

## **Le tecnologie digitali nel Modello di Insegnamento Dinamico delle Arti dello Spettacolo**

**di Filippo Toppi**

Le tecnologie digitali possono dare un valido supporto all'insegnamento di qualsiasi disciplina; da molti anni il dibattito è aperto e si sta cercando di capire quali apparecchi ed attrezzature tecnologiche siano più utili, forse ormai necessarie, in un'aula scolastica. Fin dalla scuola primaria, oggi è fondamentale poter far sperimentare ai bambini e ai ragazzi l'utilizzo di software più o meno sofisticati. I nostri studenti devono saper utilizzare i computer per scrivere, fare calcoli matematici, realizzare presentazioni con elementi grafici, magari arricchite da animazioni e commenti sonori. Molto importante e sempre più diffuso è l'utilizzo delle LIM, grazie alle quali gli insegnanti possono agevolmente mostrare agli studenti immagini, video, e far ascoltare tracce audio. Diciamo qui solo di passaggio che sarebbe utile poter utilizzare nelle aule impianti stereo di qualità: dotazione tecnica spesso carente nelle nostre scuole. Del resto, pensare ad aule scolastiche dotate di buoni impianti audio presuppone una didattica che preveda l'ascolto della musica; attività che, purtroppo, non sempre rientra nei programmi didattici. Altri strumenti tecnologici sempre più utilizzati nelle scuole sono videoproiettori, microfoni e mixer audio, videocamere, stampanti 3d, che possono essere d'aiuto per la realizzazione di progetti didattici efficaci ed essere da stimolo per motivare gli studenti. Non dobbiamo inoltre dimenticare che tutti gli studenti, a partire dai primi anni della scuola secondaria, hanno in tasca apparecchi di altissima tecnologia e dalle enormi potenzialità: gli smartphone. Oggetti che spesso vengono demonizzati nelle scuole, perché utilizzati dai ragazzi per fare di tutto tranne che per partecipare meglio alle attività didattiche. Tuttavia, proprio le capacità e la familiarità che i ragazzi hanno con gli smartphone li rendono potenzialmente molto preziosi per la didattica. Anziché sequestrarli all'ingresso delle aule, potremmo provare in alcuni casi ad utilizzarli per quello che sono: strumenti dalle ampie funzionalità, che concentrano in un unico apparecchio fotocamera, videocamera, registratore audio e offrono la possibilità, attraverso l'uso di apposite App, di trasformare ed elaborare digitalmente suoni e immagini. Gli smartphone sono, inoltre, la principale porta di accesso al mondo di internet e dei social network, territorio amato e vissuto emotivamente in maniera molto intensa dagli studenti, soprattutto della scuola secondaria.

Quali tecnologie possono essere sfruttate per migliorare o potenziare l'insegnamento delle discipline dello spettacolo e con quali modalità? Per prima cosa occorre dire che le tecnologie digitali non dovrebbero in alcun modo togliere spazio alle discipline dello spettacolo dal vivo: cantare, ballare, utilizzare in modo creativo ed espressivo la voce e la gestualità sono esperienze preziose e insostituibili, tanto più nella didattica scolastica, dove normalmente vengono poco sfruttate. Gli strumenti elettronici digitali risultano particolarmente efficaci se si riescono ad affiancare e integrare alle discipline dello spettacolo e aiutano lo studente ad avere un approccio creativo e aperto ad una scrittura multimediale, tipica delle arti performative. Le tecnologie non devono sostituirsi al laboratorio di teatro musicale ma essere al suo servizio. In che modo? Ci sono molte possibilità. Proviamo a fare qualche esempio.

