009. Una regista televisiva per bambini, dopo aver visto in fretta pochi minuti di giochi di bambini nello specchio, di incontri ravvicinati con insetti e bacherozzi, dice che da tempo era in cerca di qualcosa di nuovo, e forse queste cose che fanno i bambini di oggi *giocando* con le videocamere di oggi (che non possono riferirsi alla tradizione canonica di «quello che va bene per la tv», semplicemente perché fino a ieri non c'erano!) sono una risposta interessante alla sua ricerca. Ci sono pochissimi

2. Se la videocamera invita a giocare

177

soldi, e però si potrebbero studiare forme di collaborazione. Proverà a mettere giù un progetto...

L'aspetto forse paradossale è che questa regista lavora alla televisione cubana, cioè in un paese che non solo è poverissimo, arretrato, ma dove - almeno secondo i criteri nostri - non esiste libertà di informazione. Però questa persona, di fatto, si sta dimostrando *libera* di non credere che la tv sia solo quella che fa lei, libera di vedere il nuovo e il diverso nel lavoro di altri, libera di meravigliarsi osservando come riescono a esprimersi, con il mezzo video, i bambini; e *libera* di esplorare nuove collaborazioni per progetti in cui crede (non solo per l'*audience* o lo *share!*), di farsi venire idee e di provare a svilupparle. Una libertà che qui da noi, *dentro*, nelle persone, di questi tempi è diventata merce rara e, soprattutto, pochissimo apprezzata sul mercato!



Tv specchio. Una cosa semplicissima che i bambini trovano interessante e diversa.

Il film consente di presentare un prodotto finale, accontentando i genitori, senza che entrino in gioco elementi di disturbo come l'ansia e l'emozione tipiche delle esibizioni dal vivo.

3. Il film

LA PREPARAZIONE di uno spettacolo teatrale in una scuola porta via molto tempo, tra prove, costumi, musiche, allestimenti scenici. A volte il risultato finale non rende giustizia di tutto il lavoro, e difficilmente, anche nel migliore dei casi, i bambini e i ragazzi riescono a esprimersi in scena ai livelli che sono riusciti a raggiungere durante certi momenti del laboratorio di animazione.

Il «film» può essere una valida alternativa. Consente di presentare un prodotto finale, accontentando i genitori, senza che entrino in gioco elementi di disturbo quali l'ansia e l'emozione tipiche dell'esibizione dal vivo e, adeguatamente «caricando» i protagonisti durante le riprese, anche di coglierli più facilmente nei loro momenti migliori, che non sarà poi necessario replicare. Ogni scena può essere ripetuta più volte e nel montaggio si possono mettere insieme, da diverse angolazioni, le inquadrature più riuscite, con attenzione ai primi piani e ai dettagli come nel teatro non è possibile.

Non è una soluzione di per sé migliore dello spettacolo teatrale, e la soddisfazione che procura è di tipo diverso. Però è una soluzione più veloce e immediatamente più aderente alla cultura di bambini e ragazzi di oggi.

IL PRODOTTO E GLI STEREOTIPI

IL PRODOTTO FINALE «FILM», utilizzando le videocamere digitali e il montaggio al computer, può raggiungere anche a livello

3. Il film

179

amatoriale livelli di qualità molto elevati, certo mediamente superiori a una rappresentazione teatrale di ragazzi, particolarmente soggetta alla variabile «incontrollabile» della recita dal vivo.

Tuttavia, in molte produzioni video realizzate nelle scuole, i bambini e i ragazzi non vengono affatto fuori vivi e espressivi come potrebbero essere. Succede che durante il lavoro l'attenzione si focalizza su scenografie, costumi, tecnica di ripresa, eventuali «effetti speciali», e si dà quasi per scontata una presenza dei piccoli attori scialba e approssimativa.

I ragazzi non partecipano veramente alla costruzione della storia, anche quando la «inventano» loro: non giocano, e sostanzialmente appaiono muoversi su un terreno su cui si trovano a disagio.

Quello che segue è un esempio tipico:

C'è la maestra che spiega in classe la storia dei Romani antichi e un bambino ripreso in primo piano con gli occhi sognanti pensa: «Che barba la storia studiata così!».

Come d'incanto, si ritrovano tra le rovine di un tempio di duemila anni fa, vestiti da Romani, con la toga, l'elmo, la corazza e il gladio.

Si vede chiaramente che non sanno cosa fare, si muovono poco e male, dicono qualche parola più o meno bene, impegnati a ricordare un testo imparato a memoria; qua e là rari momenti in cui l'espressione vacua e l'immobilità si illuminano di un lampo negli occhi o di un accenno di gesti giocati.

Nel finale, la maestra in classe si rivolge proprio al bambino che si era immaginato la scena, e quello riemerge dal sogno....

In definitiva, una vera pizza, che per fortuna di solito non dura più di dieci minuti! Ma i genitori applaudono, e la scuola e la circoscrizione che ha finanziato il progetto lo presentano con orgoglio e soddisfazione. Hanno fatto il «cinema» a scuola! E, d'altra parte, ai bambini che cosa si potrebbe chiedere di più?

SERGIO TOFANO

Attore, scrittore, disegnatore e caricaturista, «Sto» (1886-1973) è stato l'ideatore del personaggio del Signor Bonaventura, che appare sul «Corriere dei piccoli» a partire dal 1917. Nello stesso anno, sempre sul «Corrierino», pubblica *Il romanzo delle mie delusioni*, in cui si diverte a stravolgere le fiabe più note (Torino, Einaudi 1977).

Autore teatrale solo per ragazzi, scrive e porta in scena sei testi teatrali con protagonista il Signor Bonaventura:

Qui comincia la sventura (1927), *La regina in berlina con Bonaventura staffetta dell'ambasciatore* (1928), *Una losca congiura ovvero Barbariccia contro Bonaventura* (1929), *L'isola dei pappagalli con Bonaventura prigioniero degli antropofaghi* (1936), *Bonaventura veterinario per forza* (1948), *Bonaventura precettore a corte* (1953).

Su Sergio Tofano, si consigliano due libri a cura di Alessandro

Tinterri, pubblicati con Adelphi, Milano: *Il teatro di Bonaventura*, 1986, e *Qui comincia la sventura del signor Bonaventura*, 1995. Il testo citato è tratto da *Recitare per i bambini*, pubblicato in «Scenario» n. 5, 1937, nell'ambito del dibattito «per un teatro di ragazzi».

Sorprendentemente attuale, a proposito dei «bambini attori», l'opinione di Sergio Tofano, che in un articolo del 1937 così scriveva:

«I bambini che recitano, per me, sono malinconicissimi. (...) Quel divino dono della freschezza, dell'ingenuità, della spontaneità, dell'innocenza, che è la più bella e sacra prerogativa dell'infanzia, in palcoscenico va a farsi benedire, soffocato dallo sforzo e dall'artificio di copiare il maestro che li ha diretti. Non c'è che un'eccezione al mondo: i bambini dei film americani, che ci inchiodano di meraviglia per quel miracolo di sincerità che nessuna sovrapposizione di regista riesce a distruggere né a diminuire».

Durante un laboratorio di animazione - ci auguriamo che sia emerso chiaro da quanto scritto fino a questo punto - non solo il regista non si «sovrappone» ai bambini e ai ragazzi, ma al contrario quelle che sono le loro risorse più autentiche e più vere vengono alla luce trovando forme e canali di espressione fino a quel momento spesso sconosciuti, o comunque inespresi e latenti. E il video può rivelarsi lo strumento ideale per riprodurre tecnicamente e quindi comunicare all'esterno quanto di meglio i bambini sono in grado di esprimere.

FARE UN «FILM»

SE È RELATIVAMENTE SEMPLICE per chiunque documentare il laboratorio di animazione e poi montare insieme le scene più belle in un prodotto gradevole e interessante, il «film» a soggetto non è semplicissimo da realizzare. Soprattutto l'organizzazione delle riprese, per chi non lo fa di mestiere, le prime volte pone un sacco di problemi. Ma anche affidarsi a chi di mestiere fa il video (e magari però non conosce bene i bambini) non sempre porta a risultati migliori: ne escono spesso prodotti stereotipati, un vero festival dei luoghi comuni.

Procedere con lo stesso atteggiamento che si tiene in un laboratorio di animazione può aiutare i bambini e anche l'adulto che si cimenta nel difficile ruolo di «regista» a scoprire il

3. Il film

181

mezzo a partire dalla propria esperienza e non da regole astratte, e a realizzare un prodotto finale magari un po' grezzo e ingenuo dal punto di vista tecnico, ma fondamentalmente vero. Cioè un film che racconti vere storie di bambini e ragazzi, dal loro punto di vista, con le loro soluzioni narrative e le loro idee.

Per chi conosce solo i film professionali e gli stereotipi cui si è accennato sopra, in cui, oltre gli apprezzamenti benevoli del pubblico dei genitori, i bambini sembrano capitati lì come per sbaglio, una cosa probabilmente del tutto nuova, una vera sorpresa!

La prima risposta non è quella che conta

Quando si entra in una scuola e si propone ai bambini di realizzare un film, le prime risposte alla domanda «che cosa vi piacerebbe fare?» semplicemente non valgono. I bambini infatti incominciano a infilare una serie di proposte che quasi sempre girano attorno alla scuola e agli insegnanti, cose di cui in realtà non importa loro niente. Ma in quel contesto probabilmente si aspettano che l'adulto desideri ricevere quel tipo di risposte.

Anche le seconde risposte di solito non valgono. Visto che l'idea di un film «scolastico» non è stata bene accolta, incominciano a far passare argomenti vari che hanno visto in televisione, telefilm e cartoni, in cui in qualche modo sono coinvolti bambini o ragazzi.

Bisogna ascoltare con pazienza, e per dissuaderli di solito basta spiegare le difficoltà tecniche che avremmo a realizzare in pochi incontri, con scarsi mezzi, ciò che nelle produzioni cinematografiche e televisive richiede comunque tempi molto più lunghi ed esattamente programmati, un'organizzazione logistica non da poco e, non ultima, la presenza di attori che sanno fare bene il loro lavoro.

Anche se sembra un modo molto democratico, chiedere prima ai ragazzi che cosa vorrebbero fare, se già non hanno girato un film, è abbastanza inutile ai fini di ciò che andre-

PARTIAMO DA NOI

Si può fare un «film» a partire da qualsiasi idea o soggetto. Se ci si basa su un racconto, una fiaba, un libro, un articolo di giornale, un qualcosa che comunque esiste già da prima, il problema sarà ridurre quel qualcosa per il film.

Non è propriamente la cosa più facile e naturale, se già non si ha un'esperienza in tal senso. Così come è abbastanza impossibile, senza una notevole esperienza, redigere decentemente uno *storyboard* (anche se molti consigliano di farlo per «cominciare»). I disegni in sequenza che compongono gli *storyboard* dei principianti sono sostanzialmente quadri di storie a fumetti, poco o per niente utili alle riprese reali. È solo guardando davvero nella macchina da presa e rivedendo quello che si è girato che si capiscono le possibilità espressive e narrative di un film o di un video. Meglio forse allora provare le prime volte a fare tutto noi, l'invenzione, il soggetto, la

sceneggiatura, attingendo proprio a quella cultura latente che possediamo e basandoci sulle risorse che effettivamente abbiamo a disposizione: attrezzature, spazi, attori. Non faremo un capolavoro, ma probabilmente riusciremo a capire quello che stiamo facendo, saremo contenti delle cose venute bene e potremo imparare osservando i nostri errori.

mo a realizzare. Semplicemente, perché non sanno di che cosa stiamo parlando.

Prima di tutto il gioco

Se l'obiettivo è girare un film con i ragazzi come protagonisti, la prima cosa da fare è metterli a loro agio con il mezzo: provare a vedersi come si viene nelle riprese e - perché no - mettere anche subito i ragazzi, a turno, dietro la macchina da presa. Avendola sistemata sopra un buon cavalletto, imparano presto la prima regola: meno si muove la videocamera, meglio è. Così si impegnano (non lo devi chiedere loro, lo fanno da soli) a studiare e a decidere l'inquadratura giusta, iniziano a registrare - mi raccomando, senza toccare più nulla! -, la interrompono quando hanno finito; poi decidono l'inquadratura successiva...

Si possono «intervistare» i compagni, puntando loro l'obiettivo in faccia, senza necessariamente darsi le arie di fare qualcosa di troppo serio: «Vediamo quanto tempo resisti senza ridere...». Ne capitano di solito di tutti i colori.

Rivedendosi, le idee generiche di un «film» possibile cominciano a fare i conti con la presenza concreta di loro stessi osservata nello schermo, i gesti, le espressioni del viso, le facce strane, le smorfie e i versi che sanno fare, il ridere sfrenato e contagioso che li mostra belli, sinceri, convincenti. E ci saranno già sguardi, risate, atteggiamenti che potrebbero anche appartenere a questo o quel personaggio...

E le riprese effettuate con la macchina ferma immobile sono comunque di una qualità ineccepibile (e se sono venute un po' scure, è perché inavvertitamente abbiamo lasciato la luce della finestra sullo sfondo, ingannando l'esposizione automatica. La prossima volta cercheremo di evitare questo errore...).

Non sappiamo ancora che film faremo, ma la videocamera è adesso un giocattolo nuovo da provare, esplorare con attenzione e curiosità. E le idee successive cominciano a fare i conti con l'esperienza di questo gioco...

3. Il film

183

ESPLORIAMO GLI EFFETTI SPECIALI

L'INTENZIONE È DI RACCONTARE una storia, non di infarcire il nostro video di effetti strani. Ma la videocamera spesso ne contiene alcuni - più quelle un po' vecchiotte che non di ultima generazione, per la verità - e altri li possiamo aggiungere poi con il computer. Provarli per gioco, osservarli e associarli a diverse possibilità narrative può essere interessante.

Per esempio, certe macchine hanno l'otturatore lento, che di solito serve per la visione con poca luce: a muoversi veloci e a saltare si lascia la scia! Oppure ci si può rivedere in una scena di movimento al rallentatore, o a marcia indietro, si possono applicare quegli effetti digitali già visti quando si parlava della tv-specchio. Anche il proporre brevi elaborazioni al computer, avendo applicato effetti di trasparenza (possiamo apparire come fantasmi!), o sperimentare contro uno sfondo uniforme il *chroma key*, aggiungono una serie di possibilità concrete che ci avvicinano sempre più al film reale che andremo a realizzare. Al solito, *osservare e immaginare*: gli effetti che piacciono generano idee (potremmo fare così e così).

E il nostro progetto di film già attinge sempre meno alla tv che vediamo, e sempre più a quella che stiamo imparando a fare.

GLI AMBIENTI

ANCHE L'AMBIENTAZIONE non va cercata *dopo*, per aderire faticosamente a una storia già fatta, ma è meglio se entra già nella fase di invenzione della storia stessa. Quali sono i luoghi in cui potremmo concretamente lavorare? Quali storie ci raccontano, all'interno delle quali potrebbero muoversi i nostri personaggi, con le loro facce e le loro camminate, eventualmente «corretti» qua e là da qualche effetto?

Se ci sono, nelle vicinanze e praticabili, un bosco, la riva del fiume, una valle di montagna, un castello o un tempio

GIOCARE CON LA REALTÀ

Nei bambini, il fatto di «giocare» con la realtà assume un duplice significato, che facilmente spiazza l'interlocutore adulto. Da un lato volentieri ne colgono gli aspetti più insoliti, ironici e divertenti, reinventandola e apparentemente stravolgendola (quanta fantasia hanno i bambini!); dall'altro nella «rappresentazione» sono strettamente legati a segni e icone che non possono variare più di tanto, pena la non riconoscibilità di quello che succede.

I bambini hanno un bisogno assoluto di punti fermi che siano fuori discussione, a cui in ogni momento poter ritornare, e in questo senso hanno molto meno fantasia degli adulti.

Questo non riguarda soltanto il gioco, ma l'intero sistema di conoscenza e rappresentazione della realtà nei bambini, così come la loro sfera affettiva e il sistema di valori di riferimento.

I bambini normalmente non sanno trasgredire, e quando

apparentemente lo fanno è perché si riferiscono comunque ad altri punti fermi e ad altre regole, in mancanza dei quali si sentirebbero persi. La trasgressione vera incomincia con l'adolescenza, insieme con il pensiero problematico di se stessi.

romano, tanto meglio. Ma anche nel cortile o nella stessa aula scolastica si può immaginare una storia bellissima.

Un'attenzione speciale va riservata ai particolari. La botola, la finestra, il vecchio armadio, lo scorcio di paesaggio, la griglia delle lampade al neon sul soffitto... inquadrati adeguatamente potranno assumere un grande rilievo: nel film, a differenza che nel teatro, si può indirizzare molto esattamente l'attenzione dello spettatore e ogni dettaglio può risultare significativo. Dall'osservazione immaginativa dei particolari, facilmente emergono le idee più originali, quelle che ai bambini vengono e probabilmente all'adulto no. E sono i particolari che spesso qualificano una storia come non banale, che la fanno uscire dagli stereotipi.

L'INQUADRATURA E LO SFONDO

SICCOME NON ABBIAMO L'OCCHIO dei professionisti, vale la pena di provare molte singole inquadrature: strette, larghe, ravvicinate, dal basso, dall'alto, dei vari ambienti, con dentro anche alcuni possibili personaggi che agiscono, e osservare poi con attenzione. È un gioco molto interessante di «educazione all'immagine» e i bambini, uno dopo l'altro, saranno in grado probabilmente di farsi venire idee utili per l'invenzione di una storia sempre più credibile.

Andrea, quinta elementare: «Dovevamo farle tante volte perché c'erano tante inquadrature: dovevi fare un'inquadratura che riprendeva da sotto, dall'alto, dal lato, da dietro...».

Disponendo di effetti come il *chroma key*, si può decidere anche di ambientare alcune scene in un luogo assolutamente a piacere: la spiaggia tropicale tratta da un video di vacanze, la cima di un monte, una città straniera, ma anche una foresta di trifogli, un fungo, un buco in un albero, una pentola di minestrone, l'interno di un videoregistratore, un «paesaggio virtuale» generato al computer.

3. Il film

185

Facciamo delle prove e vediamo quale di questi «sfondi» funziona meglio con le nostre riprese; proviamo anche a metterci dentro i personaggi come fossero giganti, o piccolissimi.

E se indossano i jeans e lo sfondo era blu, saranno allora come fantasmi senza gambe...

LA SCENEGGIATURA

A UN CERTO PUNTO bisogna decidere. Quello che l'animatore-regista deve saper fare è prendere tutte le idee dei bambini e dei ragazzi e, drasticamente, selezionarle, tagliarle e montarle in qualcosa di effettivamente fattibile. Può e deve farlo insieme con loro, ma non può pretendere che siano loro a prendere con coscienza le decisioni finali: ancora non sanno come si fa un film! Ci vogliono onestà e rigore professionale (professionalità più da educatore che da cineasta). Si tratta, tecnicamente, di interpretare quanto è venuto fuori dai ragazzi e svilupparlo, attraverso il linguaggio video, meglio di quanto loro non potrebbero fare da soli. È il momento della *sceneggiatura*.

La storia va decisa e divisa in diverse scene, poche, esattamente definite, che andranno affrontate nelle riprese una per una. Teniamo anche conto, se alcune parti della storia sembrano rimanere fuori da questa selezione un po' drastica, che con il cinema si può raccontare, per tagli e allusioni, anche quello che non si vede.

Ai gruppi dei ragazzi poi - più o meno dalla quarta elementare sono in grado di fare praticamente da soli - si può delegare l'organizzazione delle singole scene. Facilmente faranno delle prove, scriveranno anche dei testi. Gli insegnanti, i genitori, altri adulti che collaborano, si mettono a disposizione per dare una mano, soprattutto nella preparazione dei costumi. È importante però che non si improvvisino tutti «registi». Il punto di riferimento adulto che ascolta, valuta, seleziona, indica e alla fine dirige deve essere solo uno, chiaro, preciso, inequivocabile.

PER SAPERNE DI PIÙ: BAMBINI CHE FANNO IL CINEMA

Trattandosi di un argomento molto vasto, abbiamo scelto di fornire l'indicazione di pochi titoli davvero utili e significativi. Naturalmente ci scusiamo per i molti, altrettanto validi, che abbiamo tralasciato. In ordine cronologico ricordiamo:
Filippo M. De Sanctis, *I ragazzi inventano il cinema*, Edes, Cagliari 1979.
Marcello Piccardo, *Il cinema fatto dai bambini*, Editori Riuniti, Roma 1994.
Emmanuel Toulet, *Cinema a sorpresa: dalla lanterna magica alla cinepresa un viaggio nella magia del cinema: immagini e disegni si animeranno sotto i tuoi occhi e adesso, «Silenzio, si gira!»*, Editoriale scienza, Trieste 1997.
Sergio Manfio, *Fare cinema a scuola*, Sonda, Torino 1997.
Lino Ferracin e Margherita Porcelli, *Apriamo il film a pagina...*, La Nuova Italia, Milano 1999.
Fabio Carlini (a cura di), *Così lontano, così vicino. Il cinema tra narrazione e videogame*,

Franco Angeli,
Milano 2000.
Antonio Medici e
Daniele Vicari,
*L'alfabeto dello
sguardo. Capire il
linguaggio audiovisivo*,
Carocci Faber,
Roma 2004.
Rosa Maci, *I bambini
incontrano il cinema*,
Carocci, Roma 2004.
Spartaco Vitiello, *Fare
audiovisivo nelle
scuole. Un manuale
pratico per fare
comunicazione
scolastica con la
telecamera digitale*,
Dino Audino,
Roma 2005.
Claudia S. Amico,
*Comunicazione,
cinema e televisione:
effetti sui bambini in
età scolare*,
Lussografica,
Caltanissetta 2007.

LE RIPRESE, LA REGIA

IL REGISTA DI QUESTO FILM di ragazzi non dice loro cosa *devono* fare. Il suo compito è di sollecitarli a tirare fuori quello che hanno dentro, richiamarli alla coerenza nei gesti, nelle voci, nelle camminate, e preoccuparsi che tutto ciò si svolga in modo da poter essere catturato dalle riprese.

Quando, prima di iniziare, chiede ai gruppi che cosa deve succedere - perché sono i gruppi dei ragazzi che preparano ogni scena, così come le azioni teatrali - occorre generalmente che operi un'ultima «traduzione» delle loro intenzioni perché si possa effettivamente girare. Probabilmente loro hanno pensato e provato in modo «teatrale», non sono preparati a spezzettare la scena in tante ulteriori sequenze più piccole, né a ripetere le stesse azioni più volte. Si spiega loro che questo serve poi, nel montaggio, ad avere a disposizione per ogni momento diverse inquadrature, campi lunghi e primi piani.

