

Una telecamera per raccontare storie



Foto Laboratorio Teatro Settimo

Un'esperienza didattica
stimolante:
il teatro dei burattini
in versione riveduta
e corretta,
decisamente
tecnologica.

Durante l'anno scolastico 1993/94 nella Scuola Media di Verrès, seguivo, come insegnante di sostegno, un allievo presentante un grave ritardo dell'apprendimento, secondario alle conseguenze di una lesione cerebrale, oltre a grandi problemi motori e relazionali.

Durante lo stesso anno la scuola aveva organizzato un corso di aggiornamento, tenuto da Adriana Zamboni del Laboratorio Teatro di Settimo, sul Teleracconto.

L'incontro con queste due situazioni mi ha dato l'opportunità di fare una esperienza didattica per me molto significativa e che vorrei raccontarvi, sperando che suggerisca ad altri stimoli per il proprio lavoro.

Il teleracconto

Il teleracconto è un genere narrativo-teatrale contemporaneo che coniuga il linguaggio televisivo con quello della narrazione diretta dall'attore. L'idea è semplice: una telecamera fissa, con un obiettivo *macro*, riprende in diretta piccoli oggetti e materiali e li rimanda, trasformati in personaggi e paesaggi fanta-

stici, ad un teleschermo.

Contemporaneamente uno o più narratori raccontano la storia e animano i personaggi, muovendoli sotto l'obiettivo.

È una rivisitazione tecnologica del teatro dei burattini, dove il teatrino diventa lo schermo televisivo e la telecamera isola e ingrandisce i particolari, restringe e seleziona il campo visivo, anima oggetti, crea effetti speciali... magici.

Le potenzialità didattiche di questa tecnica sono enormi.

Prima di tutto ci sono due possibilità:

- partire da un raccontino ed illustrarlo attraverso questa tecnica, adeguandolo alle esigenze dell'immagine;
- raccogliere piccoli oggetti, portati dai bambini; classificarli in "famiglie" secondo criteri da decidere insieme; scegliere una di queste famiglie e con essa costruire una storia sotto la telecamera.

Un lavoro così impostato:

- permette di decodificare il linguaggio televisivo svelandone in diretta i trucchi;

Mariuccia Allera Longo
Insegnante

- rende meno effimero il prodotto, in quanto esso può essere registrato;
- dà la possibilità di ottenere risultati diversi, a vari livelli di difficoltà: dal filmato d'animazione allo spettacolo in diretta, con l'apporto di tutta la classe: narratori, attori, musicisti e rumoristi che si esibiscono dal vivo;
- si svolge in un ambito circoscritto che richiede solo l'uso degli arti superiori;
- il racconto finale può essere il frutto di un gioco simbolico, favorito dall'uso degli oggetti;
- i ragazzi vengono guidati in un percorso mentale graduato verso l'astrazione: dalla realtà, alla sua rappresentazione simbolica, all'immagine visiva, preludio all'immagine mentale.

Infatti, grazie alla macchina, si materializza un'immagine, cioè una rappresentazione soggettiva, una idea vista non ancora pensata.

E' il *pensiero analogico* che precorre il pensiero astratto.

I nostri allievi

Confrontiamo ora le caratteristiche di questo linguaggio con alcune costanti che di solito si riscontrano nei ragazzi portatori di handicap psicofisici o che registrano genericamente un ritardo nell'apprendimento.

Oltre alle frequenti difficoltà motorie, più sono deprivati mentalmente tanto più:

- hanno una memoria labile;
- possiedono una percezione di sé confusa;
- faticano ad organizzare gli ele-

- menti di una situazione in un insieme;
- distinguono con difficoltà i particolari;
- sono legati al pensiero concreto;
- hanno difficoltà a strutturare immagini mentali stabili e generalizzabili;
- stabiliscono associazioni tra situazioni solo in ambiti esperibili,



Foto Laboratorio Teatro Settimo

quasi mai solo verbali o pensati. Quindi è necessario legare la verbalizzazione e la concettualizzazione a esperienze vissute, esperienze in questi allievi spesso molto scarse e quasi mai verbalizzate e sistematizzate dal contesto familiare.

Questa situazione può essere molto grave per un ragazzo portatore di handicap perché oggi la scuola è ancora troppo basata su informazioni astratte e, nella migliore delle ipotesi, sulla razionalizzazione dell'esperienza.