### **Un libro, un disco, un quadro**

Troppo spesso a scuola le diverse discipline vengono affrontate come mondi separati con scarse connessioni fra loro. Alcuni progetti didattici possono aiutarci a costruire relazioni, analogie, dialoghi tra materie differenti. Un esempio

efficace è il gioco dell'abbinamento tra parole, musiche e immagini. Questo gioco può essere realizzato facilmente grazie alle tecnologie digitali. Gli studenti di ogni età possono essere chiamati a trovare connessioni tra linguaggi diversi; possono cioè venire coinvolti in una scrittura multimediale. Come possiamo abbinare una musica ad un'immagine e un testo? Per prima cosa diamo un perimetro al campo di gioco, scegliendo un tema da sviluppare. Possiamo, ad esempio, parlare delle mutazioni culturali in gioco nel passaggio tra Ottocento e Novecento. Durante le ore di letteratura si possono fare letture di poesie, drammi e romanzi del periodo storico scelto, da Pirandello ad Apollinaire a Joyce; nelle ore di storia dell'arte si può realizzare una ricerca iconografica da Van Gogh a Picasso a Kandinsky, possono essere fatti ascolti musicali mirati, da Mahler a Ravel a Stravinsky o Schönberg, e fare parallelismi con la filosofia e la scienza, da Freud a Einstein a Heisenberg. Ogni studente può scegliere un dipinto, una musica e un testo letterario e creare il proprio abbinamento. Molto semplicemente, ogni studente può registrare la propria voce con un microfono, può scaricare una traccia musicale da internet e abbinare, con un software, la sua voce, la traccia audio e i dipinti che ha scelto, magari creando particolari dissolvenze per integrare i vari elementi in un unico video. I progetti individuali possono poi essere condivisi da tutta la classe, commentati insieme ai docenti, rielaborati e uniti in un progetto finale, magari accompagnato da una narrazione esplicativa di tutto il lavoro svolto. Partendo da questa base, ogni studente ha la possibilità di provare a costruire abbinamenti diversi, magari sperimentando accostamenti inaspettati mescolando musica classica a musica pop o rock o rap, dipinti della storia dell'arte con immagini tratte da fumetti o graphic novel, oppure ancora utilizzando opere da lui realizzate: siano testi, musiche o disegni. Si può immaginare anche un lavoro organizzato in gruppi: un gruppo di studenti può lavorare con un docente di arte alla ricerca iconografica, un gruppo può dedicarsi alla ricerca musicale e un gruppo alla ricerca testuale. In questo gioco didattico si possono, naturalmente, affrontare moltissime tematiche anche trasversali e con riferimenti a diverse materie d'insegnamento, ed è possibile stimolare gli studenti ad approfondire gli argomenti trattati cercando di costruire sempre nuove analogie e collegamenti.

## **Videoscenografie**

Proponiamo ora l'esempio di un laboratorio che è stato realmente realizzato qualche anno fa in un liceo di Milano, in cui si è attivato un progetto interclasse sul tema di Macbeth. Lungo l'anno scolastico, una classe ha lavorato alla stesura del testo, scegliendo con il professore di inglese alcune parti tratte dal testo di Shakespeare e con l'insegnante di italiano alcuni frammenti del libretto di Piave per il Macbeth di Verdi: dopo aver realizzato il copione hanno studiato, con un esperto di teatro, come metterlo in scena e recitarlo. Parallelamente, un'altra classe ha preparato una parte cantata, seguiti da un esperto esterno che ha lavorato su alcune parti di Macbeth di Verdi. Una terza classe, infine, ha lavorato con i professori di arte alla realizzazione delle scenografie video. Gli studenti, guidati dai docenti e dagli esperti esterni, hanno cercato di individuare alcuni passaggi drammaturgici fondamentali per lo sviluppo della trama del dramma shakespeariano. Successivamente, hanno cercato di abbinare alle scene scelte alcune suggestioni visive: dipinti, immagini tratte dalla storia della fotografia e frammenti di video tratti dalla storia del cinema. I vari contributi visivi sono stati integrati e rielaborati con un software di montaggio video per rendere il linguaggio visivo uniforme. Le tracce video prodotte sono state proiettate come video-scenografie durante lo spettacolo nell'auditorium della scuola, utilizzando tre proiettori. Una proiezione è stata effettuata sulla parete alla destra della platea, una alla sinistra e una su un fondale bianco in fondo allo spazio scenico. Ogni proiezione