Quando hanno capito il gioco si divertono, si impegnano, ci prendono gusto. E alla fine, facilmente, si ritroveranno stanchi.

Con una quinta elementare, si stava girando un film. Dopo un lieve impaccio iniziale, nella prima scena la bambina era stata bravissima a fare la strega, nei movimenti storti, nel tono della voce, in perfetta sintonia con l'altro bambino che faceva il mago. Si erano messi sullo sfondo dei tappetini blu della palestra, in modo che poi, con l'effetto *chroma key*, si sarebbe potuta dare l'illusione di unantro, un covo in cui stavano perpetrando i loro malefici, sostituendo nel montaggio al computer il blu originale con un altro sfondo più adatto. Poi avevano anche giocato, molto bene, a guardare in una sfera di cristallo che in realtà non c'era. Sempre con il computer, si sarebbe inserita al posto giusto e della giusta dimensione l'immagine resa sferica della loro scuola, nel film obiettivo delle malefatte dei maghi cattivi. A rivederli nel montaggio sembrano due attori veri, di quelli bravi.

Ora però, dovendo fare il suo ingresso in classe a spaventare gli scolari, dopo aver spinto con forza la porta, ecco che la strega entra con passo dritto e spedito... Stop! L'animatore-regista le ricorda che la volta precedente si era mos-

3. Il film

187

sa tutta storta, e che dovrebbe ancora fare così. Poi suggerisce di spingere la porta in modo che faccia molto rumore, ma anche che si apra più lentamente. Così si crea per un attimo un'atmosfera di attesa...

Delle due indicazioni, non ne segue nessuna: porta aperta di slancio e passo spedito. E come lei uguale anche il mago. Rifare!

Va' a capire come mai, sbagliano ancora, e solo al quarto tentativo l'ingresso è finalmente giusto (non la porta, il regista ci rinuncia, ma il passo sì, e poi le voci e tutto quello che segue). Da quel momento in poi continueranno in ogni singolo momento a muoversi in modo semplicemente perfetto. Sono rientrati nel gioco, e la videocamera non deve far altro che seguirli.

VALE LA PENA DI PROVARE

ESISTE TUTTA UNA TRAFILA codificata di apprendimento del linguaggio cinematografico e video, che non è qui il luogo di trattare. Diamo di seguito alcune indicazioni in sintesi che possono risultare utili per chi volesse, a partire dal laboratorio di animazione teatrale, provare a sviluppare la comunicazione nel senso del «film». A differenza del cinema, difficile e costoso, con il video è tutto più facile e praticamente «gratis». Le cassette costano pochissimo e lavorando con scheda o disco fisso lo stesso supporto si riutilizza «naturalmente» infinite volte. E siamo poi perfettamente in grado, semplicemente *guardando*, di vedere se abbiamo lavorato bene oppure no. Cercare di capire gli errori e trovare il modo di correggerli, è il primo passo sicuro per imparare.

- La storia deve stare in poche scene, ambientate in pochi luoghi esattamente individuati.
- Gli ambienti vanno scelti tra quelli facilmente disponibili e praticabili.
- I personaggi vanno «modellati» sui bambini reali, su quello che sanno fare, le loro facce, i gesti, gli atteggiamenti, visti e rivisti nell'inquadratura video.

PARLARE NEL MICROFONO

Alla fine del lavoro, dopo aver visto il film intero montato, i bambini di quinta si alternano dietro e davanti all'obiettivo e si intervistano l'uno con l'altro.

Anche se ovviamente sanno che il sonoro viene catturato dal microfono stereo della videocamera, gli intervistati parlano dentro un microfono di carta che qualcuno ha costruito al volo, e una ragazza ci traffica anche un po' nervosamente, come se non funzionasse bene.

Scena simile anche in un tg a scuola di tanti anni prima, quando l'intervistatore stava tenendo troppo distante il pennarello-microfono.

L'intervistata gli aveva preso la mano e se l'era portato vicino alla bocca!

- Prima di girare, ogni scena va divisa a sua volta in sequenze più brevi, con un inizio e una fine precisi.
- Le sequenze davanti alla videocamera con i bambini si giocano prima in modo «teatrale» e poi, ripetendo il gioco, si «straggono» primi piani e dettagli, campi e controcampi, con i gesti e le espressioni più significative, da diverse angolazioni.
- La videocamera viene normalmente tenuta sul cavalletto, con frequenti cambi di inquadratura in una stessa scena.
- I momenti più espressivi e «drammatici» di una scena si girano di nuovo con la *macchina a mano*, che con movimenti sempre lenti e rotondi segue l'azione. Le diverse inquadrature si potranno poi combinare nel montaggio.
- Vanno utilizzate bene le «frasi» e la «sintassi» del discorso televisivo: *mai* lo zoom (a meno che l'avvicinamento o l'allontanamento del punto di vista non servano davvero per comunicare qualcosa di importante), panoramiche limitate al massimo e stop alla registrazione al termine di ogni «frase».
- Montando al computer, anche se gli effetti di transizione disponibili con i vari software sono belli e strapapano spesso mormorii di ammirazione al pubblico che non se li aspetta, di norma non vanno usati. Il modo migliore di legare due inquadrature per raccontare una storia resta sempre il taglio netto. Se si introducono effetti o dissolvenze, è per sottolineare una relazione particolare tra due scene, di solito un distacco temporale.



Spade giocattolo, elmi e scudi di cartone. E ogni bambino si può trasformare in un eroe fantastico per il gioco del teatro.

4. Il computer: una macchina che fa tutto

DURANTE IL CORSO di animazione teatrale, ci saranno alcuni più bravi di altri a fare le smorfie e le facce strane. Ci saranno anche quelli che sanno produrre con la bocca le voci e i rumori più bizzarri. Fino a un certo punto, però.

Esiste un modo di fare le smorfie senza limiti? O di modificare la voce oltre quello che è umanamente possibile attraverso le corde vocali e i risuonatori del corpo umano?

Nella realtà corporea no, esistono dei limiti fisici. Nel momento in cui però dalla realtà reale si passa a quella riprodotta o elaborata attraverso un mezzo tecnico, allora sì, con l'intervento del computer, tutto virtualmente è possibile.

Un ottimo modo di cominciare è pasticciare con il mouse sopra la propria faccia in fotografia. Come se l'immagine fosse fatta di creta, plastilina, formaggio spalmabile, yogurt, e a piacere la si potesse scavare, tirare, allungare, strizzare, mescolare, gonfiare come un palloncino, e anche eventualmente farla esplodere!

I bambini mentre giocano non solo si divertono, ma *riconoscono* gli effetti: fanno così anche in quel film, in quella pubblicità!

I «MOSTRI», L'ALFABETIZZAZIONE, LE «SVISTE» DEL MERCATO

NON SONO LE SOLITE COSE di scuola, limitate e un po' tristi, quei disegni al computer con quel solito programma, che fuori

Esiste un modo di fare le smorfie senza limiti? O di modificare la voce oltre quello che è umanamente possibile, attraverso le corde vocali e i risuonatori del corpo umano? Con l'intervento del computer, tutto virtualmente è possibile.

in giro per la strada, nei videogiochi o in tv, forse se ne vedevano così vent'anni fa, ma neanche! Sono elaborazioni vere, che aiutano a capire. In un tempo brevissimo, senza che nessuno debba spiegare nulla, si stabilisce un collegamento tra l'esperienza vissuta dei bambini e l'universo di comunicazione nel quale vivono immersi nella vita di tutti i giorni.

Balena loro d'un tratto l'idea che le informazioni si possono non solo *consumare*, ma anche *produrre*... Scatta l'intuizione, si muove la curiosità. Sono visibilmente contenti.

I bambini di prima elementare commentano al microfono del computer le loro facce da mostri, create in pochi attimi con un programma che non devi imparare nulla, ti metti lì e fai, provi a vedere che cosa succede a pigiare sui pulsanti colorati e poi su quella povera immagine a cui ne capitano davvero di tutti i colori. Sono sintetici e precisi nelle loro affermazioni:

«Oggi mi sento un po' confuso!».

«Oggi mi sento molto mostruosa!».

«Alcuni mostri sono amici dei bambini».

«Avrete una sorpresa stellare. State attenti!».

Poi, sulle voci appena registrate, proviamo con un programma di elaborazione del suono alcuni effetti già pronti. Le stesse frasi ora sembrano dette davvero da un mostro delle caverne, da un mutante galattico, da un essere mezzo uomo e mezzo macchina a cui si stanno scaricando le pile!

Nelle mie esperienze a questo punto usiamo un vecchio *programma autore*, con cui velocemente mettiamo insieme immagini, suoni, testi, musiche, con effetti di ingresso e uscita dei diversi elementi secondo un certo ritmo: viene molto bene subito, richiama la televisione! Si può giocare sugli sfondi e su quelle che potremmo chiamare «clip», cioè immagini più piccole che appoggiamo sugli sfondi stessi, entrano, se ne vanno, in una certa misura interagiscono.

In questo modo la bambina con la faccia da stella può diventare la regina di un castello e il bambino con la testa grossa un alieno intelligentissimo in orbita intorno a Giove!

4. Il computer: una macchina che fa tutto

191



I bambini tranquillamente scelgono lo sfondo adatto da una collezione che hanno preparato in precedenza o che viene loro proposta al momento o anche, sapendo dove farli cercare, da internet, e ci «incollano sopra» le immagini dei loro mostri; con naturalezza li mettono nella posizione più giusta, stabilendo anche in che modo devono entrare in scena. Volendo, possono con facilità trasformare le immagini e i testi in «pulsanti» (oppure usare pulsanti *veri*, a forma di interruttori, frecce ecc.) per muoversi tra le pagine o tra i diversi elementi del multimediale.

Così si «legge», e immediatamente si «scrive», la comunicazione nell'età dell'informazione!

Questa dei «programmi autore» fu probabilmente l'innovazione più interessante degli anni Novanta. Con pochi clic di mouse, senza essere programmatori, chiunque poteva mettere insieme cose di qualità, come storie in sequenza, ipertesti multimediali, o addirittura vere e proprie enciclopedie o videogiochi. E i bambini, se avevano a disposizione un software adatto a loro, ci si muovevano benissimo. Quello vecchio per esempio che uso io, pur essendo stato ai suoi tempi uno dei più potenti in circolazione, permetteva un approccio del tutto intuitivo e veniva appreso in venti minuti dai ragazzi di quarta elementare, che subito si mettevano a utilizzarlo da soli. In alcune funzioni non secondarie poi, lo maneggiavano con destrezza anche bimbi di 5 anni! Altri programmi esistevano, meno validi ma comunque interessanti, utilizza-

bili dai non professionisti, e anche specificamente rivolti alle scuole.

Evidentemente però, il mercato e il sistema educativo non hanno ritenuto questo tipo di approccio al computer meritevole di attenzione, e oggi i programmi autore sono praticamente solo per professionisti, oppure ci si arrabatta in qualche modo con *Power Point* o con i software per la creazione di siti web (che però sono nati con altri intendimenti e soprattutto per un altro tipo di utenza).

L'ELABORATORE

IN ITALIANO SI DOVREBBE chiamare «elaboratore». La parola rende meglio l'idea che non l'originale inglese *computer*, che di questa macchina sottolinea le capacità di calcolo (una macchina per tecnici e matematici!), e anche meglio del francese *ordinateur* e dello spagnolo *ordenador*, che ottimisticamente ne mettono in rilievo le straordinarie potenzialità di gestire gli archivi di dati (una macchina per bibliotecari!).

Nella realtà quotidiana, di fatto, raramente usiamo i computer per calcolare qualcosa, mentre è esperienza comune il caos di cose disperse e introvabili nei meandri di dischi fissi sempre più enormi, in cui si ammassano alla rinfusa migliaia di *file* di cui ignoriamo del tutto la collocazione, quando non la stessa esistenza.

Per non parlare di certi «menu avvio» o di certi *desktop*, ambienti escogitati per mettere gli utenti umani «a proprio agio» e rendere le cose semplici e immediate, che spesso si infarciscono di cose messe lì a casaccio e inutili e, specie se si tratta di macchine condivise, appaiono francamente difficili da decifrare.

«ORDINATORE»?

AVENDO A CHE FARE con i computer, una cosa sola serve imparare davvero, banalmente: memorizzare i dati e poi ritrovar-

4. Il computer: una macchina che fa tutto

193

li. Non è necessario saperlo fare bene subito, si può anche procedere per un po' ammucciando le cose (preferibilmente in una nostra cartella riconoscibile e non in quelle degli altri o tutti insieme sulla scrivania!) e sistamarle per bene poi, in un secondo momento. È però molto importante trovare un sistema di archiviazione adatto al nostro stile di lavoro e a quello che stiamo facendo e, nel caso di dati che interessano anche ad altri, che non sia però eccessivamente *personale*, ma possieda una sua logica riconoscibile e *condivisibile*.

Se, per esempio, si tratta del computer di una scuola, ogni classe potrebbe avere una sua cartella con dentro altre cartelle riferite alle singole attività, con dentro altre cartelle che contengono i diversi tipi di documenti (testi, disegni, suoni, esercizi ecc.), oppure cartelle con i nomi dei singoli alunni, a loro volta divise in sotto-cartelle, per materie ecc. Anche il modo di assegnare i nomi a cartelle e documenti è importante.

Se, per esempio, scegliamo di mettere sempre davanti il nome dell'autore, i documenti *Paolo_principe*, *Paolo_ranocchio*, *Paolo_principessa* potranno tranquillamente venire riposti in un'unica cartella «disegni», insieme con quelli di tutti gli altri alunni, all'interno di una cartella più generale «fiaba».

Non c'è un criterio unico e più valido di un altro. Se il progetto Teatro coinvolge molte classi, sarà probabilmente conveniente avere un contenitore globale, con dentro altri più piccoli riguardanti la terza A, la seconda B, la quinta C e così via, mentre altri lavori sempre, per esempio, della quinta C, ma non appartenenti al progetto Teatro, staranno ovviamente da qualche altra parte.

A differenza degli armadi, cassette e cartelle veri, questi contenitori virtuali consentono anche di conservare gli stessi dati in luoghi diversi, accessibili attraverso differenti percorsi, o copiando i dati stessi in più locazioni, oppure stabilendo dei «collegamenti». Per esempio, nella cartella di classe «quinta C» (che contiene tutti i lavori di quella classe, in generale) ci potrà essere un collegamento con un'altra cartella «quinta C», contenuta invece nel progetto Teatro. Solo le clas-

IL PERSONAL COMPUTER: UNA MACCHINA DIVERSA

Il personal computer è una macchina diversa. Non è stato ideato dalla grande industria, né dai centri di ricerca miliardari. Al principio sono state persone «normali» che, per passione, hanno provato a mettere insieme in modo creativo «pezzi» destinati in origine a un altro utilizzo. E anche le sue applicazioni più entusiasmanti e «di moda», come la possibilità di comunicare con il mondo intero attraverso internet, sono state inizialmente immaginate fuori dai centri del potere scientifico ed economico, soprattutto dai giovani, dagli studenti. A volte la capacità di saper vedere, di *osservare* e *immaginare*, anche nella tecnologia di avanguardia, si rivela più importante delle conoscenze tecniche. Dopo la serie di calcolatori elettromeccanici tedeschi Z, 1936-1941 (tra cui lo Z3 per primo utilizzava il sistema di calcolo

binario e la programmazione su schede perforate) e il *Mark 1* dell'università di Harvard, 1944 (per eseguire una moltiplicazione impiegava 3 secondi!), il primo calcolatore elettronico, l'*ENIAC*, fu costruito nel 1946 presso l'università di Pennsylvania, impiegava 18 mila valvole e occupava lo spazio di un appartamento. Nei decenni successivi, i computer costituirono soprattutto un affare accademico, militare, governativo, e poi della pubblica amministrazione, delle banche, delle industrie. Fino ai primi anni Settanta si immagina un futuro di grandi «cervelloni» (più piccoli dell'*ENIAC*, ma sempre grandi come armadi), cui ci si sarebbe potuti collegare attraverso «stupidi» terminali. Nascono le «aule di informatica». Nell'immaginario collettivo, i computer richiamano alla mente il mondo automatico dei cartoni animati della serie *I pronipoti*, oppure l'inquietante *Hal* di *2001-Odissea nello spazio*.

si che partecipano al progetto Teatro avranno questo tipo di collegamento.

Una volta trovata una collocazione soddisfacente dei dati sul disco fisso, meglio non spostarli. Se li utilizziamo in qualche applicazione, il software memorizza i loro indirizzi e la volta successiva li va a cercare seguendo esattamente lo stesso percorso (disco, cartella, sotto-cartella, sotto-sotto-cartella ecc., risalendo tutta la sequenza delle scatole cinesi). Se abbiamo spostato qualcosa, o cambiato dei nomi, il programma che, per esempio, importa le foto dalla cartella della classe nel giornalino o nella pagina multimediale, non troverà più quello che cerca.

Nel caso di una scuola, se si temono brutte sorprese a causa di altri utenti maldestri, invece che sul disco fisso può essere utile raggruppare i propri dati su un supporto mobile, Cd-Rom o Dvd-Rom riscrivibile, disco rigido esterno, *pen drive* o altro, che si può tranquillamente custodire anche lontano dal computer, in un posto sicuro nella propria classe.

C'ERA UNA VOLTA... IL SOFTWARE

NON SI PARLA DI FAVOLE, che i bambini non ascoltano più perché passano tutto il tempo al computer, ma proprio dei programmi per il computer, quelli che servono per *fare* le cose, che i bambini di oggi non conoscono più, perché da tempo sono praticamente spariti dal mercato.

Paradossalmente, man mano che la potenza degli elaboratori nelle case e nelle scuole cresce a dismisura e ci mette a disposizione macchine con cui potremmo veramente fare di tutto, l'uso effettivo che ne facciamo è sempre più limitato.

Ancora più paradossalmente, mentre si proclama a gran voce che «saper usare il computer» è una condizione ormai indispensabile di alfabetizzazione, succede che le applicazioni più immediatamente comprensibili, quelle che piacciono e incuriosiscono di più e a cui si possono applicare, con il software adatto, anche i più piccoli, cioè il disegno e la grafica,

4. Il computer: una macchina che fa tutto

195

il suono e la musica, il video e il multimediale - che sono poi quelle stesse attraverso cui passa gran parte delle *informazioni* nella società dell'informazione - sono generalmente considerate cose da «professionisti» e i bambini di fatto, così come l'utente medio, non ne sanno nulla.

Mentre si considerano «di base», oggetto fino all'ossessione di corsi e addirittura indispensabili per conseguire attestati come la cosiddetta «Patente europea», applicazioni assolutamente specialistiche da ufficio, che per esempio gli insegnanti della scuola primaria giustamente si dimenticano il giorno dopo, non potendole applicare se non in minima parte al lavoro con i propri alunni.

UN MONDO A ROVESCIO

UN GIORNO TENEVO UN CORSO di computer a un gruppo di maestre, visibilmente a disagio tra mouse, monitor e tastiere. A un certo punto dissi che tutto sommato pigiare START per spegnere era una procedura abbastanza bizzarra. Ricordo sguardi addirittura riconoscenti, come a dire: «Ma come, si può lavorare al computer continuando a pensare come nella vita normale?».

A 35 anni ormai dalla sua apparizione, il personal computer per molti è ancora oggi una macchina estranea, incomprensibile, tutto sommato ostile.

Nelle scuole è pieno di computer, per anni sottoutilizzati nelle ridondanti aule di informatica e ora finalmente in arrivo dove sempre avrebbero dovuto stare, cioè nelle classi, abbinati all'ultimo, «indispensabile» gadget tecnologico educativo, le *lavagne interattive (LIM)*. Se si parla però con gli insegnanti, si scopre che la maggior parte ancora li considera con lo stesso atteggiamento timoroso che nei primi anni Ottanta. Usano il computer per scrivere, per la posta elettronica, ma confessano candidamente, anche dopo ripetuti corsi e «ricorsi», di non capirci quasi nulla: da noi c'è la tal maestra, il tal professore che se ne occupa...

Attraverso alcune date e alcuni nomi, in breve la storia di una «rivoluzione».

1971 Presso i laboratori di una piccola ditta, la Intel, che ha sede in California, in quella che verrà chiamata la «Silicon Valley» («valle del silicio»), l'équipe diretta da un ingegnere italiano trentino, Federico Faggin, portando avanti un progetto «secondario», realizza il primo *microprocessore*, il *4004*: ha più o meno la stessa potenza di calcolo dell'*ENIAC*, però racchiusa in pochi centimetri quadrati.

1973 La Xerox Corporation realizza *Alto*, una macchina sperimentale che anticipa in modo sorprendente le caratteristiche dei futuri personal computer: interfaccia grafica, mouse, disco fisso, scheda di rete.

1975 Per la prima volta un microprocessore, messo in una «scatola», *funziona*: è il primo *personal computer*. Si chiama *Altair* (nome suggerito da una ragazzina di 12 anni, pensando a *Star Trek*), è stato

ideato da Ed Roberts, New Mexico (il «papà» del pc è morto il 1° aprile 2010, all'età di 68 anni) e viene distribuito in scatola di montaggio. All'inizio non ha monitor, né tastiera e non fa quasi nulla, e alla Intel ritengono che il processore 8080 che lo equipaggia non sia programmabile. Ma i giovanissimi Paul Allen e Bill Gates scrivono «al buio», cioè senza aver visto né provato la macchina, basandosi solo sul manuale del processore stesso, un linguaggio BASIC per l'*Altair*. Fondano una *software house*, che chiamano «Microsoft». **1976-77** Nella «Silicon Valley» le imprese informatiche nascono come i funghi. Emerge quella di altri due «ragazzini», Steve Wozniak e Steve Jobs, che costruiscono il primo personal computer utilizzabile anche da un utente «comune», l'*Apple I*. L'anno successivo, con l'*Apple II*, il primo successo commerciale di massa. Tutti i personal computer della prima ora sono però diversi e «incompatibili» tra di loro.

