

C'ERA UNA VOLTA LA TECNOLOGIA

Entro nelle scuole con percorsi di animazione dall'anno 1979-80.

L'animazione teatrale, con i bambini che nella tecnologia ci sono nati, immediatamente la richiama sotto forma di film, di video. Il primo spettacolo di burattini in una classe quinta subito diventa un film Super 8, girato muto e poi doppiato al volo dai bambini durante la proiezione.

L'anno seguente è un vecchio (già per quei tempi!) videoregistratore in bianco e nero a bobine che ci accompagna nel riprendere le "scenette", ma anche interessantissimi TG dei bambini.

Funziona così: in gruppi di 4 o 5, piuttosto che un'azione teatrale di fantasia, una fiaba, un racconto dell'orrore, preparano in 20 minuti un telegiornale, con la redazione, gli inviati, i servizi filmati. Così notizie strambe, un po' di sport, buffe previsioni del tempo, ma soprattutto, applicato agli argomenti "seri" del mondo, alla cronaca e della politica, un punto di vista inedito che normalmente non entra nelle aule scolastiche, espresso con divertimento, intelligenza, ironia.

Succedono anche cose inquietanti, come quando in una quarta elementare scrivono e mettono in scena un attentato al papa (di che cosa parlano di solito i TG? Di persone famose, morti, ammazzamenti, e ci sono persone famose che colpiscono di più l'immaginazione dei bambini, come il presidente Pertini, il papa ...) e proprio quel giorno c'è l'attentato vero in piazza S. Pietro!

Intanto la TV specchio (telecamera sul cavalletto e registratore che manda sullo schermo la nostra immagine "dal vivo") suscita eccitazione, divertimento, voglia di fare.

Passano gli anni, e la tecnologia aiuta i bambini a incontrare la natura.

Vanno nel giardino della scuola a "esplorare", e la videocamera li intervista, e avvicina anche i piccoli animali con la funzione macro che li fa apparire più grandi (fino alle meraviglie delle digitali e delle fotocamere che mettono a fuoco a 1 cm e puoi contare i peli delle mosche!) I bambini dicono cosa inquadrare, fanno la regia, sperimentano i problemi tecnici di certe inquadrature. Mentre anche a occhio nudo lo sguardo si fa acutissimo, e individuano di tutto, e consegnano all'occhio elettronico, che poi li aiuterà a ricordare e a vedere ancora meglio.

Non tecnologie astruse da apprendere, ma potenti estensioni dei sensi. Non sarebbe più facile e naturale anche per le maestre, così?

Il primo progetto per l'uso del computer con i bambini è in una scuola dell'infanzia, anno 1992-93.

Li conosco già, abbiamo già fatto la TV specchio e un giorno, tra la videocamera e il televisore ho messo un'altra macchina. Chiedo ai bambini che cos'è e rispondono subito: "Un computer".

Clic, e l'immagine dei bambini è come congelata sullo schermo; clic, e cambiano i colori, sembrano fantasmi; clic, e appare una palla che rimbalza nello schermo in mezzo a loro, e i bambini veri eccitatissimi giocano ad acchiappare quella palla virtuale!

Era un Philips NMS 8280, sistema MSX2, un home computer vecchio (già allora), però con digitalizzazione e sovrapposizione video, che consentiva elaborazioni delle immagini televisive anche in tempo reale. Se si confrontano i dati tecnici, una macchina ridicola al confronto di quelle attuali. Eppure, se volessi fare le stesse cose con un computer di oggi, migliaia di volte più potente, semplicemente non posso, a meno di non dotarmi di costosi accessori professionali. Osservazione banalmente: forse nel "progresso" di questi aggeggi c'è qualcosa che non va.

Con un altro computer, questo nuovo e tecnologicamente avanzato (per quei tempi), un Amiga 1200, sperimentiamo alcuni giochi multimediali, e la cosa che piace di più ai bambini è "quando il dinosauro si trasforma in un orsetto"!