Quando la difficoltà è molto grave, le uniche verbalizzazioni possibili riguardano i momenti vissuti insieme. Se questo è vero quando si parla di cose vere, è ancor più vero quando si intende inventare qualcosa di ve-

rosimile o addirittura di fantastico. Nella mia esperienza i ragazzi con ritardo di apprendimento immaginano a fatica e sono ripetitivi.

E' quindi evidente che un'attività come quella del teleracconto può essere particolarmente utile proprio al fine di supportare le capacità intellettuali di allievi deprivati, soprattutto se si ricorre ad un grande strumento di mediazione: il *gioco simbolico*.

Il gioco

Mi sembra sempre valida la definizione del gioco che troviamo in A.A.V.V. "Gioco e realtà", Cooperazione Educativa, dicembre '93, ed. Nuova Italia, Roma.

"Il gioco è uno strumento straordinario di propedeutica alla vita, di allenamento alle relazioni e alla conoscenza delle emozioni. E' un momento privilegiato in cui è possibile rischiare scelte, tentativi, risposte, senza dover

temere le eventuali conseguenze negative.

E' un momento privilegiato per conoscersi e per conoscere, per fare esperienze in un terreno protetto e sicuro, in cui si può entrare e da cui si può uscire a proprio piacimento...

Giocare è, in fondo, vivere un'esperienza che prevede un ruolo da ricoprire, uno scopo da raggiungere, delle regole da rispettare, la presenza di altre persone ciascuna con il proprio ruolo, uno spazio di azione".

Quindi il gioco è un modo di vivere per finta, ma di vivere.

Inoltre, usando oggetti e materiali, permette di proiettare in immagini le proprie conoscenze: è una rap-

presentazione concreta della realtà soggettiva.

Nel gioco si agisce ed esso si alimenta nell'azione.

L'interessante sta non nel prevedere, ma nello scoprire ciò che può accadere di fronte a nuove situazioni e relazioni.

Le strategie vengono elaborate al momento, gli oggetti, i materiali stessi, gli altri personaggi sono insieme stimoli ed impedimenti allo svolgimento del proprio piano.

I ragazzi portatori di handicap spesso non sanno giocare: bisogna insegnarglielo.

I giochi dei bambini di oggi di solito ripetono figure e situazioni televisive, sono ovvi e banali. E' necessario ricorrere alle tecniche dell'*animazione teatrale* in modo da imbrogliare un po' le carte.

Nel gioco si usa il discorso diretto. Quando il gioco è finito, si può raccontare ciò che è successo oralmente e per iscritto.

Si può redigere un testo che usi il discorso diretto (*testo drammaturgico*) o che usi anche il discorso indiretto (*testo narrativo*).

Infine, fissare le sequenze di un gioco, saperle ripetere, arricchire la situazione, perfezionare tempi e strategie, permette ad un gioco di diventare un prodotto: uno spettacolo teatrale, un filmato, un teleracconto appunto.

Io credo che concludere l'attività con un prodotto sia molto importante: rafforza la motivazione, stimola l'impegno e la cura, fa acquisire una coscienza chiara del significato di tutto il lavoro.

Un esempio di unità didattica

L'unità didattica da me costruita nell'A. S. 1993/94, è solo una delle tante possibili attuazioni del linguaggio in questione.

La descrivo sinteticamente.

Il laboratorio è durato sei mesi per tre ore alla settimana.

Vi hanno partecipato cinque ragazzi di classi diverse, tutti portatori di handicap, e le loro insegnanti che qui voglio ricordare: Marisa Codazzi, Anna Maria Millet e Egle Braido.

Questo è stato un ripiego in quanto la proposta di estendere l'esperienza ad una classe intera quell'anno non è stata accolta.

Ciò avrebbe garantito una migliore integrazione dei ragazzi e il progetto si sarebbe inserito all'interno dei *Laboratori di Sperimentazione* del bilinguismo.

In ogni caso l'attività è da strutturare per piccoli gruppi di lavoro perchè prevede la partecipazione attiva di tutti i componenti che si muovono in un campo d'azione ristretto; si basa inoltre su una attenta osservazione da parte di tutti e su micro-movimenti.

Il gruppo così formatosi si è garantito in ogni caso uno spazio creativo più tranquillo nel clima, più adeguato nei tempi, più attento ai singoli componenti, più equilibrato nelle competenze.

L'attenzione del lavoro si è spostata dal raffronto tra linguaggi diversi al valore dei contenuti ed al potenziamento della comunicazione.