Un'altra cosa curiosa è che anche l'utilizzo prevalente è ancora lo stesso che nei primi anni Ottanta. Ai vecchi e dimessi monitor monocromatici a fosfori verdi si sono sostituiti rutilanti schermi LCD sempre più grandi; al posto delle vecchie macchine a 16 bit (in realtà 8), rigorosamente monoprocessore, che viaggiavano a 7 megahertz, abbiamo mostri a 64 bit (il «bit» misura le elaborazioni nell'unità di tempo), *duo o quad core* (cioè, come se di processori ne avessero 4!), che di megahertz (l'unità di misura della velocità di un computer) ne macinano tranquillamente migliaia. E però è ancora quasi e soltanto videoscrittura, a parte le necessarie incursioni sulla rete, la nuova «enciclopedia universale».

In questo mondo «a rovescio», se per gli adulti le cose non sono molto cambiate, per i bambini e i ragazzi - nonostante le favole che si raccontano sui «nativi digitali» che magicamente, maneggiando telefonini e scaricando video da internet, capirebbero tutto «da soli» - si può dire che vadano decisamente peggio.

Nell'epoca d'oro dei computer *home* (seconda metà degli anni Ottanta e prima anni Novanta, quando i pc veri e propri costavano ancora molto cari, servivano solo sul lavoro e avevano una grafica e un suono pessimi per i videogiochi!) un ragazzo di scuola media che avesse un computer in casa sapeva di regola un sacco di cose. A parte l'eventuale conoscenza del linguaggio di programmazione BASIC (già comunque allora non più considerato «necessario», dopo che negli anni precedenti qualcuno, non certo un ragazzo, lo aveva addirittura definito il «nuovo latino»!), con le macchine veniva fornito generalmente il software che invitava a esplorarne le risorse, abbastanza equamente nelle diverse direzioni possibili: ufficio, grafica, suono, musica, e perfino in alcuni casi video e multimediale (con le limitazioni dell'hardware del tempo, ma già rendeva l'idea).

Avevano un difetto, i personal computer: invitavano gli utenti a *fare*, a prendersi responsabilità. E questo, dal punto di vista del *mercato*, rende chiaramente molto meno che non offri-

4. Il computer: una macchina che fa tutto

197

re macchine che, semplicemente, ti «facilitano la vita». Così, progressivamente, sono stati eliminati dalla distribuzione di massa tutti quei programmi che suggeriscono agli utenti di prendere l'iniziativa. E chi per storie sue non legge le riviste, non frequenta i gruppi di interesse o i blog specializzati in rete, si abitua a un uso dei pc quasi esclusivamente di consumo.

Emblematico il caso di Windows, che nell'edizione «95» proponeva in versione demo sul Cd-Rom di installazione programmi per bambini belli e intelligenti come *Fine Artist*, *Creative Writer* e lo strepitoso *3D Movie Maker*, con cui un bambino di 8 anni poteva imparare da solo a dirigere un vero e proprio film in tre dimensioni. Già nella versione «98» avevano tolto dal catalogo tutto quanto potesse distrarre il consumatore, in particolare bambino, dall'idea che l'unico uso normale dei pc fosse l'*Office*. E così i ragazzi, che dall'*Office* non sono particolarmente attratti, di regola fanno solo di videogiochi. È vero che navigano in internet, «chattano» e scaricano musica e video, ma se mostri loro un programma di disegno appena «normale» (sfumature, simmetrie, «pennelli» personalizzati e deformabili, funzioni che per esempio sui vecchi Amiga nel 1990 erano routine), spalancano tanto d'occhi. Per non parlare del software cui si faceva riferimento all'inizio del capitolo, per cambiare le facce, per elaborare il suono, o dei programmi autore.

Oggi, i pc fanno un sacco di cose «automaticamente» e, se non ci sono interessi personali o di gruppo che spingono qualcuno per conto proprio a impegnarsi, a studiare, a condividere la fatica di costruire e di capire - e ci sono nicchie di «nativi» come di «immigrati digitali» che davvero con le loro attività prefigurano un possibile futuro diverso - i pc, come i telefonini, i lettori mp3 e compagnia bella, si possono benissimo utilizzare anche senza sapere assolutamente nulla di quello che si sta facendo.

Nella scuola poi, continuano a capitare cose che davvero fanno venire dubbi seri sulle «connessioni» dei sistemi educativi con il mondo reale.

1981 Scende in campo IBM, proponendo lo standard dei pc «compatibili». Il sistema operativo *Ms-dos* è procurato da Microsoft.

1981-83. Escono i primi sistemi commerciali basati sull'interfaccia grafica e il mouse, prima lo Xerox *Star* e poi l'Apple *Lisa*. Costano ancora troppo per conquistare il grosso pubblico.

1981-84 Nelle case si diffondono elaboratori limitati nei costi e nelle prestazioni, chiamati *home computer*. Come monitor usano gli apparecchi tv, come memoria di massa le musicassette e hanno prestazioni grafiche e sonore adatte allo sviluppo dei videogiochi: si chiamano Sinclair *Spectrum*, Commodore *Vic 20* e *64*, *Msx* (acronimo di *MicroSoftExtended*, frutto di un accordo tra la casa di Bill Gates e la giapponese *ASCII*, propone uno «standard» per i computer casalinghi a cui aderiscono i principali produttori giapponesi di elettronica di consumo, Sony, Yamaha, Toshiba,

Panasonic ecc., più alcune case europee tra cui la Philips).

1984 Esce l'Apple *Macintosh*: non occorre più «saper programmare» per usare un personal computer: ora si comanda con un dito!

1985 Ideato da Jay Miner, ingegnere Atari (marca allora leader nelle console da videogiochi), ma poi prodotto da Commodore esce l'*Amiga*, il primo personal computer multimediale e *multitasking* (cioè in grado di eseguire più programmi contemporaneamente, stampare lunghi documenti mentre si continua a lavorare ecc.).

1991 Da un'idea di uno studente finlandese, Linus Torvald, nasce *Linux*, un sistema operativo *open source* (cioè libero e condiviso, in altre parole gratis e sviluppato con il contributo di migliaia di programmatori in tutto il mondo), che diventerà negli anni una alternativa di massa ai sistemi commerciali. Sempre nel 1991 nasce il *World Wide Web* (Www).

Da una web tv, le immagini di una scuola dell'infanzia spagnola, all'avanguardia. Su ogni tavolino i bambini hanno un piccolo computer senza tastiera che si comanda toccando lo schermo e, ovviamente, al centro dell'aula campeggia una imponente lavagna interattiva. Descrizioni entusiastiche di maestre, che spiegano come i bambini in questo modo partecipino e apprendano ecc. ecc. Solo che poi, come esempi di attività, si mostrano cerchi da riempire di colore oppure, dato un certo numero di omini dentro un riquadro, con il dito si deve andare a toccare il numero corrispondente. Vale a dire: uno sproposito di tecnologia e di investimento finanziario per fare le stesse emerite sciocchezze che venivano proposte con uno Spectrum o un Commodore 64 all'inizio degli anni Ottanta, e che giustamente nella scuola non hanno mai preso piede davvero, perché si possono fare benissimo - anzi si fanno meglio, se proprio a qualcuno interessa farle - anche senza computer. Davvero si crede che, usando il massimo della tecnologia, ai bambini interessino davvero, o servano a qualcosa?

C'è un programma sperimentale - questo in Italia - portato avanti da una casa produttrice di computer con alcune scuole primarie. Hanno distribuito agli alunni dei portatili plastici e simpatici, e loro li usano non solo a scuola, ma anche a casa, per i compiti. Poi si può mettere tutto insieme, collegarsi in rete l'uno con l'altro e naturalmente, con le dovute precauzioni, al web.

Nel video promozionale realizzato durante l'esperienza, i commenti delle maestre però non toccano questo aspetto sociale e potenzialmente innovativo - tutti con la stessa macchina, invitati a condividere - ma si soffermano, con sorpresa e meraviglia, sulle possibilità che queste macchine offrono di «fare un giornalino»: «E io che credevo che i computer servissero solo per scrivere, per i videogiochi e per navigare su internet!».

4. Il computer: una macchina che fa tutto

199

Ci sarebbe da meditare su come l'*immaginario collettivo* e il mercato hanno ostacolato negli anni un uso sereno di queste macchine, sui risultati spesso deludenti di innumerevoli «corsi» e forti investimenti finanziari, sull'equivoco che ci fosse un modo «base» di utilizzarle, sempre già deciso, sempre lontano, sempre comunque stabilito altrove non si capisce bene da chi. Con il risultato che gli utenti, invece di cercare di capire gli strumenti, le funzioni possibili da utilizzare al *proprio* servizio, fundamentalmente hanno creduto di dover adeguare se stessi agli strumenti stessi. Con il risultato che la maggior parte dei possibili utilizzi dei personal computer, non teorici e lontani, non difficili e specialistici, ma praticati per esempio con facilità, successo e profitto in tante scuole dai bambini, risulta a tutt'oggi completamente sconosciuta alla maggior parte delle persone che nella scuola ci lavorano. Tanti docenti ancora si meravigliano di cose che si facevano tranquillamente 20 anni fa o, peggio, quelle cose vecchie e «obsolete» dalla memoria collettiva sono state addirittura completamente cancellate. E si ricomincia sempre da capo, pendendo ogni volta dalle labbra di «tecnici» che, sempre che si intendano veramente di computer (di come si usano cioè, non solo di come si assemblano), sanno comunque pochissimo, per restare all'esempio che ci tocca da vicino, dei loro usi possibili nell'educazione.

Così, in una *società dell'informazione* in cui praticamente ogni informazione prodotta passa attraverso i computer, e avendo ormai tutti a disposizione strumenti praticamente uguali e software di qualità anche a basso costo e gratis, solo in misura minima si assiste alla partecipazione attiva della gente comune a un livello decente di consapevolezza. Cioè, molti partecipano, ma limitandosi per lo più al «cazzeggio» e, soprattutto, non sono in grado di *scegliere*. In rete, nei social network, nei profili delle chat, si aprono spazi «creativi» già predisposti, stereotipati, in cui consumare la propria creatività, dando per scontato che l'informazione che conta davvero *altri* la producono sempre e comunque altrove. Per sintetiz-

«Inventore» un inglese, Tim Berners-Lee, che dichiara: «Il Web è una creazione più sociale che tecnica. L'ho progettato per un effetto sociale: aiutare la gente a lavorare insieme (...) Lo scopo finale del Web è quello di sostenere e migliorare la nostra vita in rete nel mondo» (in Pekka Himanen, *L'Etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, Milano 2001, p. 136).

1994 Si affermano Netscape (programma di navigazione grafico per la rete) e Yahoo! (motore di ricerca). Internet diventa un fenomeno planetario.

1995 Anche i pc compatibili, con *Windows 95*, diventano multimediali e *multitasking*.

Da allora, senza più grandi rivoluzioni, a parte un aumento continuo e spropositato della potenza e delle prestazioni, i personal computer sono più o meno le macchine che conosciamo, basate attualmente su 3 sistemi operativi principali: *Windows*, *MacOs* e *Linux*. Il «video computer»

antico a cui si fa riferimento nel testo (vedi il paragrafo *La palla nello schermo*) era un sistema Msx2, il Philips Nms-8280 (produttore originale Sanyo), uscito nel 1988.

zare in un'immagine, la gente continua a prodursi sciatti filmini delle vacanze, senza sapere che ha in mano strumenti con cui potrebbe farsi in casa il *cinema vero*. Non è certo un obbligo, e non tutti ne saremmo capaci. Ma se conoscessimo questa possibilità, forse qualcuno potrebbe *decidere di* applicarsi, studiare, imparare, collaborare.

Capita poi magari che idee semplicissime e apparentemente banali riescano davvero a cambiare i costumi delle persone, laddove gli investimenti miliardari delle grandi industrie hanno fallito. Così per esempio, i messaggi in 140 battute di *Twitter* stanno in qualche modo «rivoluzionando» la comunicazione, nel momento in cui sempre più persone scoprono di poter *trovare* gli altri dal proprio pc o dal telefonino e dal «cazzeggio» passano alla produzione vera e propria di informazione. Personale, di lavoro, ma anche di cronaca e politica. Ormai *Twitter*, sui grandi fatti dell'umanità come guerre, terrorismo, catastrofi naturali, spesso arriva prima dei giornali e della televisione!

LA PALLA NELLO SCHERMO

A CAVALLO TRA GLI ANNI Ottanta e Novanta, uno degli autori di questo manuale usava un computer casalingo collegato a una videocamera per realizzare in tempo reale effetti come solarizzazioni, stroboscopio, riduzione dei colori, duplicazione digitale dell'immagine che seguiva come un fantasma quella reale, e simili.

I bambini si vedevano nel televisore «in diretta» e si divertivano un sacco, modificando spontaneamente i movimenti corporei in funzione dell'effetto.

Dagli appunti di allora:

«Nel vecchio Vhs, scorrono le immagini di bambini di scuola materna seduti che si stanno guardando in tv, inquadrati da una videocamera. A un certo punto compare una palla, una animazione generata dal computer, che nello schermo rimbalza davanti ai bambini. E quelli si

4. Il computer: una macchina che fa tutto

201

alzano, la rincorrono, cercano di acchiapparla con le mani e gridano “Prendila, prendila, dai!”».

Quello descritto qui è un «videogioco» abbastanza particolare: guardandosi «allo specchio» nel televisore, i bambini vedono nello «specchio» un elemento che sembra muoversi davanti a loro, anche se nella realtà non c'è.

Ugualmente, giocando a identificarsi nella propria immagine in tv, i bambini si muovono come se davvero interagissero con quell'elemento. E la videoregistrazione mostra poi in effetti dei bambini che corrono dietro a una palla!

Troppo bello, troppo corporeo, troppo «animazione» un gioco così? Che in un sol colpo mette d'accordo il corpo con il computer, il reale col virtuale, l'insegnante di teatro con quello di informatica?

Probabilmente sì perché, a voler fare oggi un qualcosa di simile, con le macchine attuali che sono centinaia di migliaia di volte più potenti, francamente non sapremmo da che parte cominciare (o comunque ci vorrebbe uno sproposito di mezzi, attrezzature e conoscenze tecniche).

Si dice le scelte del mercato. Ma se qualcuno ci facesse ogni tanto sapere che si possono fare anche di queste cose, forse in un pezzettino di quel mercato, per quello che ci serve, per la nostra «nicchia» di educatori, le scelte le potremmo anche determinare noi.

IL FOSSILE VIVENTE E I «DINOSAURI» ATTUALI

SICCOME LA MACCHINA in questione, tenuta nel frattempo con amore, funziona ancora, ogni tanto viene utilizzata in qualche trasferta, a distanza di vent'anni. La gente sorride, quando per farla funzionare si deve mettere dentro un dischetto... Poi però è ancora stupore, meraviglia, curiosità, e non fra quelli - pochi ormai - che non hanno mai visto un pc, ma proprio tra chi quotidianamente ha a disposizione gli ultimi modelli.

Tecnicamente, quel vecchio *home computer* approfittava del fatto di usare lo stesso segnale video della televisione tradizionale (mentre i personal computer professionali, da cui derivano tutte le macchine attuali, hanno da sempre un segnale differente, che rende le cose più complicate). Tuttavia oggi, tra digitale terrestre, foto e videocamere con connessione HDMI, e vecchie schede di digitalizzazione del segnale analogico che ormai costano pochissimo, non ci vorrebbe quasi nulla a configurare un computer qualsiasi per fare di ogni immagine video, di qualsiasi provenienza, praticamente quello che si vuole, in tempo reale, con effetti i più svariati (gli stessi che c'erano anche nelle videocamere digitali e che ora stanno sparendo) e la possibilità di mescolare a piacere le immagini video con la grafica e le animazioni elaborate al computer. Ma nel frattempo anche i programmi che permettevano ai bambini, con pochi clic, di fare al computer cartoni animati di qualità sono praticamente scomparsi da un mercato orientato sempre più al frettoloso e superficiale *consumo*. Sopravvivono (o si nascondono?) gli effetti in tempo reale in applicazioni volutamente «non produttive», nei programmi che sovrintendono alle web cam, che consentono di giocare a piacere con la propria immagine in molti modi «divertenti», oppure nelle console per videogiochi come Nintendo DS o Playstation 3, la cui telecamera addirittura permette di interagire nel salotto di casa con «cuccioli virtuali» che saltano in braccio e si fanno coccolare!

Si potrebbe dire che, tecnicamente, se ne è fatta di strada da quella «palla nello schermo». La differenza, non da poco e non certo positiva, è che mentre di quella palla l'utente poteva definire il percorso, la poteva cambiare, ridisegnare, accompagnare con altri oggetti, e comunque era invitato ad agire, a pensare, in un certo senso a «programmare» la macchina per farle eseguire le *sue* istruzioni, questi di oggi sono concepiti e percepiti puramente come *giochini*. Non esistono infatti applicazioni non professionali che permettano all'utente medio, sull'esempio di quei giochini, di costruire al computer qual-

4. Il computer: una macchina che fa tutto

203

cosa di proprio. Ragioni tecniche non ce ne sono, solo commerciali e direi anche *ideologiche*: separare nettamente, oltre ogni evidenza, la *produzione* dal *consumo*. In altre parole, significa che la tendenza tuttora dominante del *mercato* è di rivolgersi a un pubblico di *sostanziali analfabeti*.

Da educatore, direi che la cosa dovrebbe preoccuparci non poco, date le implicazioni culturali, sociali e anche politiche che questo tipo di «cittadinanza passiva» porta con sé.

BAMBINI VISIBILI

VISIBLE CHILDREN (perché i bambini nel mondo siano visibili nelle società dei grandi: www.visiblechildren.net/) è un'associazione internazionale che ha preso forma in rete a partire dall'estate 2010. La prima campagna si intitola: «Ridiamogli la tecnologia per imparare giocando!».

«Nella *società multimediale*, saper gestire a livello di base la *grafica*, il *video*, il *suono*, così come la *comunicazione dei dati*, è indispensabile come saper *leggere e scrivere*. Chi queste cose non le sa fare, anche se *consuma* di tutto, può essere definito a tutti gli effetti *analfabeta*.

Nel corso degli anni, certe funzioni dei *personal computer* e di macchine di uso comune come le *videocamere*, hanno dimostrato che i *bambini*, fin dall'*età prescolare*, possono *giocare* con gli elementi base della società dell'informazione e utilizzarli in modo attivo, da *protagonisti*. Possiamo quindi affermare che in ambito educativo è fondamentale dare la *possibilità* a bambini e ragazzi di comunicare con il multimediale attraverso l'uso di strumenti adatti, creatività e fantasia. Sono però proprio questi strumenti a mancare. Causa l'andamento del mercato, grandi possibilità sono passate *inosservate*, si sono perse o stanno perdendosi. Il risultato è che oggi, di fatto, esiste una *separazione* netta *tra chi produce e chi consuma*, che tecnicamente non ha ragione di essere e da un punto di vista educativo è *inaccettabile*».

PROGRAMMI DI GRAFICA PER I BAMBINI

Il mouse è come il dito che si muove e traccia segni nella sabbia o nella plastilina, come la matita o il pennarello su un foglio. Una risposta del «mezzo» al gesto, secondo la natura del mezzo stesso, suscita soddisfazione e curiosità, e spinge il bambino a esplorarlo. Con il computer - chi usa i programmi per i «grandi» lo sa bene - si possono avere infinite «punte di matita» diverse, che lasciano un segno che assomiglia al pennarello, alla tempera, al carboncino, agli acquerelli, ma anche alla luce al neon, all'asfalto, alle onde del mare, a una rete, a un muro di mattoni, a un cielo di stelle; oppure come «punta» possiamo usare un'immagine di farfalla, bruco, dinosauro, o anche il naso di un bambino o gli occhiali della maestra. Tutte queste cose e infinite altre si possono poi spruzzare a piacere sullo schermo, sovrapporre a livelli diversi di

trasparenza oppure, con un solo gesto, trasformare in girandole incredibili di luci, forme e colori. Questo fa il computer con le immagini. Ma i bambini lo sanno? Capita alcune volte di vedere bambini assistere per pochi secondi a questo tipo di elaborazioni. Esclamano: «Allora è così che fanno...». Pensano alla tv, ai videogiochi. In pochi istanti hanno capito. Si può proporre loro un uso «guidato e assistito» di alcuni programmi per adulti (anche molti «filtri» sulle immagini sono interessantissimi da esplorare), meglio quelli «veri» che le versioni semplificate che servono a fare gli album delle proprie fotografie: sembrano divertenti all'inizio ma sono troppo «automatici» per incuriosire davvero e scarsi nelle funzioni di disegno. Si cercano nei motori di ricerca nomi come *Photoshop*, *Paint Shop Pro*, *Photogenics*, *The Gimp*, si scaricano le demo, si scopre che ce ne sono anche di bellissimi, potenti e gratis (magari un po' difficili!) come *Gimp*.

Obiettivi della campagna:

1. Definire un «catalogo» di elaborazioni di grafica, audio e video al computer che negli anni sono state utilizzate produttivamente con i bambini, da cui:
 - Censire il software tuttora disponibile, gratis o a basso costo, e renderne disponibile una lista ragionata.
 - Recuperare le licenze di distribuzione di software fuori mercato, utilizzabile con i pc attuali, per distribuirlo gratuitamente a cura di organismi internazionali, università o simili.
 - Creare uno strumento software completo da utilizzare sia in ambito educativo che nella vita creativa di tutti i giorni. Il programma includerà, oltre ad alcune funzioni che esistono e restano utili con i bambini e in educazione, le funzioni perdute nel tempo e a oggi non più recuperabili nei moderni sistemi offerti dal mercato.
2. Invitare le case produttrici a rendere disponibili strumenti adatti all'uso da parte dei bambini, con funzioni di base ed effetti digitali, che permettano loro di partecipare giocando alla società dell'informazione.

ELABORARE IL SUONO

GIÀ SE NE È PARLATO nel capitolo sulla voce. Tre cose, secondo la nostra esperienza, affascinano particolarmente i bambini, nei *software* di elaborazione del suono. La prima è il vedere la forma dell'onda in tempo reale (al solito, rari sono i programmi che lo consentono, mentre si sprecano gli effetti visivi spettacolari a casaccio dei vari *player* musicali!).

Poi c'è il disegno di un suono registrato come appare sullo schermo, che si può andare a «toccare» con il mouse in modo estremamente preciso, per tagliare, incollare, applicare effetti. Infine gli effetti veri e propri, con cui si modifica qualsiasi suono (o una sua parte) nei modi più bizzarri e fantasiosi.