mostrava un diverso riferimento visivo messo in relazione, per analogia, alla scena che veniva recitata e cantata. Lo spettacolo finale era quindi composto da parti recitate, parti cantate e una serie di suggestioni visive che “avvolgevano” il pubblico: la corona reale, simbolo del potere e dell’ambizione, le carte dei tarocchi simbolo della profezia delle streghe, il coltello simbolo dell’omicidio, le mani insanguinate simbolo della follia di Lady Macbeth, e ancora famosi dipinti della storia dell’arte, frammenti di scene di guerra per sottolineare la scena del regicidio, volti di donne e uomini terrorizzati tratti da diversi film e fotografie per sottolineare la scena dell’apparizione del fantasma di Banquo, e così per ogni scena dello spettacolo.

## **Don Giovanni Hip Hop**

Anche questo è un breve esempio tratto da un laboratorio realmente realizzato in una classe di una scuola superiore. Il tema del laboratorio era Don Giovanni di Mozart. Gli studenti, guidati dai propri docenti e da esperti esterni, hanno ascoltato l’opera, analizzato trama e personaggi e infine hanno provato a mettere in scena alcune parti dell’opera recitando alcuni passaggi e cantandone altri. Per la parte di canto, si è scelto di provare a scrivere alcuni rap ispirati alle scene di Don Giovanni. Il punto di partenza è stato la musica di Mozart: le tracce audio dell’opera sono state importate in un software con cui si sono potute aggiungere le “basi” Hip Hop, a loro volta composte dagli stessi studenti utilizzando software di composizione musicale basati sull’utilizzo di “banchi” di strumenti elettronici organizzati in sequenze di loop. Contemporaneamente, un altro gruppo di ragazzi ha riscritto i testi di alcune scene, adattandole ritmicamente alle “basi” e creando la propria versione di Don Giovanni costruita sulla contaminazione tra il linguaggio operistico e il linguaggio rap.

## **Accendete gli smartphone**

Sono molti gli spunti che possono nascere pensando di utilizzare gli smartphone degli studenti come strumenti didattici. Possiamo pensare di creare un profilo social dedicato al nostro laboratorio e utilizzarlo come un diario di bordo in cui pubblicare testi, immagini, frammenti di video delle prove e dello spettacolo finale. Possiamo realizzare piccole interviste degli studenti e dei docenti coinvolti nel laboratorio, creare inserti grafici, illustrazioni; possiamo magari lavorare su forme di video particolarmente utilizzate sui social network come i trailer, i Meme, i mini-spot.

Possiamo immaginare una regia video “diffusa” in cui, mentre alcuni studenti recitano e alcuni suonano o cantano, altri studenti con i loro smartphone riprendono le varie fasi del laboratorio da molti punti di vista, per una rilettura audiovisiva del percorso didattico con molti punti di vista diversi.

Possiamo immaginare che l’azione teatrale e musicale sia dislocata in diverse aule, e i vari contributi possano essere uniti in una piattaforma in rete, magari con alcuni momenti in diretta streaming. Possiamo immaginare che una parte della performance sia realizzata in una scuola e un’altra parte in un’altra scuola magari di un’altra città o di un altro Paese: utilizzando in questo modo gli smartphone e internet per aiutare a costruire progetti di interscambio culturale.

Le possibilità di studio, approfondimento e sperimentazione sono infinite. Gli strumenti, hardware e software, sono molteplici ed esistono moltissime risorse gratuite scaricabili on-line e particolarmente adatte ad essere utilizzate nelle scuole. Per questo vorremmo fare un appello a tutti i docenti e operatori didattici: vi invitiamo a inviarci i vostri contributi, riflessioni e idee di progetti didattici in fase di ideazione o già realizzati. Potremo così, in queste pagine, pubblicare vari contributi e creare uno spazio di confronto e condivisione di buone pratiche legate all'utilizzo delle tecnologie digitali nei laboratori di teatro, musica e teatro musicale. Ringraziamo tutti coloro che vorranno scriverci utilizzando la pagina *contatti* del nostro sito.

Filippo Toppi