Vista la composizione del gruppo, formata come ho già detto da ragazzi limitati da handicap psico-fisici anche gravi, l'obiettivo generale di tutta l'attività è stato quello di aumentare la capacità di proporsi, di scegliere, di rappresentare, di comprendere, di ricordare, di esprimere.

Si è articolata in quattro fasi:

1ª fase: avvicinamento all'uso del mezzo (cinque incontri);

2ª fase: raccolta di materiali e costruzione di storie (cinque incontri);

3ª fase: verifica della comprensione delle storie;

4ª fase: organizzazione dei materiali e degli oggetti.

Dopo ogni seduta ho fissato su un diario le mie osservazioni ed a loro volta i ragazzi, con l'aiuto delle insegnanti, hanno registrato su un quaderno ciò che avevano vissuto o inventato, rielaborandolo a piacere.

1ª fase

Avvicinamento all'uso del mezzo.

Obiettivo del lavoro è stato di prendere confidenza con la telecamera e con i meccanismi del gioco di improvvisazione.

Questi gli argomenti proposti e tutti regolarmente registrati in video:

1° incontro: presentazione di sé (ogni ragazzo viene intervistato dall'insegnante);

2° incontro: presentazione di sé (sempre rispondendo alle domande dell'intervista, ogni ragazzo esprime le proprie preferenze per quanto riguarda i colori, gli animali e gli oggetti preferiti);

3° incontro: giochi di isolamento ed uso espressivo di varie parti del corpo. Invenzione di una storia collettiva.

4° incontro: composizioni scultoree con il corpo ed effetto "magico" di scomparsa e ricomparsa di personaggi;

5° incontro: presentazione reciproca, non realistica.

Nella verifica abbiamo tenuto conto essenzialmente della qualità della partecipazione di ognuno che risultava dalle registrazioni e dagli appunti ed abbiamo costruito una tabella (1) con queste voci:

A: l'alunno è attivo nella produzione (esegue coerentemente le consegne);

P: l'alunno è passivo nella produzione (non esegue le consegne, ma apprezza le proposte dei compagni);

R: l'alunno rifiuta di partecipare in ogni modo all'attività proposta.

Numero Incontri	Partecipazione di C.
1	A
2	A
3	A ----- P
4	A ----- A
5	P ----- P

Tabella 1

2^a fase

Raccolta di materiali e costruzione di storie.

I ragazzi sono stati invitati a ricercare e portare a scuola materiali ed oggetti da suddividere in "famiglie" (di colore o di materiale o di funzione).

Ad ogni ragazzo è stata affidata una *famiglia* che doveva arricchire via via di nuovi componenti. Così uno ha raccolto pupazzetti di plastica, un altro carta, un altro foglie, un altro oggetti in ferro.

Questi oggetti, opportunamente manipolati, predisposti e modificati, sono diventati i personaggi ed i paesaggi di storie inventate insieme, mentre scorrevano sotto ad una telecamera collegata ad uno schermo TV.

Tutte le proposte venivano prese in considerazione ed il gioco consisteva proprio nel trovare soluzioni accettabili e coerenti per accostamenti casuali di personaggi e situazioni.

Così le storie sono risultate meno prevedibili e più interessanti.

Si è proceduto gradualmente: prima si è lavorato sui personaggi, poi si sono aggiunti i paesaggi. In un primo tempo le situazioni proposte

erano semplici, poi via via sono diventate più complesse.

Il gioco è avvenuto su due piani: il piano degli oggetti e dei materiali e il piano della rappresentazione con le immagini.

La verbalizzazione si è concretizzata nelle battute e nei dialoghi che si sono intrecciati spontaneamente tra i personaggi.

Lo spazio di lavoro, delimitato dall'obiettivo dell'ingranditore, era limitato alle dimensioni di un foglio da disegno.

Ogni singolo incontro è stato così suddiviso:

- esame dei materiali con il *macro*;
- scelta dei personaggi e allestimento dei paesaggi senza usare la telecamera;
- individuazione della situazione e dell'azione principale, articolazione delle azioni successive, improvvisazione del monologo o dei dialoghi utilizzando la telecamera.

Quando tutti gli ingredienti della storia erano stati determinati, i ruoli di ciascuno distribuiti ed ognuno aveva già fissato la propria parte con l'aiuto di qualche prova, io davo il segnale e registravo con la telecamera il risultato del lavoro.

Dato che i componenti il gruppo avevano tutti problemi di pronuncia, di memorizzazione delle battute, di tenuta del ritmo e di controllo della motricità fine, abbiamo registrato tutto il lavoro rinunciando ad avere degli attori in scena, facendo agire solo i personaggi inventati.