4. Il computer: una macchina che fa tutto

205

Ci è capitato più volte, anche con bambini molto piccoli, della scuola dell'infanzia, dopo aver mostrato pochi esempi di elaborazioni del suono al computer, di sentirci «suggerire» tutta una serie di altre elaborazioni, tutte pertinenti e possibili. Sembra che i bambini abbiano di loro una coscienza intuitivamente molto precisa al proposito.

I suoni, una volta elaborati e cambiati, possono poi per esempio venire registrati su un nastro, oppure, senza lasciare l'ambiente digitale, montati in un video o in un multimediale.

IMMAGINI, TESTI E SUONI INSIEME: IL MULTIMEDIALE

MULTIMEDIALE DERIVA dalle parole latine *multus* e *medium* e significa «tanti mezzi insieme».

Senza avventurarci in realizzazioni particolarmente difficili, già una proiezione di diapositive con una musica, mettendo insieme immagini e suoni, è un prodotto multimediale. Se poi le diapositive raccontano una storia fotografica con personaggi e ambienti, viene abbastanza da sé «doppiarle» con le battute dei personaggi stessi, con i rumori degli ambienti.

Chi ha fatto cose del genere con i vecchi proiettori e registratori analogici, sa quanto la cosa fosse macchinosa e complicata, soprattutto se si voleva ottenere un buon montaggio audio ben sincronizzato con le immagini.

Con il computer (e, al solito, un programma adatto, perché il computer da solo non fa niente!) tutto è decisamente più semplice, e si apre un ventaglio enorme di possibilità, con solo l'imbarazzo della scelta.

Anche e soprattutto nel caso di bambini e ragazzi, come in generale abbiamo visto succede per le attività di animazione, non si tratta di «insegnare» quasi nulla, ma piuttosto di provare insieme e osservare le elaborazioni che il software suggerisce; dopo di che le idee arriveranno a frotte, e si tratterà di selezionarle e ordinarle.

Per bambini, semplicissimo ma molto carino, oltre che assolutamente gratis, è *Tux Paint*, mentre per procurarsi la versione completa di *Flying Colors* a tutt'oggi bisogna rivolgersi in America. Vale però assolutamente la pena di provare almeno la versione demo. Il programma che cambia le facce (e fa anche gli identikit) si chiama *Super Goo*. Hanno provato alcune case a «salvarlo dall'estinzione», appositamente per le scuole, ma l'operazione finora non ha avuto successo.

LA STORIA AL COMPUTER E GLI «OGGETTI»

UN BUON ESERCIZIO, molto interessante e divertente, è quello di scomporre la storia non solo come si usa tradizionalmente in sequenze, ma anche il più possibile in tutti gli elementi singoli che riusciamo a individuare. Tali elementi, con termine comprensibile a tutti ma squisitamente informatico, si dicono *oggetti*.

Con i bambini di prima elementare, prima di giocare alla pagina multimediale, l'animatore prende un quaderno e vi appoggia sopra una matita, una gomma, uno stick di colla, una moneta, il telefonino... Chiede ai bambini: «Che cosa ho messo sulla pagina del quaderno?». Rispondono: «Una matita, una gomma, una moneta...», «Sì, ma come si potrebbe dire con una parola sola? Ho messo tanti...», «Oggetti!».

L'animatore allora prende gli oggetti e li sposta sulla pagina, ne toglie qualcuno, altri ne aggiunge, ne mette uno davanti a un altro... Passando alla «pagina» del computer, gli oggetti si prendono con il mouse e le cose funzionano esattamente allo stesso modo...

Se abbiamo scelto di raccontare la nostra storia usando il computer - una ulteriore valida alternativa spettacolare da presentare a un eventuale pubblico, oltre alla rappresentazione teatrale e al film - ci sarà a questo punto una fase di preparazione in cui, per definire i personaggi e gli ambienti, ancora useremo i gesti, l'espressione del viso, la voce, i suoni e le musiche, ma anche la parola scritta e il disegno, che nel computer possono venire particolarmente valorizzati, e tutte queste cose dovremo trasformare in archivi digitali, in «oggetti» per il nostro racconto multimediale.

Un esempio possibile:

- Due personaggi si muovono in un bosco, un principe e il suo scudiero. Essi sono rappresentati da immagini fotografiche di due bambini della classe, ripresi non in una sola fotografia (sarebbe una noia mortale), ma in differenti pose, inquadrature e piani. Con una macchi-

4. Il computer: una macchina che fa tutto

207

na fotografica digitale si possono scattare tutte le foto che si vogliono, tanto con costano nulla, e poi al computer tagliarle, eventualmente correggerle per renderle più naturali o del tutto bizzarre.

- A differenza delle fotostorie tradizionali, non occorre ritrarre i personaggi su un determinato sfondo, ma si sa che in vario modo li si potrà «ritagliare» poi e metterli dove vogliamo. E questa consapevolezza ci apre tutta una serie di ulteriori possibilità.
- Avremo dunque una serie di «oggetti immagine» per ognuno dei due personaggi, a cui, per poterli adoperare nel multimediale, avremo dato un nome: *principe1*, *principe2*, *principe3*; o anche, meglio: *principe_faccia_primo_piano*, *principe_faccia_profilo*, *principe_schiena*, *principe_spada* ecc. Più facile farlo che leggerlo.
- Gli sfondi di ogni singola scena saranno poi altrettanti oggetti, che pure avranno un nome: *bosco*, *fiume*, *grotta*; o meglio: *sfondo_bosco*, *sfondo_fiume*, *sfondo_grotta*.
- Se poi, disegnando uno sfondo, ci viene in mente che l'uccellino sul ramo, oppure un certo albero, invece di starsene lì a far niente potrebbero svolgere un loro piccolo ruolo e magari dire due battute, niente di più facile che ritagliarli anche loro (non si modifica l'immagine originale, ma se ne copia solo una parte) in modo che, per esempio, a un certo punto nella scena l'albero faccia un passo avanti e dica: «Buongiorno, principe Filippo!».
- La voce, registrata a parte, sarà un «oggetto suono» che si chiamerà, per esempio, *voce_albero*. Potremo inserirla al punto giusto come oggetto autonomo nella pagina, oppure applicarla come «proprietà» all'oggetto albero.
- Nel nostro multimediale ci saranno poi verosimilmente titoli e didascalie, cioè «oggetti testo», e magari qualche ripresa con la videocamera, cioè «oggetti video».

BAMBINI E COMPUTER

Tra i libri che trattano di bambini e computer, ne ricordiamo alcuni, a partire da testi davvero «storici»:

Seymour Papert, *Mindstorms: Bambini computer e creatività*, Emme Edizioni, Milano 1984; e *I bambini e il computer. Nuove idee per i nuovi strumenti dell'educazione*, Rizzoli, Milano 1994.

Stefano Penge, *Io bambino, tu computer*, Anicia, Roma 1993.

Roberto Maragliano, *Manuale di didattica multimediale*, Laterza, Bari 1994; ed *Esseri multimediali. Immagini del bambino di fine secolo*, La Nuova Italia, Milano 1996.

Nicholas Negroponte, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1997.

Francesco Antonucci, *Computer per un figlio. Giocare, apprendere, creare*, Laterza, Bari 1999.

Paolo Beneventi, *Come usare il computer con bambini e ragazzi*, Sonda, Torino 1999.

Carlo Infante, *Imparare giocando. Interattività tra teatro e ipermedia*, Bollati Boringhieri, Torino 2000.

Marco Gasperetti, *Internet e computer in*

- Ogni tipo di oggetto ha sue proprietà intrinseche (per es. un oggetto testo si può modificare con la tastiera sulla pagina, mentre un oggetto suono sulla pagina non si vede, ma ovviamente si sente!), e altre che dobbiamo definire noi (il colore di un testo, il volume di una voce, l'effetto di entrata di un'immagine ecc.).
- Su alcuni oggetti si possono applicare proprietà particolari, i *link* (collegamenti) ad altri oggetti, che permettono quella che si chiama «navigazione», cioè la possibilità di muoversi attraverso gli ipertesti multimediali, le pagine web, i menu interattivi dei videogiochi ecc.

E a questo punto la acquisita competenza tecnica nel maneggiare gli «oggetti» si ricollega con l'esperienza quotidiana dell'uso del computer come «oggetto di consumo». Oltre che «leggere», ora lo sappiamo anche «scrivere».

ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA

A PARTE L'EVENTUALE SCONCERTO di chi legga queste informazioni per la prima volta, è abbondantemente provato che, potendole sperimentare direttamente, un bambino qualsiasi a cinque o sei anni queste cose le capisce senza problemi e a otto le maneggia tranquillamente da solo.

Si tratta in realtà di un modo estremamente naturale e pertinente di introdurre un'alfabetizzazione informatica di base che non ha nulla a che vedere con le mode, il mercato, i monopoli, i luoghi comuni sull'uso del computer. Definendo gli «oggetti» e individuandone le possibili proprietà e azioni, a partire dalla loro osservazione, si applica una logica elementare che è comune ai computer e agli umani. E nelle pagine multimediali, ma anche nei sistemi più avanzati di programmazione (programmazione «a oggetti»), l'incontro metaforico tra oggetti diversi che agiscono in un contesto si rivela un modo molto efficace e produttivo di far fare al computer esattamente quello che vogliamo.

4. Il computer: una macchina che fa tutto

209

GLI STRUMENTI E IL RISULTATO FINALE

SE PROPRIO SI VUOLE USARE questa terminologia, è così che si impara a «usare il computer» (e non affannandosi ad apprendere cose astruse che ci costringono a pensare con un'altra testa dalla nostra, né schiacciando pulsanti a casaccio o navigando in internet senza capire che cosa stiamo facendo!).

Resta il grosso problema del software.

In inglese, spesso per definire i programmi si usa la parola *tool* (strumento). Lo strumento non solo è un mezzo che serve a realizzare ciò che abbiamo in mente, ma in parte determina, date le sue caratteristiche e prestazioni, anche il risultato finale. Nel campo della musica, per esempio, non verrà fuori lo stesso risultato avendo a disposizione un pianoforte, una batteria, un flauto dolce! Così come una videocamera digitale suggerirà un approccio al racconto per immagini differente da un episcopio.

Nella testa di un «utente medio» di pc non esiste di solito l'idea banale ma essenziale di andarsi a cercare gli strumenti adatti per fare le cose, provarli, e scegliere poi quello che più fa al caso nostro. Il software è quello che passa il convento, e sembra quasi un dovere usare solo quello. Così succede che si costringano bambini della scuola dell'infanzia a usare strumenti concepiti per il mondo aziendale, senza nemmeno domandarsi se esista qualcosa di più adatto a loro.

Oppure ci si arrabatta - visto anche questo! - con le possibilità ipertestuali dei software di scrittura (esistenti, ma limitate e tutto sommato alquanto deprimenti), quando esistono programmi che con molta meno fatica e molto più divertimento consentono di realizzare in pochi minuti cose in grado di competere in spettacolarità con la tv e i videogiochi!

Anche nelle politiche ministeriali si insiste ritualmente sulla presenza dei computer nelle scuole, sul collegamento a internet e oggi, ultima panacea che promette di risolvere ogni problema della scuola, sulle lavagne interattive in ogni classe! Pochissime finora (in 30 anni!) le indicazioni sul software, come se le macchine e la rete valessero di per sé, fossero

famiglia. Una guida per genitori attenti e insegnanti aggiornati, Apogeo, Milano 2001. Amedeo Pistolese e Sandro Scalabrin, *Play & Game. Bambini e computer fra gioco e scuola*, Edup, Roma 2002. AA.Vv., *Computer e Internet per i bambini, Tutto quello che genitori e insegnanti devono sapere per usare il pc*, Future media Italy, Milano 2006. Susanna Mantovani - Paolo Ferri, *Digital kids. Come i bambini usano il computer e come potrebbero usarlo genitori e insegnanti*, Etas, Milano 2008. AA.Vv., *Il mio primissimo libro computer: alfabeto, animali, parole, ambienti, numeri, logica, colori, quantità*, Lisciani Giochi, Sant'Atto (Te) 2009.

oggetti da *imparare*, e non strumenti per *fare* le cose. Questa incapacità di vedere le *cose*, questa attenzione spesso acritica tutta centrata sulle *macchine* - che tra l'altro si rinnovano a una velocità tale che non si fa neppure in tempo a impararle, né a sfruttarne decentemente le possibilità: un problema ovviamente non solo italiano, ma mondiale; uno spreco di risorse, ricerca, intelligenza e lavoro colossale e dissennato! - ha fatto sì che in tutto questo tempo non si sia affatto sviluppata una editoria di software per le scuole. E a ogni supposta novità siamo da capo, sperando nell'ennesimo miracolo!



Bambini della scuola dell'infanzia al computer «cambiano le facce»!

5. Altre macchine e altre azioni

OVVERO REGISTRAZIONE AUDIO, fotografia, proiettore, episcopio, lavagna luminosa.

Nell'era delle macchine, sempre più numerose, sempre più intelligenti e sempre più in grado, in moltissime funzioni, di sostituire l'essere umano, la scuola è ancora un luogo dove una parte consistente degli operatori (gli insegnanti) con le macchine non si trova particolarmente a proprio agio. Le usano poco, malvolentieri, e per lo più senza saperne sfruttare se non in minima parte le potenzialità.

Tra le macchine e l'espressione corporea poi, molti vedono contrasto, antagonismo.

Guardarsi intorno e scoprire che alcune macchine, magari abbandonate e inutilizzate in qualche aula scolastica, possono in realtà rivelarsi utili e concorrere in modo attivo allo sviluppo di una comunicazione basata sul linguaggio teatrale, può rivelarsi una gradevole sorpresa.

UNA MACCHINA VECCHIA

IL VECCHIO REGISTRATORE «walkman» ha ormai quasi 30 anni, ma ogni tanto lavora ancora. Non molto, perché da tempo gli si è affiancato un successore digitale che pesa meno di 50 grammi pila compresa, registra in stereo con qualità audio superiore, si attacca alla porta USB del computer come un *pen drive* consentendo l'archiviazione e l'elaborazione immediata dei

Guardarsi intorno e scoprire che alcune macchine, magari abbandonate e inutilizzate, possono in realtà rivelarsi utili e concorrere in modo attivo allo sviluppo di una comunicazione basata sul linguaggio teatrale, può rivelarsi una gradevole sorpresa.

IL REGISTRATORE

La registrazione magnetica è ormai roba del passato. Oggi Revox si dedica al *Multiroom* e al *Home Entertainment*, Nagra costruisce apparecchi digitali. Quello che segue è un omaggio al *registratori*, con le parole appassionate con cui Joseph

M. Lloyd introduceva il suo manuale *Tecnica della registrazione magnetica* (Il Castello, Milano 1975):

«Il commesso del negozio lo chiama semplicemente "registratori".

Ma quando lo porterete a casa e imparerete a usarlo scoprirete, proprio come fece Aladino con la sua lanterna magica, che avrete vicino a voi un genio volenteroso. Perché, pronto a ubbidire ai vostri comandi in mille modi diversi, eccitantissimi, è in grado d'intrattenervi, di divertirvi e, perché no, di insegnarvi qualcosa. Là dove la macchina fotografica fa i miracoli con le luci il registratore fa i suoi con i suoni.

È *la vostra memoria*. Come un elefante, non dimentica nulla. Qualsiasi cosa gli sia

file e, quando uno si vuole rilassare, gli si mettono le cuffie in modo da ascoltare la musica. Soprattutto, il digitale è molto efficiente quando per esempio i bambini stanno guardando un loro video e commentano al volo, e immediatamente si possono poi montare i commenti vocali sopra il video stesso. Cose che una volta neanche nei libri e nei cartoni di fantascienza! (Dove - è interessante leggere o vedere quello che si immaginava pochi decenni, o anche solo pochi anni fa - spesso si ipotizzava un «futuro» di viaggi spaziali e *cassette* video, quando non addirittura di *pellicole* da sviluppare!).

Il vecchio walkman però, ha ancora da dire la sua. Grande poco più di una normale cassetta audio (ai suoi tempi, fu decisamente un innovatore!), registra i suoni con discreta qualità, sa allontanare i rumori lontani e restituire chiara una voce che gli sussurra nel microfono mentre tutti gli altri attorno urlano (meraviglia, perché dal vivo nessuno aveva sentito nulla!), passa in un attimo dalla registrazione - con eventuali rumorini di avvolgimento veloce secondo la pressione del dito - alla riproduzione e, premendo opportunamente un magico tastino, trasforma la voce in una vocina oppure in una vociona, scatenando sempre le stesse identiche risate, nei bambini di oggi come in quelli dei primi anni Ottanta. Anche il nuovo ha tutte queste funzioni, ma l'acceleratore e il rallentatore sono meno divertenti.

Per passare le cassette (le nuove, e soprattutto le vecchie, se si tratta di recuperare belle registrazioni antiche da pubblicare per esempio su un blog), c'è poi (altro vecchio arnese, tenuto con devozione!) una piastra stereo collegata agli ingressi audio di un computer. In questo modo le voci vengono acquisite, eventualmente ripulite con filtri software e archiviate in file digitali.

È sempre un bel modo di iniziare l'incontro con un nuovo gruppo di bambini, durante le attività di animazione, tenere nella mano un piccolo registratore che raccoglie le voci, le prime impressioni, le testimonianze e i racconti di tutti e subito li fa riascoltare; e poi raccoglie ancora, mentre il gruppo si stringe intorno, si interessa, si entusiasma, vuole partecipare...

5. Altre macchine e altre azioni

213

REGISTRARE, ASCOLTARSI

PER REGISTRARE UN CANTO, una musica, un piccolo registratore a cassette non è il massimo. Anche se ha poco rumore di fondo, sarà senz'altro carente nelle frequenze alte e basse. Lo stesso vale per i lettori mp3 e i telefonini con funzioni di registrazione.

Il modo più semplice per registrare un suono di buona qualità è usare una videocamera digitale, che cattura di regola un ottimo audio PCM.

Se il video non ci interessa (possiamo anche non togliere il tappo dall'obiettivo), fissata la macchina su un cavalletto la possiamo piazzare nella posizione migliore, al chiuso come all'aperto, e usarla come se fosse un registratore. Riascoltando poi con un buon impianto stereo, con le casse ben distanziate (o in cuffia, in maggiore intimità), facilmente sentiremo anche l'effetto delle voci e dei suoni che vengono da destra e da sinistra. Bello, di ottima qualità, e molto facile.

I bambini non sono abituati ad ascoltare soltanto. E l'attenzione con cui accolgono l'invito all'ascolto delle proprie voci è generalmente maggiore di quella che mettono nel rivedersi in video. Tradizionalmente, non si usa molto nella scuola lavorare sulla registrazione audio, ed è un peccato.

Anche in questo caso, non si tratta di competenze «tecniche», ma di alfabetizzazione di base, e l'apprendimento dell'uso corretto di certi strumenti non richiede a conti fatti più di pochi minuti. Poi, mettendo insieme, per esempio, in questo caso i giochi corporei sulla voce e sul suono e la possibilità di riprodurli, vengono nuove idee, e lo stimolo a usare meglio gli strumenti stessi.

Anche però soltanto ascoltarsi mentre si parla, si legge, provare a correggere certi difetti evidenti di dizione, le cantilene eccessive, gli intercalari... Il registratore può non essere soltanto quella macchina in cui si mette dentro la cassetta di musica per il balletto, la canzoncina...

stata detta può ripeterla, parola per parola, cinque minuti o cinque anni più tardi. Volete riascoltare la voce di un vostro amico o la risata di un vostro figliolino? Lasciateli parlare con lui e vedrete che vi ricorderà non solo quello che vi hanno detto, ma anche come ve lo hanno detto, in modo tale per cui al solo premere d'un pulsante potrete riaverli sempre vicini a voi, come se fossero lì presenti.

(...) Troverete in lui una segretaria ideale, calma, efficiente, ordinata, sempre a vostra disposizione. Prenderà appunti senza commettere un solo errore e non perderà la pazienza qualora voi decidiate di lasciare perdere tutto e di ricominciare tutto da capo. Potrà, se voi lo verrete, dare disposizioni in vece vostra, mantenere o registrare le vostre telefonate. Magari viaggerà con voi, ma avrete la (s)fortuna di non dovervi preoccupare di prenotare una camera per due».

BRUNO MUNARI

Bruno Munari (Milano 1907-1998), entrato in contatto nel 1926 con il movimento futurista, partecipa alle collettive, alle Biennali e alle Quadriennali degli anni Trenta.

La sua attività artistica spazia dalla pittura al collage, alla grafica, al design, alle opere polimateriche. Nel 1930 crea la sua prima «macchina aerea», che anticipa le «macchine inutili», costruzioni del tutto astratte, sospese o appoggiate a terra. Dal 1939 lavora come grafico per Mondadori con cui, nel 1945, realizza i suoi primi libri per bambini che, pensati per il figlio Alberto, vengono poi tradotti in tutto il mondo.

Dal 1952 comincia a produrre giocattoli in gommapiuma, portaceneri cubici, lampade di maglia e firma il *Manifesto del Macchinismo*.

Nel 1977 realizza il primo laboratorio *Giocare con l'arte* alla Pinacoteca di Brera. Gli sono stati conferiti molti riconoscimenti in Europa, America e Asia, lo hanno insignito di vari titoli e ovunque si fanno

FOTO DI SCENA

IL VIDEO RENDE UN'IDEA più completa di quello che succede durante una determinata attività, ma la fotografia ha il potere della sintesi.

Si può studiare molto sulla pratica e sulla teoria della fotografia, ma se un'immagine è bella o no lo vedono tutti. Avendo a disposizione una macchina fotografica digitale, non c'è il problema di sprecare pellicola o di spendere inutilmente soldi in stampe di cattiva qualità.

I bambini possono a turno provare a fare i fotografi di scena, durante i giochi, gli esercizi, le azioni teatrali, le eventuali prove degli spettacoli, le rappresentazioni, o le riprese del telegiornale o del film. Tra tanti scatti, senz'altro ce ne saranno che si possono utilizzare per sintetizzare in una serie di quadri i vari momenti, materiale buono per pannelli, locandine, giornalini ecc. Si guardano insieme le foto al computer, o nel televisore, e si scelgono le migliori.

La documentazione fotografica si va ad affiancare a quella video, alle note scritte sui giochi e gli esercizi, alle registrazioni audio.

Può succedere che questa «ridondanza» di informazioni all'inizio crei qualche difficoltà, soprattutto a quegli insegnanti abituati a percorsi «lineari» (che farne, come mettere ogni cosa in ordine, non è che così si crea confusione nei bambini?), ma - come già abbiamo scritto - si tratta di uno dei problemi culturali principali di una società che non a caso viene definita «dell'informazione». Se i bambini, che hanno naturalmente più entusiasmo e per struttura mentale si pongono meno problemi, incominciano ad affrontarlo insieme a scuola, c'è solo da guadagnarci.

Anche perché poi nella vita extrascolastica gli stimoli e le informazioni di ogni tipo li sommergono comunque da ogni parte, senza nessuno che li guidi in un percorso lineare. Non affrontare il problema nella scuola significa semplicemente lasciarli poi da soli e senza strumenti di fronte a televisione, videogiochi, stampa, pubblicità, internet ecc.

5. Altre macchine e altre azioni

215

DIAPOSITIVE E PROIEZIONI DIRETTE

UNA VOLTA SI PROIETTAVANO solo le diapositive, che sono già buone per accompagnare le azioni teatrali con effetti particolari.

La proiezione può accompagnare l'azione con immagini aggiunte come in una finestra oppure, se si riesce a piazzare il proiettore in modo adeguato, fare da sfondo all'azione stessa.

Oltre alle proiezioni fotografiche, può risultare un'esperienza interessante procurarsi dei telaietti con i vetrini e realizzare le cosiddette «proiezioni dirette».

- Si mettono nei telaietti materiali trasparenti, per esempio carte di caramelle, o altri che lasciano passare almeno in parte la luce (garze, foglie «fantasma» ecc.), o anche si disegna e si colora direttamente sul vetrino.
- Facilmente, occorrerà fare delle prove, perché non sempre il materiale che i bambini si immaginerebbero trasparente lo è davvero (per esempio la bambagia, per quanto sfilacciata, non lascia passare la luce; nella proiezione rende però alla perfezione l'idea di un cielo di nuvole nere!).
- Se tra i due telaietti si versa un po' di inchiostro di china, questo tenderà a seccarsi ma, una volta riscaldato dalla lampada del proiettore, è facile che ritorni in parte liquido, creando effetti mobili e imprevedibili sullo schermo (o sullo sfondo della nostra azione teatrale).

Vale la pena di fare qualche esperimento.

Le proiezioni dirette diventano un momento di espressione artistica nell'esperienza di un grande artista come Bruno Munari. Ricorda Massimo Emanuelli:

«Nel corso di una fredda serata milanese Munari presenta le sue "proiezioni dirette" nello studio 8.24 degli architetti Brunori e Ravigani, al proiettore c'era il figlio Alberto. (...) Le proiezioni consistevano in una cinquantina di vetrini preparati con materiali vari, trasparenti colorati e con frammenti di struttura elementare. "Come c'è la musica nei dischi - affermò - così ci potrà essere la pittura da proiettare"».

mostre a lui dedicate. Sul web, basta digitare «Munari» per trovare centinaia di riferimenti. Il figlio Alberto, collaboratore di Piaget e professore di psicologia all'università di Ginevra, commenta: «Giocare con l'arte? Ma capiranno? Così piccoli, capiranno cos'è l'arte? Capire cosa è l'arte è una preoccupazione (inutile) dell'adulto. Capire come si fa a farla è invece un interesse autentico del bambino».

E «Giocare con l'arte» diventa la *sigla* delle attività di Bruno Munari e dei suoi discepoli, rivolte ai bambini, con numerose pubblicazioni, laboratori e mostre in Italia e nel mondo. A proposito della ricerca artistica sulle proiezioni dirette, in *Design e comunicazione visiva*, (Laterza, Bari 2006), Munari racconta delle sperimentazioni che effettuavano i suoi studenti, usando più proiettori, durante il laboratorio che tenne nel 1967 al Carpenter Center for the Visual Arts, Massachusetts: «Uno di loro (...) sta facendo degli studi su sequenze di forme e

colori. Proietta con un proiettore un vetrino sullo schermo; questo vetrino ha una forma elementare, rossa, e un fondo nero. Sulla stessa immagine proietta poi un secondo vetrino che ha la medesima forma mentre il fondo è a mille righe verdi e la forma nera. Cambia poi la prima lastrina e proietta un'altra immagine in relazione negativa con la precedente e via di seguito con effetti di quello che, nel cinema, è definito "dissolvenza incrociata" e con immagini che potranno essere cambiate a piacimento. (...)

L'effetto dei colori sovrapposti a righe sottili è molto bello e la proiezione, col secondo proiettore, negli spazi neri della prima lastra, è nitidissima».

La citazione nel testo sulla «pittura da proiettare» è tratta da Massimo Emanuelli, *Munari, genio fanciullesco*. Digitare il nome e il titolo in un motore di ricerca se si vuole ritrovare l'articolo, tra gli indirizzi della rete ballerini!

PROIETTARE IL VIDEO E IL COMPUTER

MENTRE IN UN PROIETTORE dia c'è un fascio di luce che attraversa direttamente un corpo trasparente, la diapositiva, un video-proiettore riceve un segnale elettronico che, attraverso gli ingressi video composito, super video, component, VGA, DVI, USB, Hdmi ecc., può provenire da macchine diverse, come computer, videoregistratore, videocamera, macchina fotografica digitale, lettore o registratore DVD, iPod, telefonino o altro ancora. Si tratta di familiarizzare un poco con i cavi e i cavetti di collegamento, dopo di che di solito è abbastanza semplice indirizzare la macchina a «cercare» la fonte del segnale che ci interessa.

Se un video che scorre sullo sfondo può apparire un po' sfizioso (ma utilizzato con gusto può anche risultare molto suggestivo), senz'altro più semplice è preparare sfondi al computer, ambienti reali fotografati, ma anche disegni o immagini assolutamente fantastiche, come solo al computer si possono realizzare: un vero e proprio supporto scenico virtuale che consente cambi scena agili e veloci, con effetti visivi di sicuro impatto.

È possibile costruirsi, come per i suoni, un archivio di immagini che, a seconda dei casi, possono essere utilizzate come elementi scenici se non addirittura come una vera e propria scenografia.

L'EPISCOPIO

A VOLTE QUASI PIANGE IL CUORE a vederlo lì, in un angolo delle stanze audiovisivi, che non lo guarda e lo non usa quasi mai nessuno!

L'episcopio è un apparecchio che, tra l'altro, costa piuttosto poco e serve a proiettare l'immagine di oggetti opachi posti su un piano, attraverso un sistema di lenti e specchi. Va cioè bene per fotografie, libri, disegni, ma ci si possono anche mettere sotto le dita, le unghie pitturate, piccoli oggetti... Proietta

5. Altre macchine e altre azioni

217

quello che passa davanti al suo occhio al momento, istantaneo come un'azione teatrale.

Senza la potenza di un video proiettore o la raffinatezza di una lavagna luminosa, può servire a introdurre non solo elementi di scenografia, ma anche presenze che, se pur proiettate, possono «agire» sulla scena. Nessuno infatti ci obbliga a tenere fermo un oggetto, sotto la lente dell'episodio!

LA LAVAGNA LUMINOSA

TUTTE LE SCUOLE ORMAI ne possiedono una o almeno hanno la possibilità di reperirla a livello di Direzione Didattica o Istituto Comprensivo. Generalmente è utilizzata (poco) come strumento didattico e i più ne ignorano completamente il funzionamento. Se però la si usa in modo diverso da quello canonico, si scoprirà che la lavagna luminosa è un mezzo semplice e molto efficace per fare teatro con i bambini e i ragazzi.

Innanzitutto, può essere utilizzata come faro. Basta allontanarla dalla zona di azione e il fascio di luce che emette coprirà un'area molto più vasta, che potrà comprendere tutta la scena. Se quindi sullo schermo mettiamo dei fogli colorati trasparenti (quelli che si usano per le copertine dei quaderni e dei libri, per esempio), tutto lo spazio cambierà colore.

Così, senza l'aiuto di macchinari costosi, ma con una buona dose di fantasia, si possono fare dei cambi colore in tempo reale, oppure, posizionando dei fogli bianchi a sago-me che lasciano filtrare la luce, creare dei giochi di luci e ombre, delle figure virtuali in movimento; o ancora, proiettando da dietro su un lenzuolo, realizzare ombre cinesi e ingrandire le persone.

Da un laboratorio in una quarta elementare:

Con la lavagna luminosa posizionata dietro un lenzuolo abbiamo fatto sembrare gigantesco un bambino piccolo che impersonava la parte di un orco, poi facendolo parlare con un megafono gli abbiamo anche cambiato la voce.

GEK TESSARO

Illustratore veronese contemporaneo, maestro d'arte, allievo del M. Stepan Zavrel, dal 1997 è presente nell'*Annuario Andersen* degli operatori per l'infanzia.

È autore di numerosi libri illustrati per bambini, tra cui citiamo *Storia d'acqua* (West Press Editrice, Verona 2004) e *Cantare gli alberi* (West Press Editrice, Verona 2004), e le illustrazioni dell'*Enciclopedia Treccani per Ragazzi* (Treccani, Roma 2005). Recentemente ha iniziato l'attività di pittore di scena in rappresentazioni teatrali per bambini. Gli spettacoli consistono nella narrazione di alcune storie originali scritte dallo stesso Gek che si «animano» in scena mediante l'utilizzo della lavagna luminosa. Per altre notizie, potete visitare il sito www.gektessaro.it, da cui è tratto il testo citato.

Altra possibilità è quella di disegnare i fondali su lucido e poter quindi disporre di tutte le *location* (ambientazioni, nel linguaggio cinematografico) che si vuole, potendo fare i cambi scena in tempo reale.

Per i più esperti la lavagna luminosa consente di disegnare in diretta le situazioni sceniche, colorare, far «giocare» i piccoli attori come dentro un cartone animato (tipo *Chi ha incastrato Roger Rabbit*). Non importa se i bambini vengono colpiti dal fascio di luce o dall'immagine, anzi, il tutto contribuirà a rendere l'effetto molto più colorato e vivace, in certi casi quasi onirico.

Nelle mani di un artista, la lavagna luminosa può trasformarsi in un oggetto «magico».

Scrivo Gek Tessaro:

«Nella grande magia della suggestione data dal buio, la lavagna luminosa proietta le immagini ingigantendole. Queste, per la maggior parte, vengono realizzate sul momento. Con tecniche diverse: acrilico, collage, acquarello, inchiostri e sabbia, si sviluppano così scenografie bizzarre, divertenti e poetiche. Costruzioni effimere che vivono, crescono e si concludono con la fine del brano.

La lavagna luminosa costringe l'illustratore a disegnare al rovescio, suggerendogli nuovi punti di vista e distorsioni rivelatrici; a volte disegna con entrambe le mani, per creare particolari effetti di simmetria, adottando una tecnica personale e molto efficace.

Ad arricchire ulteriormente la scena contribuiscono le ombre di sagome animate, figurine e personaggi cesellati nel metallo o nel cartoncino, che interagiscono fra loro, con la voce narrante e con la musica.

Il risultato è quello di un gigantesco libro che si anima, si colora, e si racconta».

Questa ultima cosa, di ritagliare figurine e muoverle sotto il fascio di luce della lavagna luminosa, è un'esperienza facile, che possiamo provare tutti. Come per i grafici di relazioni aziendali, il materiale più adatto sono i lucidi trasparenti che, lasciando filtrare la luce, restituiscono non solo le forme, ma anche i colori. Gli sfondi si adagiano sul piano della lavagna,

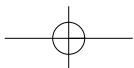
5. Altre macchine e altre azioni

219

mentre per i personaggi occorre procurarsi pinze lunghe e sottili che permettano di tenerli e animarli, oppure li si fissa a delle bacchette con del nastro adesivo, usando, a seconda dei casi, una o due mani. All'inizio non sarà semplicissimo (si tratta di movimenti molto contenuti da eseguire osservando la proiezione sullo schermo, è facile che vadano fuori fuoco, e se in scena agiscono personaggi diversi occorre fare attenzione a non inciampare l'uno nell'altro), ma con un po' di pratica si sperimenta una gamma vasta ed entusiasmante di possibilità, per un teatro di luci, ombre e riflessi estremamente suggestivo.



Studenti alla lavagna luminosa, durante un laboratorio con Miguel Romero, professore di Teatro e Scenografia presso l'università del Massachusetts!



Quarta Parte

In scena

Avere un pubblico che osserva il lavoro degli «aspiranti attori» è comunque un momento importante per verificare ciò che si è appreso e la propria capacità di mettersi in gioco davanti a persone estranee al gruppo.

1. La recita

IN GRAN PARTE DEI CASI i laboratori di animazione teatrale si concludono con l'esibizione degli allievi, che mostrano un saggio delle capacità acquisite durante il corso.

Si può trattare di semplici letture sceniche, monologhi, brevi sketch o azioni teatrali. Ma anche di vere e proprie rappresentazioni, messe insieme utilizzando oggetti, costumi, trucco ed effetti sonori e luminosi. Di fatto, al di là del livello di preparazione e di realizzazione del saggio, l'aver un pubblico che osserva il lavoro degli «aspiranti attori» è comunque un momento importante per verificare ciò che si è appreso e la propria capacità di mettersi in gioco davanti a persone estranee al gruppo.

LA RAPPRESENTAZIONE FINALE, UN BISOGNO ADULTO

PRIMA DI DESCRIVERE i passaggi della messa in scena, ci teniamo a precisare che - in particolare per quanto riguarda le scuole - la produzione di uno spettacolo non è la conclusione obbligatoria di un laboratorio di teatro, né tanto meno il suo «fine». Di solito anzi i ragazzi non sentono questa esigenza, così come invece la sentono i loro insegnanti o i loro genitori. Non è una nostra opinione, ma un dato di fatto, verificato nell'esperienza con migliaia di bambini e ragazzi, per cui possiamo affermare con tranquillità che la frase che molti adulti ripetono come un ritornello, «Sono loro che vogliono», è generalmente priva di fondamento.

1. La recita

223

Occorrono una forte pressione adulta, una presenza intensa di modelli proposti dall'esterno, perché i bambini possano maturare dentro di sé il desiderio di mostrarsi in pubblico. Per loro di regola il gioco, anche quello teatrale, resta un fatto «privato», da giocare e vivere insieme con i loro compagni e amici. Non a caso, nel momento in cui vanno in scena perdono molta della spontaneità acquisita durante il percorso del laboratorio.

Che alla rappresentazione ci tengano poco è dimostrato anche dal fatto che se si ripete una «recita», anche ben riuscita, quasi mai si ottiene il risultato della prima, perché con la messa in scena per molti il gioco si esaurisce, poi diventa «obbligo» e i ragazzi non provano più lo stesso divertimento.

Chiarito questo e coscienti che comunque anche l'esibirsi in pubblico ha una sua valenza didattica e ludica, passiamo a definire gli ultimi passaggi prima della prima.

LO SPETTACOLO COMINCIA GIÀ IN CAMERINO

COME ANDRÀ LO SPETTACOLO lo si percepisce già respirando l'aria che c'è nei camerini. La motivazione, la tensione, la disciplina, la concentrazione e il rigore sono elementi indispensabili per affrontare qualsiasi prova. Si può dire che il fatto di esibirsi davanti a un pubblico che osserva e critica abbia la valenza psicologica di un vero e proprio *esame*.

È inutile ribadire che, da come ci si prepara psicologicamente e mentalmente prima, più che dal numero di prove fatte, dipende la buona riuscita di una recita.

PERSONE E PERSONAGGI

ALCUNI SOSTENGONO che il personaggio non vive senza una persona che lo interpreta, il che non è sempre vero. Perché un personaggio di un libro o di un film, per esempio, vive grazie alla memoria, all'immagine che il lettore/spettatore si è fatto di lui.

DIRITTI D'AUTORE

Lo Stato Italiano tutela il diritto d'autore mediante la legge n° 633 del 22 aprile del 1941, successivamente modificata e aggiornata con la legge n° 248 del 18 agosto 2000. Questa legge garantisce le opere dell'ingegno di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro e alla cinematografia. Si tratta di una norma molto importante per lo sviluppo intellettuale di un paese, in quanto permette agli autori di poter percepire un utile dalla pubblica utilizzazione delle loro opere. In base all'articolo 181 l'agenzia che si occupa di riscuotere e ripartire, al netto di una provvigione, tali diritti, è la Società italiana degli autori ed editori (SIAE). Le recite scolastiche sono esentate dal versamento dei diritti d'autore: «In merito all'utilizzazione scolastica dei testi teatrali coperti da

diritto d'autore citiamo l'articolo 15 della legge 22 aprile 1941 sul "Diritto d'autore". Il diritto esclusivo di eseguire, rappresentare o recitare in pubblico ha per oggetto l'esecuzione, la rappresentazione o la recitazione, comunque effettuate, sia gratuitamente che a pagamento, dell'opera musicale, dell'opera drammatica, dell'opera cinematografica, di qualsiasi altra opera di pubblico spettacolo e dell'opera orale. Non è considerata pubblica l'esecuzione, rappresentazione o recitazione dell'opera entro la cerchia ordinaria della famiglia, del convitto, della scuola o dell'istituto di ricovero, purché non effettuata a scopo di lucro».

Per la scena invece il discorso è diverso: il personaggio per acquistare «tridimensionalità» ha proprio bisogno di una persona che ogni volta vesta i suoi panni.

In realtà molti artisti sono al tempo stesso persona/personaggio, nel senso che anche quando interpretano ruoli ben definiti sono sempre riconoscibili per il loro modo di fare, di dire e di porsi e non riescono mai a liberarsi del personaggio che si sono costruiti (uno su tutti Carmelo Bene, per esempio).

Il bravo attore secondo alcuni dovrebbe essere colui che riesce ad annullarsi in favore del personaggio che interpreta per farne emergere tutte le caratteristiche, anche se molto diverse dalle sue personali (un esempio cinematografico: Robert De Niro, che per impersonare il pugile Jake La Motta riuscì a ingrassare di trenta chili!).

Secondo la scuola brechtiana invece, l'attore dovrebbe porsi in modo critico nei confronti del personaggio, mostrarne le azioni piuttosto che «viverle», in modo da aiutare lo spettatore a capire il senso di una storia, piuttosto che lasciarsi coinvolgere emotivamente.

STARE IN LUCE

IN SCENA IL PERSONAGGIO vive solo quando è in luce, e quando non lo è il personaggio «muore».

Occorre tenere presente questo concetto: bisogna far in modo che in scena il proprio personaggio sia sempre «in luce» e quindi visibile al pubblico, colpito dai fari che lo illuminano.

Tale situazione è automatica quando in scena c'è un solo personaggio, non altrettanto quando in scena i personaggi sono due o più. I ragazzi infatti hanno la tendenza a recitare lontano dal pubblico e alcuni cercano sempre di nascondersi dietro agli altri.

Quando ci sono tanti personaggi sul palco, quelli che stanno più indietro rispetto agli altri devono fare attenzione a non rimanere coperti da chi sta loro davanti, e cercare sempre la luce.

1. La recita

225

LA POSIZIONE IN SCENA

IN SCENA LA POSIZIONE preferibile è quella frontale, cioè rivolta verso il pubblico, perché permette di mostrare meglio le espressioni, la mimica facciale dell'interprete e poi perché la voce si dirige verso la platea con minor sforzo.

Altre posizioni altrettanto usate e «corrette» sono quelle di tre quarti, ovvero in diagonale verso il pubblico, che consentono una maggiore apertura della scena e una buona visibilità di tutti gli attori.

Spesso nei dialoghi i ragazzi hanno la tendenza a guardarsi negli occhi e ad avvicinarsi, chi parla a chi ascolta. Ma se due persone che dialogano in scena si guardano negli occhi da dieci centimetri, il più delle volte questo comporta un uso di tono e volume della voce che non è percettibile nemmeno agli spettatori della prima fila. Ecco quindi che, di regola, è meglio fare in modo che la scena sia «aperta», con i personaggi che dialogano a distanza e occupano il più possibile lo spazio scenico.

Generalmente in teatro non si usa «dare le spalle», non perché sia brutto - in alcuni casi può essere una scelta registica motivata - ma perché non permette al pubblico di vedere l'espressione mimica del personaggio (che così risulterà parzialmente coperto e quindi non «in luce»). La sua voce inoltre arriverà più debole perché l'onda sonora prima dovrà colpire il fondo del palcoscenico e solo in un secondo momento verrà proiettata verso il pubblico.

IL PIANO MOBILE

NELLA REGIA DI UN LAVORO di gruppo è importante tener presente anche il fattore «palcoscenico».

Tutti tendono a considerare il palcoscenico come una superficie rigida sulla quale ci si può muovere liberamente; basta stare attenti a non «coprirsi», cioè a fare in modo che nessuno stia davanti agli altri e ciascuno sia ben visibile.

CONCORSI E RASSEGNE

In Italia si svolgono numerosi concorsi cosiddetti di «teatro-scuola», sia per elaborati (copioni) che per spettacoli e allestimenti veri e propri.

Sebbene le fasi finali si svolgano quasi sempre tra aprile e maggio, le selezioni degli spettacoli si chiudono generalmente entro gennaio, per permettere alla giuria di esaminare le varie proposte.

La conferma alle scuole viene comunicata entro febbraio.

Nel bando di partecipazione quasi sempre è richiesto il copione che si intende mettere in scena, il materiale illustrativo dello spettacolo, foto e alcune note riguardanti il progetto e il percorso didattico formativo.

Per poter produrre tutta la documentazione lo spettacolo dovrebbe essere già pronto a dicembre.

Uno dei festival di teatro ragazzi più famosi d'Italia, da qualche anno internazionale e che ha superato da tempo le

venti edizioni, è quello organizzato dal Comune e dalla Biblioteca di Marano sul Panaro (Mo) (attualmente in <http://www.comune.marano-sul-panaro.mo.it/pagine/pag150.aspx>, ma è sempre meglio, oltre che più semplice e veloce, digitare in un motore di ricerca parole come «Marano, Panaro, festival»). Altro concorso nazionale per il miglior testo teatrale originale e inedito scritto da ragazzi o da una classe o da un gruppo di studenti associati è quello organizzato da Arteven, in collaborazione con il ministero per i Beni e le Attività Culturali Direzione Generale per lo Spettacolo dal vivo (www.arteven.it). A livello internazionale, si vedano i siti www.aitaiata.org e www.transeuropetheatre.it. Notizie si possono trovare anche sulle riviste «Sipario» (www.sipario.it) e «Prove aperte» (www.proveaperte.it).