Ho utilizzato la tecnica del cinema di animazione: il montaggio di fotogrammi per ottenere il movimento di oggetti rigidi (*a telecamera spenta si muove l'oggetto; si registra la sua posizione per 5 secondi e contemporaneamente viene pronunciata la battuta; si spegne la telecamera e si sposta di "un passo" l'oggetto.*

... e così via.)

Questo semplifica il compito degli attori perché separa il movimento dalla parola.

Il risultato sono state piccole storie di animazione televisiva.

I cinque incontri sono stati così articolati:

1° incontro: con l'obiettivo *macro* vengono osservati alcuni materiali; viene costruita una prima semplice storia in comune (paesaggio + personaggio + azione);

2° incontro: con l'obiettivo *macro* vengono osservati altri materiali; si costruisce una storia semplice per ogni ragazzo (paesaggio + personaggio + azione); ognuno usa il proprio materiale;

3° incontro: i ragazzi sono divisi in due sottogruppi; viene costruita una storia più complessa per ogni sottogruppo (un paesaggio + due o tre personaggi + due o tre azioni in sequenza); ogni sottogruppo mette in comune ed usa il materiale portato dai componenti il gruppo stesso;

4° incontro: i ragazzi sono sempre divisi in due sottogruppi; viene costruita una storia complessa per sottogruppo (un paesaggio + due o tre personaggi + due o tre azioni in sequenza che interagiscono); anche questa volta ogni sottogruppo unisce il materiale di tutti i componenti, ma con l'avvertenza di variare tutti gli elementi del racconto;

5° incontro: i ragazzi sono sempre divisi in due sottogruppi; viene costruita una storia complessa per gruppo (un paesaggio + due o tre personaggi + due o tre azioni in sequenza che interagiscono); questa volta i due sottogruppi si scambiano i materiali e trovano nuovi stimoli per l'invenzione.

Dato che il lavoro era finalizzato alla produzione libera e spontanea, gli strumenti di verifica dovevano essere discreti per non indurre un atteggiamento di autocensura.

Così mi sono basata sull'analisi di dati raccolti da me su un diario personale e sull'osservazione delle registrazioni effettuate.

D'altra parte, essendo questa una sperimentazione, volevo quantificare minimamente l'effettiva utilità del mezzo nella didattica.

Allo scopo ho predisposto una griglia (2) che si proponeva di valutare le prestazioni dei ragazzi rispetto ai seguenti parametri:

è capace di:

- scegliere il personaggio;
- ripetere le battute;
- inventare battute;
- individuare una azione o una situazione;
- costruire un paesaggio;
- dare un significato ad un paesaggio;
- inventare un dialogo;
- stabilire delle sequenze di azioni.

Nome della storia	a	b	c	d	e	f	g	h
La rana	x	x	-	-				
Tutti al mare	x	x	-	-	-	-	-	-
La pianta metereologica	x	x	-	-	-	-	-	-
Dalla città alla foresta	x	x	-	-	x	-	-	-

Tabella 2

3^a fase

Verifica della comprensione delle storie.

Obiettivo di questa parte dell'unità didattica è la verifica delle capacità di decodificazione del linguaggio delle immagini ed in particolare:

- delle capacità di analisi visiva;
- della capacità di cogliere le relazioni tra i vari elementi dell'immagine;
- della capacità di mettere in relazione delle sequenze di fatti;

- delle capacità di arrivare a delle conclusioni e di riconoscere le motivazioni delle azioni.

Un altro obiettivo è il potenziamento della memorizzazione grazie alla video-registrazione.

I ragazzi hanno rivisto una per una tutte le storie confezionate ed hanno risposto a schede di comprensione secondo il consueto schema di riferimento:

Dove: la situazione

Chi: i personaggi principali

Come: le azioni principali

Perché: la motivazione dell'azione

Fine: la conclusione

Quando abbiamo appurato che tutti avevano capito i video-racconti, si è proceduto a dare loro i titoli.

4^a fase

Organizzazione dei materiali e degli oggetti

All'allievo che seguivo è stato affidato il compito di conservare ed organizzare gli oggetti ed i materiali portati dai compagni.

Questo incarico era un pretesto per allenarlo in esercizi di logica - matematica che non amava molto se proposti fine a se stessi.

L'attività è stata svolta parallelamente a quella di produzione, in un momento diverso della settimana.