Il palco invece, sebbene sia fatto di solide assi, cemento o ricoperto di linoleum, parquet, piastrelle, moquette ecc., idealmente non è mai un piano rigido, ma un piano che va costantemente «bilanciato».

Bilanciare la scena significa fare in modo che le azioni non si svolgano sempre da una parte, ma che il movimento sia armonico, aperto e, complessivamente, copra bene tutto lo spazio: la scena, in altre parole, va «mantenuta in equilibrio».

Ecco quindi che i movimenti dovranno essere calibrati, le camminate giuste, il punto fisso ben chiaro, le battute brevi e l'azione dominante.

Ma, al di là di tutto, è importante che chi va in scena si diverta a farlo. Questa è la prima cosa che lo spettatore medio percepisce subito, e reagisce di conseguenza.

APPLAUSI E SALUTI FINALI

UNA REGIA ATTENTA e sapiente dovrebbe sfruttare anche il momento finale degli applausi, così come già quello iniziale dell'ingresso in scena, in modo «teatrale».

Questo è il momento liberatorio, sia per lo spettatore che per gli attori, quello della «catarsi» finale, in cui si spengono i riflettori e il gioco finisce, si libera l'emozione, si scioglie la tensione e ci si sente leggeri e, possibilmente, contenti. Ma è un momento in cui c'è ancora un po' di spazio per il «teatro», per un «carosello» dei personaggi, una posa plastica, un siparietto e un inchino che gratificano gli attori dell'applauso del pubblico.

Anche questo momento non va improvvisato, per non «cadere» clamorosamente, dopo tutto il lavoro che si è fatto prima. Anche l'uscita di scena finale va provata come tutto il resto e fa parte integrante della rappresentazione.

2. Lo spazio della rappresentazione

CREARE UNO SPAZIO di rappresentazione adeguato è importante quanto un'efficace recitazione degli attori. Qualsiasi rappresentazione infatti - lo spettacolo di professionisti così come la recita scolastica - vive e si alimenta delle emozioni e suggestioni che lo spettatore coglie e che lo coinvolgono nella lettura della storia, o addirittura lo portano a identificarsi con la storia stessa.

È fondamentale, per interessare il pubblico, che il complesso della macchina scenica (Attore/Scenografia/Trucco/Costumi/Musica/Luci) risulti «credibile», cioè armonizzato in modo tale da permettere allo spettatore di concentrare il più possibile la propria attenzione. Impostare lo spazio scenico in modo coerente con la storia che si svolge al suo interno è fondamentale per aiutare chi assiste a comprenderne chiaramente il senso.

Detto questo, se si applicano anche alla scenografia l'osservazione sistematica e le capacità critiche che si sono sviluppate durante lo svolgimento del laboratorio di animazione, non sarà difficile ottenere risultati soddisfacenti anche da parte dei ragazzi e dei loro insegnanti, o da parte di adulti non professionisti che vogliono cimentarsi nel teatro.

Così, dopo aver sperimentato la tecnica dell'attore e quella del «drammaturgo», è giunto il momento di assumere il punto di vista dello *scenografo*.

Impostare lo spazio scenico in modo coerente con la storia che si svolge al suo interno è fondamentale per aiutare chi assiste a comprenderne chiaramente il senso.

COME È FATTO UN TEATRO?

È venuto il momento di conoscere come è fatto un teatro.

Andiamo con ordine.

Il *palcoscenico* è quella parte del teatro destinata agli attori e all'allestimento scenico; è sempre rialzato e leggermente inclinato rispetto alla *platea*. È separato dalla sala degli spettatori dal *boccascena*, che normalmente è chiuso dal sipario.

Il *sipario* è una lunga tenda, normalmente di velluto, che chiude l'*arco scenico*.

Quando il sipario si apre la prima cornice che appare allo spettatore è rappresentata dal *boccascena*, costituito da due elementi laterali, e dall'*arlecchino* sovrastante.

Al soffitto del palcoscenico normalmente è fissato un *graticcio*, grande quanto tutto il palcoscenico, al quale si agganciano le *scenografie* e i *fondali* mediante un sistema di *corde* e *pulegge*.

Lateralmente le *quinte* impediscono che il pubblico possa vedere quello che accade fuori scena.

FATTORI STRUTTURALI E LOGISTICI (TESTO E CONTESTO)

ESISTONO DIVERSI TIPI di costruzione scenica e di linguaggio attraverso i quali lo scenografo si può esprimere per creare uno spazio di rappresentazione. La scelta delle tipologie e del linguaggio è condizionata da fattori diversi, strutturali e logistici, per esempio:

- *Strutturali*: sono quelli definiti dal *testo* (complessità della struttura narrativa), comprendono i cosiddetti *elementi scenici* funzionali alla rappresentazione e i cambi scena previsti durante lo sviluppo della vicenda. Il testo generalmente contiene sempre indicazioni specifiche alla sua messa in scena, fornite dall'autore: ambientazione, cambi scena, costumi ecc.; possiamo scegliere di seguirle oppure no, coerentemente con il linguaggio che desideriamo utilizzare ($D + Q = A$).
- *Logistici*: definiti dal contesto della rappresentazione, il posto dove si svolge, la possibilità o meno di piantare chiodi o viti, o di fissarsi con dei tiranti alle pareti, quindi la praticità e versatilità di utilizzo delle scene e la facilità ed economia di realizzazione. Il *contesto* è rappresentato dal luogo in cui agiamo e può essere un palcoscenico, il lato di un salone, uno spazio aperto. Occorre tenere conto degli spazi, grandi o piccoli, che possono anche variare nel caso di «repliche» in situazioni diverse.

In ogni caso si tratta comunque sempre di identificare uno spazio che permetta allo spettatore di vedere bene tutta la scena, e all'azione scenica di svilupparsi compiutamente senza costrizioni e di far sentire bene i dialoghi, se ce ne sono.

ELEMENTI FISSI ED ELEMENTI MOBILI

LE TIPOLOGIE PIÙ UTILIZZATE sono generalmente due, quella a *scena fissa* cioè «chiusa» e quella a *elementi mobili*.

2. Lo spazio della rappresentazione

229

La scenografia chiusa consente di poter meglio isolare l'azione della rappresentazione, creando un distacco spaziale più netto dal pubblico, ma risulta più rigida nell'utilizzo narrativo. Con la scenografia a elementi mobili vi è più libertà narrativa, i cambi scena possono essere articolati con maggiore libertà, ma è necessaria un'omogeneizzazione del linguaggio per non disorientare lo spettatore.

Diversi sono gli elementi che consentono la creazione dello spazio scenico o la sua «chiusura»:

- *Quinte*: sono strutture mobili o fisse ai lati della scena che possono essere orientate a piacere, consentendo l'entrata e l'uscita degli attori; possono essere «neutre» (scure, chiare) o dipinte (per esempio un viale di alberi in prospettiva o le case di un vicolo o di un campiello).
- *Fondali*: servono per creare uno sfondo all'azione; ricreano orizzonti lontani di paesaggi, panorami, città, il mare, il cielo dipinti realisticamente, oppure sono solo colorati, suggerendo l'ambientazione in modo astratto.
- *Pannelli*: generalmente chiudono completamente la scena e sono dipinti per ricreare interni, con porte, finestre, camini, tendaggi, boiserie ecc.; possono essere fissi o mobili a seconda dei cambi scena necessari.
- *Elementi*: sono tutti quegli oggetti o attrezzi necessari alla narrazione o funzionali a essa che restano in scena dall'inizio alla fine, oppure che a un certo punto vengono introdotti o rimossi: il cespuglio, l'albero, la sedia, la panchina, il letto...

Tutti questi elementi, che siano fissi o mobili, possono definire lo spazio scenico anche solo richiamando l'attenzione su essi, ma è necessario che siano coerenti con il linguaggio che si sceglie di utilizzare, sia esso realistico, astratto, stilizzato. Lo spettatore non deve impiegare troppo tempo per capire il senso della loro presenza in scena per non *distrarsi* dalla narrazione e, proprio per questo, i cambi scena con spo-

Queste sono unite alla parte alta della scena, in modo da dare allo spettatore continuità di immagine, e collegate ai *cieli* o *soffitti* mobili.

Sovente in teatro si sente parlare di *quarta parete*. Idealmente essa rappresenta quello spazio che separa gli attori dal pubblico. È il lato della scena che non è chiuso dalla scenografia, ma che si potrebbe immaginare chiuso da un vetro a specchio dietro a cui stanno gli spettatori.

È lo *schermo* attraverso il quale si vede lo spettacolo, il vuoto che si presenta davanti a chi sale sul palcoscenico per la prima volta e ha la sensazione di esserne inghiottito.

In molti allestimenti moderni si è cercato di impostare un attento lavoro di regia in modo da eliminare questo elemento fisso portando il pubblico sul palco e lo spettacolo in platea, invertendo e sovvertendo tutti gli elementi della scena per arrivare al cosiddetto *teatro totale*.

LA SICUREZZA

Non dimentichiamoci che anche il palcoscenico di un teatro è un luogo di lavoro e nasconde numerosi pericoli. Per la natura «mobile» delle scenografie e delle attrezzature tecniche, è sempre sconsigliato sostare sul palcoscenico senza motivo prima e dopo uno spettacolo. Non sempre i palcoscenici hanno un'adeguata illuminazione di servizio (quasi assente durante lo spettacolo) ed è facile, per esempio, inciampare in cavi e tiranti. Attenzione alla corrente elettrica e all'uso di scale: l'essere troppo sicuri di se stessi e degli altri può rivelarsi pericoloso. Un occhio di riguardo al pubblico: numerose leggi, direttive e norme impongono regole severe alla disposizione delle apparecchiature tecniche mobili (fari e piantane, cavi ecc.) in sala. Dobbiamo essere quindi estremamente responsabili non solo nei confronti di noi stessi e degli attori ma anche del pubblico, assicurando ogni forma

stamento di elementi e pannelli devono essere ridotti all'essenziale se non eliminati.

LINGUAGGIO E CARATTERIZZAZIONE

LA SCENOGRAFIA, COME i personaggi, va *caratterizzata*. Una scena può essere caratterizzata in modi diversi, per esempio usando uno stesso colore, uno stesso materiale oppure un elemento ricorrente.

Si può anche utilizzare un artificio *a effetto* o un *fulcro* intorno al quale far girare la storia. Per esempio, volendo rappresentare *Romeo e Giulietta* non è necessario ricostruire per forza tutta la piazza: potrebbe essere sufficiente solo definire bene il balcone. L'importante è attrarre lo spettatore senza influire negativamente sullo scorrere della narrazione e sul movimento degli attori, compensando semmai proprio i momenti di cambio o di assenza di recitato con qualche suggestione scenica.

Spesso il contesto stesso può essere un elemento caratterizzante, e la caratterizzazione sarà diversa se il «fattore logistico» è dato da un chiostro antico piuttosto che un'aula magna con delle colonne, oppure una scalinata o un parco.

Si possono anche utilizzare ai fini scenografici elementi del nostro quotidiano, che in scena assumono un significato diverso dal consueto, così come gli oggetti usati dagli attori. Per esempio, banchi di scuola accatastati possono rappresentare una montagna, o i materassi di una palestra diventare le mura di un castello, un ponte, un fiume.

Ogni scenografia serve a creare uno spazio di finzione, ancora di più quando ci si allontana dalla rappresentazione classica o tradizionale. Il teatro dei ragazzi da questo punto di vista lascia molto spazio all'invenzione.

DA DOVE SI PARTE?

PRIMA DI SCEGLIERE come allestire una scenografia, avendo ovviamente bene in mente la storia che vogliamo raccontare, è

2. Lo spazio della rappresentazione

231

bene guardarsi intorno alla ricerca di materiale utilizzabile. L'idea dell'ambientazione spesso nasce proprio valutando le risorse che si hanno a disposizione.

Si può andare a «esplorare» un magazzino di roba usata, vedere se nella nostra scuola ci sono cose che non vengono più utilizzate, come pedane, mobili vecchi, oggetti tecnologici o didattici «antichi». E consideriamo sempre la possibilità di sfruttare quanto già si trova nel contesto dove vogliamo ambientare la rappresentazione.

Può essere che una scenografia prenda forma anche da un singolo elemento, valorizzato dal testo o da una nostra intuizione, ma ricordiamoci sempre che all'interno dello spazio scenico si dovranno muovere delle persone, e che il nostro scopo è di raccontare agli altri una storia.

Al di là dei costi di certi materiali, di cui è necessario tener conto, l'allestimento di uno spettacolo deve prevedere soprattutto la praticità di realizzazione e i tempi. Se decidiamo di costruire una struttura o degli elementi, sarà necessario costituire dei gruppi di lavoro e coordinarli.

Ogni scelta va ponderata attentamente e dipenderà in larga parte dai mezzi che abbiamo effettivamente a disposizione, in termini di risorse materiali e umane.

IL LUOGO DELLA RAPPRESENTAZIONE

LA SCELTA DELLO SPAZIO è molto importante. Rappresentare il proprio lavoro in un punto di passaggio, in una sala che non si può completamente oscurare, o dove l'acustica è pessima, dove gli spettatori stanno scomodi e ammassati, o vicino alle giostrine della fiera che sparano la musica a tutto volume, comprometterà sicuramente la qualità del risultato finale.

Potendo scegliere è sempre meglio preferire posti piccoli, raccolti, dove anche il brusio di fondo del pubblico non disturbi o distraiga gli attori.

Nei luoghi diversi da un teatro è bene ricordarsi anche di verificare la disponibilità della portata elettrica, nel caso si

di protezione e di tutela a quanti partecipano a uno spettacolo, piccolo o grande che sia, dentro o fuori dal palcoscenico. Sovente purtroppo le normative vigenti danno una serie talmente restrittiva di indicazioni su come devono essere fatte le cose che, se fossero sempre rispettate alla lettera, nessuno potrebbe più mettere in scena uno spettacolo. Dobbiamo considerare innanzitutto gli spazi dove si svolgono le rappresentazioni. Pochissimi sono perfettamente a norma, sia per quanto riguarda gli impianti elettrici, sia per quanto riguarda i materiali ignifughi, il palcoscenico o per le vie di fuga. Per quel che riguarda le stesse scenografie, per le quali spesso viene richiesto un certificato di ignifugazione, non c'è nessuno che si possa permettere di realizzarle in materiale completamente ignifugo, tanto più che bisognerebbe fossero tali anche i tiranti, i pesi e le catinelle (pezzi di legno di

lunghezza e sezione variabile che si usano in teatro per fissare a terra i pannelli delle quinte), gli arredi, gli oggetti di scena e i costumi. Per assurdo, qualche anno fa al posto del certificato di ignifugazione delle scenografie alle compagnie amatoriali bastava esibire la fattura di acquisto della vernice ignifuga. Insomma, spesso prevale l'arte di arrangiarsi e, dove la normativa non aiuta, occorre far ricorso al «buon senso».

usino fari e un impianto di amplificazione. Il pericolo è che durante lo spettacolo salti la corrente perché i chilowatt richiesti dalla messa in scena sono più di quelli disponibili.

Se si tratta di uno spazio diverso da quello nel quale ci si muove durante le settimane di preparazione - situazione che nei lavori scolastici si verifica piuttosto spesso - buona norma sarebbe riuscire sempre a fare almeno una prova nel luogo prescelto, per mettere a punto i tempi e i movimenti, le entrate e uscite, e in generale non correre il rischio di ritrovarsi spaesati.

Di seguito diamo un breve elenco di luoghi solitamente usati per gli allestimenti teatrali, diversi da quello canonico del teatro, con alcune indicazioni di massima sulla loro funzionalità.

- *Chiostrì e pievi*: sono ideali perché non c'è molta distanza tra gli attori e il pubblico; generalmente hanno una buona acustica e la cornice naturale offre tantissimi spunti per risolvere i problemi di scenografia. Molti testi potrebbero risultare valorizzati proprio dalla scelta di uno spazio di questo tipo. Dato che non è possibile oscurarli, se si prevede un uso importante delle luci gli spettacoli andranno rappresentati solo di sera.
- *Portici e porticati*: anche in questo caso lo spazio ci può dare molte suggestioni per l'ambientazione. Hanno una buona acustica e il vantaggio di riparare pubblico e attori in caso di tempo variabile. Però di solito non sono molto grandi e perciò inadatti alle recite scolastiche per cui si prevede una forte affluenza di genitori e parenti.
- *Scalinate*: la gradinata di un palazzo antico o della scuola può essere una bella cornice per allestire uno spettacolo teatrale; permette agli attori di avere a disposizione un palcoscenico naturale, ma ci sono problemi per l'amplificazione: non si sa mai a che livello mettere i microfoni, e gli attori, se non si sono bene abituati a quello spazio, rischiano di essere impacciati e legati nei movimenti, nel timore di cadere e farsi male.

2. Lo spazio della rappresentazione

233

- *Giardini e cortili*: uno spazio aperto permette sempre soluzioni migliori che spazi chiusi non attrezzati e offre la possibilità di usare l'ambiente naturale come scenografia, in particolare se si tratta di corti antiche, cortili di casolari, giardini recintati. Data la loro ampiezza, è però necessario prevedere l'uso di microfoni per amplificare la voce.
- *Parchi pubblici*: vale lo stesso discorso fatto per i giardini, con la differenza che spesso nei parchi pubblici, essendo luoghi di passaggio, possono intervenire elementi di disturbo e distrazione per pubblico e attori.
- *Piazze*: in rapporto alle dimensioni dello spazio possono essere un bel posto dove rappresentare uno spettacolo, oppure un posto pessimo. Allestire uno spettacolo teatrale in una piazza d'armi sicuramente non valorizzerà la performance e il pubblico sarà continuamente distratto dalla gente che passa, o dai rumori del traffico che rischiano di sovrastare voci e suoni nonostante l'impianto di amplificazione.
- *Corridoi e atri*: sono luoghi di passaggio e non sarebbero mai da scegliere per un allestimento. I corridoi sono stretti, non c'è spazio sufficiente per mettere gli elementi scenici, la gente è pressata, il rumore di fondo è forte e l'acustica pessima. Stesso discorso per gli atri: la gente deve passare, si accalca, e non si possono oscurare.
- *Aule magne e sale civiche*: vanno bene per le conferenze. Non c'è quasi mai lo spazio per piazzare le scenografie e per permettere il movimento di più di quattro o cinque attori insieme, e l'acustica non è sempre delle migliori.
- *Palestre*: solitamente hanno un'acustica pessima; tutto rimbomba, anche se amplificato il suono tende a impastarsi e confondersi in una terribile cacofonia. Se non in rari casi non si possono oscurare, sono dispersive e

IL TEATRO PIÙ ANTICO

Sono in pochi a saperlo, ma il primo esempio di teatro stabile dell'età moderna, costruito appositamente e non vincolato a strutture preesistenti, è stato edificato in Italia. Si tratta del Teatro all'Antica di Sabbioneta (MN). Eretto per volere di Vespasiano Gonzaga tra il 1588 e il 1590 dall'architetto vicentino Vincenzo Scamozzi, che poi portò a termine anche la costruzione del Teatro Olimpico di Vicenza iniziato da Andrea Palladio, è tuttora utilizzato per letture sceniche, rappresentazioni teatrali e monologhi. Invece il più noto tra i teatri elisabettiani, il Globe Theatre di Londra, passato alla storia perché legato al nome di William Shakespeare, venne costruito tra il 1596 e il 1599. Sebbene il secondo sia più conosciuto proprio per merito di Shakespeare, sta di fatto che il Globe è stato demolito nel 1644 mentre il Teatro all'Antica restaurato di recente, esiste ancora e si può visitare.

bisogna stare attenti a non strisciare il pavimento. Bisognerebbe insonorizzarle, ma il gioco non vale la candela. Piuttosto che rappresentare in una palestra meglio scegliere uno spazio esterno, anche se piccolo, e ripetere più volte lo spettacolo. Gli attori saranno più a loro agio, e il pubblico lo gusterà meglio.



Sul palco compare una banda di suonatori messicani.

3. Costumi, trucco, attrezzature

In teatro il carattere significativo o meno di un elemento di scenografia, di un oggetto che gli attori maneggiano, di un costume va ben valutato, a seconda dell'importanza o meno che intendiamo attribuirgli.

A DIFFERENZA CHE NEL CINEMA e in televisione, nel teatro non ci sono artifici tecnici, se non limitatamente alle luci, per delimitare le inquadrature. In teatro non si può «zoomare» su certi particolari in modo che il pubblico li noti per forza. Così il carattere significativo o meno di un elemento di scenografia, di un oggetto che gli attori maneggiano, di un costume va ben valutato, a seconda dell'importanza o meno che intendiamo attribuirgli.

Per questo nel teatro spesso le scenografie sono irrealistiche e stilizzate, e anche gli oggetti, soprattutto nel teatro per ragazzi, esagerati nelle dimensioni o nei colori.

Ogni oggetto, particolare di costume, tratto di trucco andrebbero studiati attentamente, in relazione alla storia che si intende raccontare e all'ambientazione scenica.

L'IMPORTANTE È CHE SI VEDA

QUANDO SI PROCEDE al trucco teatrale bisogna tenere presente che non si tratta di un trucco cosmetico. Tutto deve essere esagerato perché altrimenti il pubblico non riesce a cogliere i particolari. Segni sugli occhi, cicatrici, baffi devono essere sempre vistosi, se no è come se non ci fossero.

Se invece il lavoro è indirizzato al video, o a storie fotografiche, si potrà adottare un trucco più naturale (ma non è così necessario, è comunque divertente esagerare!), mentre grande importanza assumeranno il punto di vista e l'inquadratura.

LA PELLE DEL VISO

«La pelle del viso è la più bella. È liscia, elastica e ricoperta da peli sottilissimi bianchi.

Abbiamo osservato la pelle del viso di Beatrice, e abbiamo visto che ha molti nei, delle macchie e dei peli sottilissimi». Sara, 9 anni

Spesso però i ragazzi fanno fatica a capire questo meccanismo, convinti che trucco teatrale e *make-up* cosmetico siano la stessa cosa, e guardandosi allo specchio con il volto trasformato dal trucco non riescono a «visualizzarsi» da lontano.

Come è successo con un gruppo di studenti delle scuole superiori con cui stavamo mettendo in scena un adattamento di *Pinocchio*:

Prima dello spettacolo in camerino stavo passando in rassegna tutti i personaggi: mi rivolgo alla ragazza che impersonava la Fata Turchina e le chiedo come mai non volesse indossare la parrucca azzurra. Lei mi si avvicina e mi fa notare che ha un ciuffo di capelli tinto e quindi secondo lei la parrucca non serve.

«Certo», rispondo io, «quando entri in scena allora ti fai un giro della platea e mostri a tutti, da vicino, che hai i capelli azzurri!».

La studentessa entrò in scena con la parrucca.

Soluzioni originali, semplici e allo stesso tempo efficaci arrivano facilmente anche dalle insegnanti coinvolte nella preparazione dello spettacolo, così come dalle mamme dei ragazzi. Spesso occorre aguzzare l'ingegno:

In un laboratorio su *Il Libro della giungla*, con una maestra intraprendente, in mancanza di veri trucchi scenici abbiamo utilizzato dei colori a tempera mescolati a una abbondante base di crema per il viso. Sono resistiti per tutto lo spettacolo, non sono colati, sono risultati perfettamente lavabili semplicemente con l'acqua e nessuno ha riportato reazioni cutanee.

In un altro spettacolo realizzato con gli studenti delle scuole superiori, tema Shrek, il protagonista è stato ricoperto tutto di fango verdastro recuperato da uno studio estetico. Inutile dire che dopo la recita il ragazzo che impersonava l'orco sembrava uscito da un trattamento estetico, epilazione alle braccia e gambe compresa.

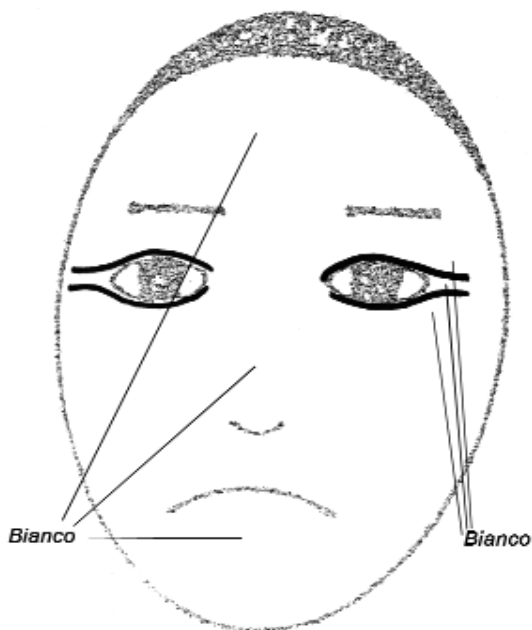
Quando si usa la macchina da presa le cose cambiano, perché l'obiettivo permette di inquadrare gli attori da vicino,

3. Costumi, trucco, attrezzature

ingrandire particolari, esaltare difetti. Basta cambiare l'angolazione e le cose non sono più quelle che sembrano:

In una storia fotografica di terza elementare, per trasformare un bambino normale in un mostruoso gigante, lo si inquadrava sempre dal basso con un grandangolo e, a sottolinearne la natura selvaggia, i bambini stessi avevano scelto di fargli i capelli e i baffi di ciuffi d'erba.

Per dare luminosità al viso

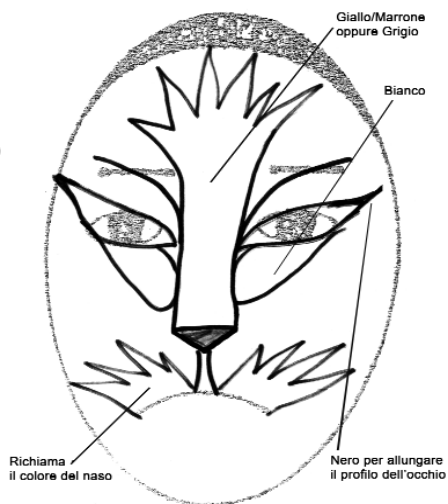


Il trucco base consiste nell'applicare la crema idratante e poi sopra fondotinta coprente (che non riflette la luce).

La tigre



Il lupo



BERTOLT BRECHT

(Augusta 1898 - Berlino 1956) è stato scrittore, poeta, drammaturgo e regista teatrale tedesco.

In sintesi: uno degli autori e teorici teatrali più importanti del ventesimo secolo.

La sua idea di «teatro epico», con l'applicazione sistematica dell'effetto di «straniamento», per un teatro di forte impegno sociale e politico, ha ispirato intere generazioni di attori e registi.

Tra le sue opere principali: *L'opera da tre soldi* (1928) su musica di Kurt Weill, *Ascesa e caduta della città di Mahagonny* (1928-29), *Madre Coraggio e i suoi figli* (1939), *L'anima buona di Sezuan* (1938-40), *Il cerchio di gesso del Caucaso* (1944-45).

Alla ricerca di un teatro come strumento di conoscenza della realtà sociale, dei meccanismi che la muovono e di come può essere cambiata, Brecht è attento anche al modo di fare il teatro dei bambini.

Nel suo *Diario di lavoro* (Einaudi, Torino 1976, volume I, p. 218) il 3 gennaio 1941 scriveva: «Ruth

COSTUMI, ARTIGIANATO E SCENOTECNICA

TUTTI GLI ATTORI PICCOLI e grandi vorrebbero avere a loro disposizione il magazzino dei costumi e le scenografie di un teatro di prim'ordine. Purtroppo però nella maggior parte dei casi ci si deve adattare e arrangiarsi con quello che «passa il convento», spesso coinvolgendo mamme volenterose che si prestano a diventare sarte e costumiste e padri arruolati come pittori, falegnami, fabbri.

Bisogna però fare attenzione a non perdere di vista lo scopo principale del teatro che - ricordiamolo ancora una volta - è quello di raccontare storie attraverso le azioni di persone vive e presenti, e non ridurre il tutto a un puro fatto estetico.

I ragazzi non sono più attori ma diventano manichini se costretti a indossare costumi complicati che li obbligano a muoversi a disagio. Esattamente l'opposto di quello che si cerca di ottenere con i laboratori di movimento e di espressività.

Non solo, in *Il gioco nell'infanzia* Margaret Lowenfield, pediatra e pioniera della psicologia e psicoterapia infantile, ricorda a noi adulti:

«Per il fanciullo un costume elaboratamente completo significa, nella maggior parte dei casi, togliergli tutto il gusto del gioco».

Meglio allora, anche nella realizzazione dei costumi, lasciare spazio alla fantasia dei ragazzi che, se stimolati, riescono a trovare soluzioni pratiche, espressive, immediate e funzionali al gioco. Basta una sciarpa per realizzare un turbante da fachimiro, una cintura da corsaro, una fascia da sindaco; basta un pezzo di stoffa rettangolare per fare un mantello; una vecchia camicia o un grembiule, un berretto con ponpon per realizzare una marionetta; spesso non occorre spendere nemmeno un centesimo per ottenere costumi eccellenti, dove è l'elemento essenziale che richiama il tutto, nel luogo dove ogni cosa è possibile. E magari aiutarsi con un migliaio di punti della pinzatrice!

3. Costumi, trucco, attrezzature

239

In diversi casi sono gli stessi alunni che escogitano soluzioni immediate, fantasiose, semplici ed estremamente efficaci.

Ilaria, seconda elementare, deve impersonare una zebra e si toglie due strisce per darle a un altro personaggio: «Per fare la zebra ho preso una dolcevita nera e ci ho messo sopra delle strisce di scotch bianco. Così posso staccarle e darne due a Lolo».

Martina, cercando una soluzione per il suo costume, propone: «Per fare le antenne della formica potremmo usare un cerchietto e metterci del filo di ferro, così...».

In una quinta elementare, alla ricerca di mantelli e costumi neri per impersonare i maghi nel loro film (Harry Potter docet!), i bambini decidono di utilizzare come vestito anche un grosso sacco della spazzatura. Casualmente, nella palestra dove si gira la prima scena c'è anche un bidone dello sporco di plastica, riciclato come contenitore di palloni. Togliamo i palloni e ci mettiamo dentro il mago, che farà la sua prima uscita da lì. Quando si tratterà di dargli un nome, lo chiameranno il mago Monnezza!.

Il costume e il trucco, al di là del tipo di realizzazione, non sono dettagli trascurabili. Dato che aiutano a identificarsi meglio col proprio personaggio, non andrebbero indossati solo alle prove generali. Se non si ha avuto modo di «familiarizzare» con oggetti e costumi, il rischio è di sentirsi impacciati e di non riuscire più a muoversi liberamente.

Il costume, nello «studio» di un personaggio, è importante tanto quanto sapere come si esprime.

Non dimentichiamo poi che molte volte nei bambini la spinta a «recitare» viene proprio dall'utilizzo di un elemento di costume. Anche nel loro gioco spontaneo, sono il mantello, il cappello, le scarpe della mamma che, indossati, li stimolano ad atteggiarsi, muoversi, camminare, cambiare la voce in un certo modo. È un atteggiamento naturale di cui sarebbe un errore non tenere conto, nel momento in cui li si organizza per fare il teatro.

rappresenta coi bambini un piccolo sketch. Per Natale un ragazzo riceve in dono un'uniforme, ma niente cioccolata e neppure dolci, né zucchero né frutta ecc.

Si addormenta e sogna che queste cose vengono a trovarlo. Lo informano che è la guerra a impedirgli di venirlo a trovare altro che in sogno.

L'uniforme viene fuori dall'armadio e tenta di impartir loro degli ordini, ma quelli non si fanno comandare. Pongono il ragazzo (e il pubblico) davanti all'alternativa: loro o l'uniforme, perché averli tutti e due assieme è impossibile.

Alla fine una canzone, cantata dai bambini che hanno partecipato alla recita, pone questa stessa domanda al pubblico. Interessanti effetti V. (*Verfremdung* = straniamento). Il modo impersonale di porgere il testo e la gesticazione (mimica non ce n'è). L'indietreggiare in posizione di riposo quando non tocca a loro. Il rigore con cui l'azione viene portata avanti».

Nei suoi *Scritti teatrali*, Bertolt Brecht ci parla del cappello di Flich:

«(...) Un giovane attore interpretava la parte di Filch, (...) Con la coda dell'occhio osservavo lui intento alla ricerca del suo cappello. Aveva messo in moto alcuni dipendenti della casa, e ben presto ebbe ammucchiata davanti a sé una vera catasta di copricapi; dopo un paio d'ore aveva estratto dal mucchio due cappelli; si trattava ora di procedere alla scelta definitiva. Vi dedicò un'altra ora. Non dimenticherò mai l'espressione di tormento che traspariva dal suo volto affamato ed espressivo, per quell'incapacità di decidersi. Prendeva esitando uno dei due cappelli e lo esaminava con l'aria di uno che investa i suoi ultimi risparmi, lungamente accumulati, in una speculazione senza speranza, dalla quale sia impossibile tornare indietro; ed esitando lo rimetteva giù, ma niente affatto come qualcosa che non s'intenda più riprendere. Certo, il cappello non era perfetto, ma dei disponibili era forse il migliore. D'altra parte, se era il migliore, di gran lunga non era perfetto. E lui allora afferrava l'altro, tenendo però sempre d'occhio quello che aveva scartato.

(...) Com'era il cappello di Filch? Più caro o meno caro, da nuovo, di questo? Fino a che punto doveva apparire logoro? Nella sua decadenza Filch lo aveva conservato con cura, era stato in grado di ben conservarlo? O invece era un cappello che, ai tempi buoni, non avrebbe mai messo? Quanto erano lontani quei tempi? Quanto poteva durare un cappello?».



Un lettino da pronto soccorso vero, e due infermieri ineccepibili!

4. Il suono e la luce

PER CREARE L'AMBIENTAZIONE ideale, la situazione scenica più funzionale e semplice, gli effetti sonori e le luci a volte funzionano meglio di qualsiasi scenografia, anche della più complessa.

Infatti nulla più del suono è così evocativo, apre di più la fantasia, permette a ciascuno di immaginare una scena sapendo esattamente di che situazione si tratta.

Per suono non si intendono solo gli effetti musicali, ma anche i rumori e le voci di sottofondo, tipici di ogni ambiente. Dallo stadio alla strada di grande traffico, al parco cittadino, ciascun ambiente ha il suo suono, la sua «voce», che lo definisce perfettamente, anche senza bisogno di «vederlo».

Allo stesso modo la luce. Un gioco di luci permette di circoscrivere uno spazio, e il buio può diventare quasi «fisico». Inoltre si possono definire nello stesso spazio ambientazioni diverse soltanto lavorando sulla disposizione delle luci. Modificandone l'intensità si può poi dare l'idea dello scorrere del tempo, per esempio dal giorno verso la notte o viceversa, nascondere o esaltare particolari, o definire meglio le emozioni dei personaggi.

IL SUONO È EVOCATIVO

PER PROVARE BASTA ASCOLTARE qualche sceneggiato radiofonico: le voci dei protagonisti dialogano in primo piano e in sottofondo si sentono posate che risuonano, bicchieri che tintin-

Per suono non si intendono solo gli effetti musicali, ma anche i rumori e le voci di sottofondo. Allo stesso modo la luce: un gioco di luci permette di circoscrivere uno spazio, e il buio può diventare quasi «fisico».

PER SAPERNE DI PIÙ

Per gli appassionati del settore esistono diverse riviste sulle quali è possibile trovare informazioni tecniche e aggiornamenti sull'uso delle luci, degli effetti sonori e di altre tecnologie applicate all'attività teatrale. Oltre alle già citate «Sipario» e «Prove aperte» e anche la rivista «In Scena» che ogni tanto dedicano spazio all'argomento, si trovano altri periodici, legati alle associazioni teatrali amatoriali, alcune a diffusione nazionale come «Scena» e «Servoscena». «Fita informa» (della Federazione Italiana Teatro Amatori) pubblica periodicamente rubriche di approfondimento a cura di diversi professionisti. Il brano di Paolo Canova, ad esempio, è tratto da *L'elemento chiave?* *Avere la passione*, pubblicato in «Fita informa», n. 4, 2005, p. 24.

nano e vengono riempiti da liquido che gorgoglia, frizza, e poi altre voci di persone intorno. Capiamo subito che l'azione si svolge in un ristorante.

La stessa cosa la possiamo riprodurre con altrettanta efficacia in uno spazio neutro, dove i piccoli attori si muovono e compiono delle azioni sceniche. Basta variare il sottofondo sonoro e l'ambientazione cambierà di conseguenza, e di conseguenza cambieranno il modo e il tipo di azione che faranno i ragazzi.

Suono di passi veloci, la voce di un altoparlante che avvisa i passeggeri, il rumore del treno: ci troviamo in una stazione. Acqua che gorgoglia, frullare di ali, starnazzare vivace di paperelle: siamo in un ambiente naturale, probabilmente presso un laghetto.

Ogni ambiente ha una sua «voce» che lo caratterizza in modo inequivocabile: la fabbrica, il call center, l'ufficio postale, il mercato.

Sarebbe utile, quando si esce nella vita di tutti i giorni e ci si sposta da un ambiente all'altro, esercitarsi ad *ascoltare*, per imparare a «sentire» con orecchio più attento. Per aiutarci, si possono «prendere appunti» con un registratore e poi, nel laboratorio di teatro, riascoltare insieme. Subito ci si rende conto delle differenze.

Paolo Canova, grande appassionato di teatro, che da tempo si occupa di illuminotecnica, ingegneria del suono, comunicazione video e multimediale, in un suo articolo suggerisce anche, negli allestimenti, di fare molta attenzione alla posizione dei diffusori, ovvero al punto dove il suono viene emesso:

«L'audio è da considerarsi (così come ciascuno dei settori tecnici propri di un allestimento) nel vero senso della parola un attore tra gli attori, che deve sapersi porre nel migliore dei modi di fronte allo spettatore... Prendiamo per esempio il suono di un campanello. Se io ho le casse audio in proscenio ed emetto il suono a tutto volume in uscita da lì, mentre in realtà il suono dovrebbe provenire dal fondo o da un lato, dove cioè si trova la porta, l'effetto per il pubblico sarà completamente sbagliato. Ecco allo-

4. Il suono e la luce

243

ra che bisogna fare molta attenzione alla provenienza dei singoli suoni previsti dal copione, eventualmente ricorrendo anche a soluzioni alternative, per esempio, nel caso del campanello, posizionando un campanello a batteria dietro le quinte in prossimità della porta, che l'attore suona al momento della sua entrata in scena».

MUSICHE E CANZONI

UNO DEGLI ELEMENTI FONDAMENTALI di uno spettacolo teatrale sono i commenti musicali. A volte tutta l'idea di uno spettacolo, o la sua ambientazione possono prendere spunto proprio da un brano musicale.

La *musica di scena*, come le luci e gli effetti sonori, contribuisce a definire l'ambientazione. Può sostenere il ritmo della vicenda, la accompagna, parte piano, poi si sviluppa, esplode, si placa nuovamente, si spegne. Un commento musicale adeguato può fare entrare meglio lo spettatore nel *clima* della storia, dare riferimenti precisi all'epoca, sostenere l'azione dove non sono previsti i dialoghi, supportare i cambi scena.

Non occorre essere musicisti esperti per scegliere un commento musicale adeguato allo spettacolo. Spesso nelle scuole ci sono alunni che sanno strimpellare quando non addirittura suonare egregiamente uno strumento musicale, o ancora se la cavano con una tastiera elettronica, un *sequencer* e con i programmi di composizione musicale che girano sui computer. Dove possibile sarebbe bene affidare direttamente ai ragazzi il lavoro, lasciando loro la libertà di comporre la colonna sonora dello spettacolo, ma rendendoli anche consapevoli e critici nei confronti del loro prodotto, che deve attenersi alle indicazioni precise della regia.

Per quanto riguarda le canzoni vale la stessa cosa, non trascurando il fatto che spesso una canzone può sostituirsi a una scena, un duetto può benissimo rimpiazzare un dialogo, e che per i ragazzi di solito è più facile interpretare una canzone che non sostenere un monologo lungo e impegnativo.

ARCHIVI MUSICALI

Per decidere le musiche di scena di uno spettacolo, possiamo cercare in rete, nello sterminato catalogo di *iTunes* di Apple o di altre collezioni simili. Oppure, approfittare delle frequenti promozioni, offerte speciali, omaggi, come pure della musica che viene distribuita con licenza *Creative Commons* (copyright flessibile, di cui seguire le evoluzioni in rete). Ovviamente, bambini, insegnanti, genitori possono mettere a disposizione i loro mP3, Cd audio, musicassette, dischi di vinile, e può essere interessante che i ragazzi stessi organizzino su un computer della scuola una raccolta «meditata» di brani divisi per genere e possibile utilizzo.

BREVE GLOSSARIO

Prendiamo confidenza con alcuni termini musicali:

Accordo: è la combinazione di più suoni, la somma di due o più note suonate contemporaneamente.

Alta Fedeltà: o Hi-Fi: la registrazione e riproduzione del suono, in grado di trasmettere e amplificare un segnale senza distorcerlo.

Armonia: combinazione simultanea di suoni.

Base: la musica di una canzone senza la voce di chi canta. Sulla base si può cantare dal vivo.

Canto: espressione della voce umana che segue una melodia con o senza l'uso di parole.

Melodia: successione di suoni di varia altezza con un senso musicale compiuto.

Musica: è l'arte di combinare insieme i suoni secondo delle regole predefinite.

Rap: genere musicale nato a metà degli anni Settanta che si esegue improvvisando strofe su una base musicale ballabile.

Quando si inseriscono le canzoni in uno spettacolo, sarebbe preferibile far sempre cantare dal vivo i ragazzi. È generalmente brutto vedere gente che si esibisce in *playback* su basi preregistrate ed è meglio una stonatura vera che un'esecuzione perfetta ma finta. Anche perché cantando si impara, fingendo di cantare no.

BALLETTI E COREOGRAFIE

I BALLETTI, COME LE CANZONI, si usano molto negli spettacoli scolastici. Permettono di impiegare numerosi ragazzi nello stesso momento e sono relativamente più semplici da organizzare che non le scene recitate. Spesso servono a «riempire» il tempo dello spettacolo e, soprattutto i balli di gruppo, danno modo anche ai più impacciati di potersi inserire senza problemi nella coreografia.

Facilmente, le ragazze delle scuole medie e superiori (con anche qualche maschio particolarmente «coraggioso») vorranno organizzare da sé i loro balletti, più o meno simili a quelli che si vedono in televisione. Vanno bene, per loro può essere una cosa importante. Ma non sarà male, richiamando le camminate e gli esercizi giocati durante il laboratorio di animazione, suggerire anche qualche movimento un po' più strano e «ironico», sempre a tempo di musica, come espressione coreografica originale e «loro». Così passi asimmetrici, rotolamenti, spostamenti coordinati nello spazio come molle o come ragni. Oltre che piacevoli, potrebbero risultare per il pubblico assolutamente sorprendenti.

Con i bambini più piccoli, dopo tutti i giochi espressivi che hanno sperimentato e i movimenti che hanno saputo tirar fuori utilizzando in modo personale il loro corpo, è chiaro che non è proprio il caso il giorno dello spettacolo di farli correre su e giù per il palco agitando bandierine! Ci sono azioni che un bambino a una certa età fa e che se fosse più grande probabilmente si vergognerebbe di fare: cerchiamo di evitarle!

4. Il suono e la luce

245

Una sintesi dei migliori movimenti giocati e osservati durante il laboratorio facilmente si può replicare in scena a tempo di musica, offrendo al pubblico un'immagine meno stereotipata dei «balletti» dei bambini, con piena soddisfazione dei piccoli protagonisti.

I MICROFONI

IN TEATRO, QUANDO l'acustica lo consente, è sempre preferibile non usare i microfoni. La voce naturale viene meglio e gli spettatori la ascoltano più volentieri. Inoltre, rende correttamente la *dimensione spaziale del suono*, cioè orienta l'attenzione in base alla sua precisa provenienza. Se invece in scena ci sono diversi attori, tutti «microfonati», può succedere che il pubblico non sia in grado di capire da dove una voce arrivi ed è abbastanza imbarazzante vedere teste che si muovono non per seguire l'azione, ma solo per cercare di distinguere chi in quel momento sta muovendo le labbra!

Non potendo fare a meno dell'amplificazione - in certi casi è necessaria - bisognerà allora ricordare di accompagnare sempre le parole con il gesto: il che, non solo in generale - come abbiamo già rilevato - le rende teatralmente più efficaci, ma aiuta anche gli spettatori a capire chi sta parlando. Inoltre, bisogna ricordarsi che l'amplificazione dovrebbe svolgere solo la funzione di rafforzare la voce degli attori e non di diffonderla a volumi elevati: lo spettacolo teatrale non è un concerto rock!