Gli obiettivi del lavoro erano riferiti allo sviluppo delle capacità:

- di analisi di qualità strutturali e costitutive;
- di sintesi in insiemi;
- di confronto di quantità;
- di numerazione.

La catalogazione del materiale è avvenuta secondo la sequenza:

- analisi approfondita di ogni singolo pezzo;
- organizzazione in insiemi e sottoinsiemi degli oggetti di ogni ragazzo secondo le categorie intrinseche al materiale stesso e funzionali al teleraconto (colore, pro-

venienza, funzione...);

- numerazione di ogni insieme;
- registrazione grafica dell'analisi su strisce murali;
- disposizione del materiale nell'armadio in scatole più grandi, contenenti scatoline con i sottoinsiemi; ogni scatola più grande aveva sul coperchio il nome del proprietario;
- confronti di quantità tra sottoinsiemi con manipolazione concreta degli oggetti.

L'eventuale acquisizione dei concetti è stata verificata attraverso schede a domande chiuse ed aperte. (Tabella 3 e 4).

PUPAZZETTI	
15 PEZZI	
3 NANETTI	1 con sacco e bastone 1 con un bicchiere 1 con un vaso
3 RANE	2 sui pattini 1 con l'ombrello
2 COCCODRILLI	1 con libro 1 con pagella
1 TACCHINO	
1 ELEFANTE	
1 SCIMMIETTA	
1 LEONE	
1 CANE	
1 TARTARUGA	
1 APE	

Tabella 3

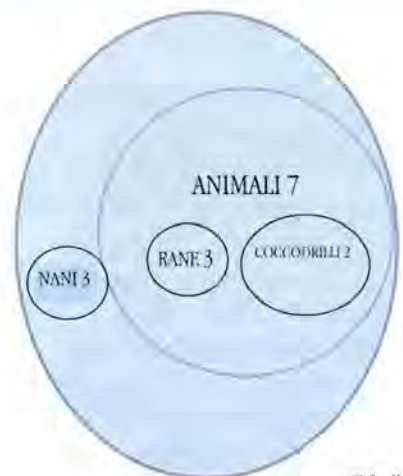


Tabella 4

Questa mia proposta di lavoro ha approfondito solo una parte delle ben più ampie ed interessanti applicazioni didattiche che questa tecnica può suggerire. Altri allievi, altre esigenze ed altre capacità daranno sicuramente stimoli nuovi e suggestivi ad insegnanti che vogliano sperimentarla.

Sono personalmente convinta che sia un modo facile ed avvincente per usare la telecamera che, a mio avviso, deve entrare nella didattica, tenendo conto

dell'importanza che ha assunto la TV nell'informazione di tutti, in particolare dei ragazzi. Infatti, anche se il mio giudizio rimane critico nei confronti della maggior parte dei programmi televisivi, non mi sembra utile criminalizzare lo strumento in sé, che, anzi, è sicuramente una formidabile risorsa dal punto di vista della comunicazione.

Il miglior modo per capirlo è usarlo ed esplorare le sue potenzialità dal nostro punto di vista.

Un esempio di storia inventata per il teleracconto

Il treno da Canicatti

Una scatola di cartone e, intorno, della carta di giornale accartocciata, sono una montagna attraversata da una galleria ferroviaria.

Accanto, un lago suggerito da un cartoncino azzurro, costeggiato da due rotaie (disegnate) che si infilano nella galleria.

Elefantino: "Vado a farmi una bella bevuta".

Si avvicina al lago e si sente il rumore di un risucchio.

Arriva **Tacchino:** "Ehi! Sono le una meno venti, è quasi ora del nostro

treno!"

"Ci avviciniamo".

"Viene tutti i giorni da Canicatti".

"E' sempre pieno di merci".

"Chissà se porta oro!".

"A me piace sentire il rumore".

"Arriva!".

Dal sottofondo cresce sempre più il rumore di sferragliamento eseguito con la bocca dai compagni.

Il treno entra in scena avanzando sulle rotaie: una fila di pile rotonde e nere che spinge una forbice cinese in veste di locomotiva.

"Contiamo i vagoni".

"Sono tre".

"No, forse sono dieci".

Bum, bum, bum...una pioggia di massi di carta fa crollare la galleria e distrugge il treno.

"E' venuta una frana"

"Che disastro!".

"Andiamo via da qui!"

"Nel lago, presto!".

I due ragazzi protagonisti della storia ci hanno raccontato così l'amicizia di due persone che condividono il rito di aspettare un treno che viene da lontano, risvegliando sogni.



Foto Laboratorio Teatro Settimo