Premesso questo, esistono due modi di acquisire la voce attraverso i microfoni: *generale e singolo*.

1. *Acquisizione generale*: consiste nel collocare due microfoni all'altezza del proscenio, diretti verso il volto degli attori. Tutto ciò che viene pronunciato sul palcoscenico verrà acquisito e amplificato in modo omogeneo. Questo sistema è semplice ed efficace: sarà sufficiente regolare il livello sonoro generale prima dell'inizio della rappresentazione. Tipo di microfoni da utilizzare: *direzionali*.

A COSA SERVONO I MICROFONI

Tecnicamente i microfoni sono dei trasduttori capaci di trasformare le variazioni della pressione atmosferica (onde sonore) in variazioni di energia elettrica. In commercio se ne trovano di diversi tipi più o meno sensibili, progettati per applicazioni diverse. Si possono distinguere tre tipologie di microfono, in base alle caratteristiche di funzionamento:

Omnidirezionale: percepisce i suoni che provengono da qualsiasi direzione (frontale, laterale e posteriore).

Direzionale: ha un angolo di acquisizione frontale di circa 180 gradi e quindi percepisce solo i suoni provenienti da tale spazio.

Unidirezionale: ha un angolo di acquisizione molto stretto e per questo necessita di essere orientato esattamente verso la sorgente sonora, dato che è quasi insensibile ai suoni provenienti da altri punti.

Le famiglie di microfoni, diverse per caratteristiche di

costruzione e utilizzo, si distinguono in:
 Microfoni *handheld* (in gergo «gelati»): si tengono in mano. Possono essere collegati attraverso un cavo o un radiotrasmettitore.



Microfoni *lavalier* (in gergo «cimice»): sono progettati per essere attaccati ai panni dell'utilizzatore in posizione adatta per ricevere il parlato. Sono collegati a un radiotrasmettitore.



Microfoni *stage headset* (in gergo «ambra»): il microfono è fissato su un archetto sostenuto da una struttura plastica ancorata alle orecchie e immobilizzata dalla testa dell'utilizzatore.



2. *Acquisizione singola*: consiste nel fornire ogni attore di un radiomicrofono, ovvero un microfono senza cavo che trasmette il segnale attraverso un piccolo trasmettitore a un ricevitore collegato al mixer audio. L'acquisizione singola è più onerosa in relazione al numero di attori/radiomicrofoni e necessita di un mixer audio con un numero adeguato di ingressi. È indispensabile inoltre la presenza di un tecnico che regoli costantemente tutti i volumi e abiliti o meno ogni singolo segnale microfonico nel momento in cui gli attori entrano o escono dalla scena. Tipo di microfoni da utilizzare: *lavalier*.

- Quando si usano più radiomicrofoni è importante miscelare i segnali in modo omogeneo, al fine di non creare squilibri tra le voci degli attori.
- In presenza di musiche o effetti di sottofondo è opportuno dosare le voci amplificate con la musica, soprattutto per non «coprire» la voce.

E LUCE FU

IN ABBINAMENTO ALLE MUSICHE, se usate con intelligenza, le luci consentono di realizzare praticamente qualsiasi ambientazione anche senza bisogno di elementi scenici tradizionali.

Usare le luci in modo efficace in realtà non è particolarmente difficile e non è necessario ricorrere all'ausilio di costosi *service* per ottenere un'illuminazione scenica precisa e perfetta.

Ovviamente come sempre è importante essere elastici e cercare di mettere in gioco la fantasia.

Se lo spazio dove si svolge l'azione non è eccessivamente grande, si può ottenere un effetto di penombra utilizzando delle semplici *abat-jours*, che possono illuminare e definire determinati spazi scenici tanto quanto un costoso occhio di bue.

Usando la plastica trasparente colorata delle copertine dei quaderni si ottengono delle «gelatine» che messe davanti alle

4. Il suono e la luce

247

stesse *abat-jours* producono effetti colorati. Possiamo illuminare a giorno ricorrendo al faro della lavagna luminosa, semplicemente spostandola più o meno lontano dalla scena in modo che l'ampiezza del fascio di luce aumenti in modo direttamente proporzionale alla distanza.

Per aumentare la luce la si può proiettare su dei pannelli chiari e lucidi, anche di polistirolo, che ne accrescono la luminosità.

In alternativa ai fari si possono usare inoltre delle «torce elettriche» potenti (quelle di emergenza), lampade intermittenti, fari delle auto collegati a una batteria da 12v (ma per questo occorre saper fare i collegamenti) e, soluzione non meno originale, i fari delle biciclette con annesso compagno che pedala.

All'esterno si può ricorrere a «torce a vento», lampade a petrolio, lumini, bracieri, falò e «padelle romane», facendo però attenzione a non scottarsi e a non bruciare gli altri; prima di metterle via, bisogna lasciar raffreddare la cera.

Con le luci poi possiamo dar vita a ombre cinesi, che puntate dal basso verso l'alto slanciano la figura. Un'illuminazione dall'alto lascia alcuni punti del viso in ombra, mentre con una pila ci si può muovere in scena e illuminare ciò che vogliamo si veda, e ciò che non vogliamo si veda lasciarlo al buio. Insomma, si impara sperimentando.

ORIENTIAMO L'ATTENZIONE

LA LUCE IN TEATRO è fondamentale, non solo perché permette al pubblico di vedere gli attori e la scenografia, ma perché attira l'attenzione su aree precise della scena. Svolge la stessa funzione della telecamera in televisione: decide dove l'occhio dovrà guardare e in che modo. Quando orientiamo i fari verso il palcoscenico dobbiamo anzitutto essere sicuri di garantire un'illuminazione uniforme, in modo che un soggetto si veda sempre quando si muove, in qualsiasi punto del palco.

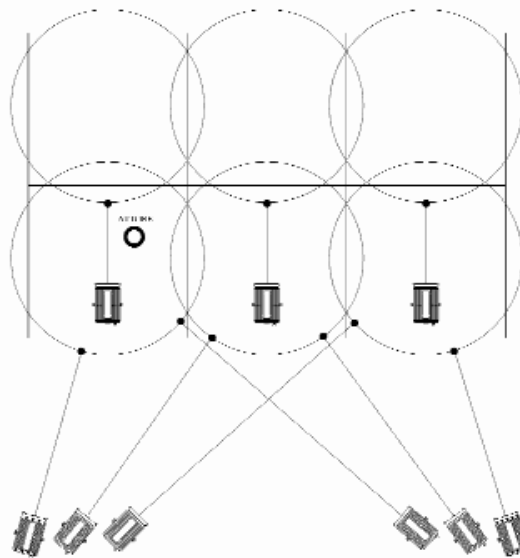
I COLORI

I colori, se ben studiati in base al testo che stiamo allestendo, hanno la cosiddetta «resa psicologica», ossia possono trasmettere al pubblico sensazioni inconsce. Quelle che seguono sono le rese dei principali colori:

Rosso: calda - luminosa eccitante.
Arancio: calda - vivace stimolante.
Verde: rilassante - molto calmante.
Blu: riposante - calmante.
Viola: triste - aggressiva nervosa.
Bianco: liberatoria - eccitante.

Quando usiamo i colori, non dimentichiamo mai il ruolo fondamentale della luce: la luce deve far vedere gli attori. Evitiamo perciò (salvo diverse esigenze) di illuminare il palco solo ed esclusivamente con un colore; cerchiamo piuttosto di aggiungere un punto luce con un'ampiezza limitata al soggetto. Solo così trasmetteremo qualcosa con il colore, cambiando la scenografia ma evitando di «perdere» il volto dell'attore. Va considerata anche

la regia luci in base al colore dei costumi, del trucco, e al colore della pelle degli attori: una persona con la pelle scura non andrebbe mai illuminata con un fascio di luce verde; per evitare sorprese cromatiche è comunque sempre utile fare delle prove.



Ipotizzando di avere a disposizione nove fari, possiamo assicurare una buona illuminazione su tutta la scena.

Orienteremo i fari posti esternamente al palcoscenico in modo da comprendere sei ipotetiche aree del palco. Ogni area sarà illuminata sia frontalmente sia di $\frac{3}{4}$, in modo che un attore risulti ben visibile in volto anche se guarda appunto a $\frac{3}{4}$.

Gli altri tre fari (avendo a disposizione una *americana* ad altezza proscenio) illumineranno direttamente le tre aree che compongono il fondo scena.

5. Esperienze

Un laboratorio teatrale articolato, concluso con la rappresentazione finale da parte degli alunni, e un «film».

A CONCLUSIONE DI TUTTO il percorso accenniamo, a titolo puramente indicativo, a un paio di esperienze: un laboratorio teatrale articolato, concluso con la rappresentazione finale da parte degli alunni, e un «film». Diciamo anche qualcosa a proposito di quando le cose non vanno proprio benissimo. Bisogna infatti mettere nel conto che lo spettacolo finale possa anche risolversi in un «fiasco», senza che ciò debba causare drammi.

A volte un insuccesso evidente, davanti a un pubblico critico e familiare, risulta alla fine più educativo di tante parole inutili e richiami.

LA VITA È BELLA

L'ESPERIENZA È STATA realizzata con i bambini di quattro quinte elementari a conclusione di un percorso didattico che trattava i temi dell'Olocausto e della deportazione. Il laboratorio era facoltativo e hanno partecipato circa sessanta degli ottanta alunni complessivi.

Il testo che si è deciso di rappresentare, studiato insieme con gli insegnanti, è stato l'adattamento teatrale (per sessanta attori) del film *La vita è bella* di Cerami e Benigni e, dato il cast numeroso, si è trattato praticamente di realizzare un piccolo «colossal». Per evitare che ci fossero ruoli di protagonisti assoluti, rispetto alla storia cinematografica, la figura del protagonista è stata suddivisa in diversi personaggi: un cameriere, un libraio, uno scrittore, un alunno, un fratello maggiore.

**ATTESTATI
DI PARTECIPAZIONE**

Al termine dei laboratori teatrali è sempre simpatico consegnare ai ragazzi un diplomino finale. La cerimonia ha valore più simbolico che formale, però non va trascurato il fatto che, soprattutto per i ragazzi dalla scuola media in su, l'esperienza può essere riconosciuta per ottenere qualche credito formativo.

Il lavoro è stato impostato partendo dalle azioni teatrali, cercando prima di improvvisare su un canovaccio di scene, fino ad arrivare a caratterizzare bene i personaggi, e poi assegnando le parti al termine di una vera e propria fase di «provinaggio».

La difficoltà era gestire le scene corali, numerose in uno spettacolo di questo tipo, ma per tutta la durata del laboratorio il supporto degli insegnanti e dei genitori è stato determinante. La messa in scena è avvenuta con successo poco prima di Natale 2004. Al termine dell'esperienza, in un dibattito i ragazzi hanno espresso le loro impressioni e commenti:

«Alcuni stavano troppo fermi, invece dovevano cercare di gesticolare di più, fare qualche movimento per far capire di più il personaggio».

«Non bisogna parlare quando c'è la musica».

«I prigionieri devono stare fermi finché il treno non parte».

«A me non è piaciuto quando Guido è morto».

Hanno anche compilato una scheda riassuntiva sull'esperienza:

Laboratorio facoltativo linguistico-espressivo classi 5 ^a A-B-C-D Cap. a.s. 2004/2005 Rappresentazione teatrale "La vita è bella"				
QUESTIONARIO				
1. Dipendenza nel è parlato	<input type="checkbox"/> pochissimo	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
2. Impiego delle spettacoli nel la interamente	<input type="checkbox"/> pochissimo	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
3. Il ruolo che ha sostenuto nel è parlato	<input type="checkbox"/> pochissimo	<input type="checkbox"/> molto	<input type="checkbox"/> abbastanza	<input type="checkbox"/> poco
4. Il ruolo che mi sarebbe piaciuto interpretare è				
5. La parte più bella, secondo me, è stata				
6. Io penso				
<input type="checkbox"/> che il laboratorio mensile dovrebbe durare fino alla fine dell'anno scolastico				
<input type="checkbox"/> che il tempo impiegato sia stato sufficiente				
7. Io consiglio l'esperienza ai compagni di quinta del prossimo anno	<input type="checkbox"/> sì			<input type="checkbox"/> no

IL MAGO ANTICO È COME MIA SORELLA?

PROTAGONISTA UNA QUINTA ELEMENTARE, 15 ragazzi che l'animatore conosceva già, avendo condotto con loro alcuni laboratori negli anni precedenti (curiosamente, *mai* di animazione teatrale!).

Dei dieci incontri complessivi, nei primi cinque si è inventata la storia, alternando il lavoro progettuale a giochi con la videocamera e i suoi effetti speciali, e nei successivi sono state effettuate le riprese. Tra un incontro e l'altro, i ragazzi continuavano i discorsi iniziati, con l'aiuto della maestra, ma si trovavano talvolta anche tra di loro, preparavano gli oggetti di scena e i costumi.

La storia è stata completamente ideata dai ragazzi, con il coordinamento dell'animatore, che li ha aiutati a scegliere tra le diverse ipotesi di partenza e a selezionare le idee più interessanti e fattibili. Anche i dialoghi sono dei ragazzi, o scritti (dopo si è saputo che una bambina li aveva preparati per molti dei suoi compagni) oppure improvvisati a soggetto al momento delle riprese. In diversi casi, ripetendo più volte la stessa scena e «giocandola» il più possibile, le battute imparate a memoria si modificavano e arricchivano nel vivo dell'azione.

Gli ambienti reali erano quelli della scuola: la classe, il corridoio, un sottoscala che i bambini avevano indicato per collocarvi la prigione sotterranea in cui era rimasto chiuso il mago antico da 500 anni, e poi la facciata esterna, con anche una cornice vuota ovale dove forse un tempo era uno stemma, nella quale con un trucco al computer abbiamo fatto apparire il mago antico sghignazzante. Avendo i ragazzi parlato di una nevicata provocata dai malefici dei maghi cattivi, il tempo di marzo è venuto in aiuto con una nevicata vera, prontamente ripresa.

Nella prima scena, che si svolge nell'antro dei maghi cattivi, girata nella realtà in una piccola palestra, allo sfondo di tappetini blu è stato sostituito nel montaggio un paesaggio diverso, grazie all'effetto *chromakey*.

Il montaggio è stato eseguito dall'animatore-regista sul pc di casa, utilizzando un software semi-professionale.

SCUOLE DI TEATRO PER ADULTI

Esistono diverse realtà che si occupano di formazione teatrale a vari livelli, tutte con ottime referenze e insegnanti quotati. Ve ne sono in tutte le città e anche in diversi centri nelle varie province italiane. Alcune scuole organizzano semplici corsi di base, altre propongono corsi strutturati su uno o più anni in cui si prevede anche la possibilità di realizzare un saggio finale.

Per frequentare un corso di teatro di solito non è richiesta nessuna preparazione particolare: alcuni possono prevedere un *provino* di ammissione, altri sono meno formali e puntano innanzitutto a creare un gruppo affiatato.

È un'esperienza che sicuramente arricchisce chi la fa, anche se non deciderà mai di salire su un palcoscenico.

LE ASSOCIAZIONI DI TEATRO AMATORIALE

Al termine del ciclo di studi, chi volesse fare teatro, per pura passione e senza dover per forza frequentare l'Accademia d'Arte Drammatica e diventare un professionista, in Italia può rivolgersi a numerosi gruppi amatoriali.

Sono le cosiddette *Filodrammatiche*, altrimenti dette *gruppi dilettanti*.

Per struttura organizzativa, cura degli spettacoli, preparazione tecnica degli attori, cura nella regia e nell'uso di luci, musiche e costumi, molte di queste associazioni non hanno nulla da invidiare a quelle di professionisti, tant'è che esistono dei concorsi nazionali di rilievo, con tanto di *nomination* e premi molto ambiti per gli allestimenti migliori, curati proprio dai gruppi teatrali non professionisti. Per essere informati dell'esistenza di un gruppo teatrale amatoriale nel proprio territorio di residenza, è possibile rivolgersi alle segreterie delle due principali

Il film dura una ventina di minuti, a cui si aggiungono una introduzione in cui si vedono alcuni momenti della preparazione e un finale con i commenti dei protagonisti. La prima ha avuto luogo l'8 giugno 2005. Alla fine, davanti e dietro alla videocamera, i ragazzi si intervistano l'un l'altro:

«A te è piaciuta la parte che hai fatto, o preferivi fare un'altra cosa?».

«No, mi è piaciuta proprio, mi sentivo me stessa!».

«Nella tua mini parte, ti sentivi un attore nato?».

«No!».

La scena che è piaciuta di più, quasi all'unanimità, è stata quella della «battaglia finale».

NON FINISCONO TUTTE IN GLORIA

NON È DETTO CHE, QUANDO si realizza un saggio o spettacolo al termine di un laboratorio teatrale, le cose vadano sempre bene. Il fatto di inserire l'elemento «spettatori» a volte scatena meccanismi perversi e difficilmente controllabili.

Nel corso degli anni e di diverse decine di laboratori di teatro è capitato di vedere bambini loquaci e preparatissimi bloccarsi improvvisamente davanti al pubblico di genitori e chiudersi in un mutismo assoluto; di vedere insegnanti salire sul palco andando a suggerire da vicino e ingarbugliando ancora di più la situazione, dando vita a scene non proprio esilaranti (anzi patetiche) di «teatro spontaneo».

Una volta abbiamo visto un gruppo di studenti di seconda media, convinti di essere tutti attori nati, naufragare rovinosamente davanti agli alunni di una scuola francese, durante un gemellaggio, non riuscendo a mantenere la calma e la disciplina durante l'esibizione.

E ancora: scenografie crollare, bambini cadere dal palcoscenico (per fortuna senza farsi nulla), lettori Cd che improvvisamente non leggono più i dischi, proiettori che si guastano, fari che saltano, attori che fuggono.

Per fortuna non sono stati che episodi sporadici, ma è giusto tenere presente che certi imprevisti possono succedere.

È importante anche ricordare che lo spettatore molte volte non saprà che i piccoli attori hanno sbagliato, se non si sottolinea l'errore. Meglio in questi casi tirare avanti e passare all'azione successiva. Infatti, anche gli sbagli potrebbero essere stati studiati apposta.

In fondo, su un palcoscenico, chi può mai dire dove finisce la realtà e comincia la finzione?

E GLI ADULTI?

IN QUESTO TESTO ci siamo riferiti principalmente ai bambini e ai ragazzi della scuola dell'obbligo, avvertendo però a più riprese che - *mutatis mutandis* - giochi, esercizi e metodo di lavoro possono applicarsi tranquillamente a qualsiasi età. Il linguaggio teatrale attinge in buona parte a risorse della persona umana che bambini e adulti hanno in comune.

Di solito i bambini più facilmente e immediatamente le sanno utilizzare, meno impastoiati nelle convenzioni e sovrastrutture culturali. Per cui non è sbagliato guardare principalmente a loro. Tuttavia, non c'è limite di età, sesso o professione per iscriversi a un laboratorio teatrale di base. I motivi per farlo possono essere i più disparati e lo possono fare veramente tutti. Dal professionista che ha una cadenza molto pesante per imparare a usare bene la voce, a chi vuole imparare a gestire una platea di potenziali clienti senza farsi prendere dal panico, al ragazzo o ragazza introversi che vogliono vincere le proprie paure.

Un laboratorio di teatro aiuta a sfogarsi, distrarsi, rilassarsi, ridere e divertirsi riscoprendo capacità mimiche ed espressive che spesso non si immaginava di possedere.

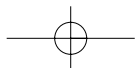
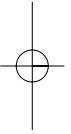
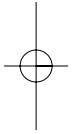
Chiudiamo in bellezza con la riflessione di Raffaella, insegnante di scuola dell'infanzia, che riassume benissimo il valore della sua esperienza:

«Io mi sono iscritta al corso base di teatro pensando che servisse per il mio lavoro, e ho scoperto che invece è servito di più per scoprire me stessa».

associazioni teatrali amatoriali nazionali che ricordiamo qui di seguito, rigorosamente in ordine alfabetico:

FITA (Federazione Italiana Teatro Amatoriale), che ha la propria sede nazionale in via di Villa Patrizi 10 - 00161 Roma, tel. 06 89761825 (www.fitateatro.it).

UILT (Unione Italiana Libero Teatro), la cui sede nazionale è in via Dalmazia 30/a - 39100 Bolzano, tel. 0471 920130 (www.uilt.it).



MANUALI EDUCATIVI

1. Vilma Mazza, **Usare la TV senza farsi usare**
2. Davide Calì, **Scrivere e fare fumetti con i bambini**
3. Angelo Petrosino, **Il manuale del maestro**
4. Valentina Biletta, **Conoscere e usare i colori con i bambini**
5. Antonio Maone, **Bambini in movimento**
6. Maria Pia Alignani, **Conoscere e usare i Mandala del mondo**
7. Andrea Angiolino, **Costruire i libri-gioco**
8. Paola e Giovanni Dall'Orto, **Figli diversi new generation**
9. Renata Balducci, **Scrivere di sé: manuale di scrittura creativa**
10. Paolo Fasce, **A scuola di Sudoku**
11. Aidan Chambers, **Il piacere di leggere e come non ucciderlo**
12. Paolo Beneventi e David Conati, **Nuova guida di animazione teatrale**
Bruno Gandino e Dario Manuetti, **Fare ecologia in città**
Chris Brazier, **Insegnare la storia come se i poveri,
le donne e i bambini contassero qualcosa**
Maria Pia Alignani, **Guida pratica per fare libri con i bambini**
Paul Johnson, **Facciamo un libro**

SONDE

**Il cast
di questo
volume**

Ideazione e coordinamento
Antonio Monaco

Redazione
Paola Costanzo

Progetto grafico
Mauro Melis

Foto di copertina
Scuola materna Anconetta di Vicenza, 2005-2006
di David Conati

Editing e impaginazione
Studio Redazionale Portalupi

Stampa
A4, Chivasso (TO)

È vietata la riproduzione
anche parziale o ad uso interno o didattico
e con qualsiasi mezzo effettuata,
compresa la fotocopia, non autorizzata.

I lettori che desiderano essere informati
sulle novità pubblicate dalla nostra casa editrice
o esprimere le proprie considerazioni su questo libro
possono scrivere, e comunque rivolgersi a:

Edizioni Sonda
corso Indipendenza 63
15033 Casale Monferrato (AI)
Tel. 0142 461516
Fax 0142 461523
E-mail: sonda@sonda.it
Web: www.sonda.it