La parola inglese è *morphing* (metamorfosi, trasformazione) e si effettua in questo caso ritagliando dal suo sfondo un'immagine che è stata salvata come la "punta di un pennello" (significa che se per esempio è una faccia, sullo schermo disegnerò facce, o usando lo strumento aerografo spruzzerò facce), a cui si comanda di trasformarsi in un'altra immagine, a sua volta resa sotto forma di "pennello". Se la forma e le dimensioni sono congrue, si ottengono trasformazioni discrete, che per i bambini sono entusiasmanti.

Poi i programmi di disegno su Amiga gestiscono anche i "pennelli animati", figure salvate con un certo numero di posizioni che trascinate sullo schermo si distribuiscono lungo i fotogrammi di un'animazione, con tutto il loro movimento. In pratica, aggiungendo un personaggio dopo l'altro, in pochi minuti possiamo fare un cartone animato!

Macchina già moderna l'Amiga, ma infinitamente meno potente di quelle di oggi. Eppure, la stragrande maggioranza di bambini e di insegnanti, nell'anno di grazia 2006, credono che il disegno al computer sia

usare *Paint*...

Tempo presente ormai, e ancora animazione teatrale. I bambini giocano a fare le facce buffe, la voce strana. Per fare le facce ancora più buffe, la voce ancora più strana, non nel teatro ma più facilmente nella televisione e nel cinema si usa il computer.

C'era un programma per "cambiare le facce" che i bambini dell'infanzia usavano tranquillamente da soli. Era sparito e ora in Inghilterra una ditta lo ha recuperato per poterlo rivendere, apposta per le scuole. Il suono poi, secondo il mercato non interessa ai bambini, non esistono praticamente programmi per loro che elaborano il suono, ed è incredibile osservando che cosa ti fanno e ti dicono i bambini quando li lasci giocare a cambiare le voci, come un robot, un alieno, un vecchietto tremolante, un mostro dalle tante teste!

E' sorprendentemente facile: per cambiare le facce si "tira" con il mouse e la testa diventa a forma di lampadina, oppure si strizzano gli occhi si allungano le orecchie come al vulcaniano Spock, si fa il sorriso della Gioconda come se avesse mangiato un limone! Si va sul disegno del suono e si taglia, si incolla, si rovescia, si trasforma. Poi si mettono insieme immagini, suoni, testi, musiche e si realizzano prodotti multimediali di forte impatto con grande facilità. I bambini di quarta o quinta elementare ci riescono tranquillamente da soli. Per quelli di cinque anni che ancora non sanno leggere e scrivere, magari serve un piccolo aiutino, ma non più di tanto. E imparano facilmente, come si impara un videogioco.

L'unico problema è che il computer queste cose non le fa da solo e occorrono i programmi adatti, che non sono quelli da ufficio che chissà perché ci spacciano come "fondamentali" e "di base". Bisogna cercarli o almeno, banalmente, sapere che da qualche parte esistono, e che usandoli potremmo fare qualcosa di più intelligente e vicino ai gusti veri dei bambini e dei ragazzi, nonché a una effettiva e indispensabile alfabetizzazione multimediale, che non giocare con le "word art"!

Nel frattempo, nelle scuole io continuo a fare la TV specchio, e le reazioni sono le stesse identiche di dieci, vent'anni fa...

Paolo Beneventi

Paolo Beneventi

via A. del Verrocchio 193

25124 Brescia, Italia

tel. 030 230 52 55

mob. 333 32 96 706

e-mail: paolo@paolobeneventi.it

<http://www.paolobeneventi.it/>

<http://digilander.libero.it/beneventi/>

LIBRI:

Storie di parole e di bambini, narrativa, Nuove Edizioni Romane 1989

Fare animazione teatrale, Il corpo le macchine i ragazzi, ed. Sonda 1993

Introduzione alla storia del teatro ragazzi, Ponte alle grazie (La Casa Usher) 1994

Come usare il computer con bambini e ragazzi, ed. Sonda 1999

Nuova Guida di animazione teatrale, ed. Sonda 2006 (con David Conati)

CD ROM:

Riri, mostra laboratorio sui rifiuti, Regione Lombardia 2002

Alla scoperta della natura in città, Coop Lombardia - Comune di Brescia 2003

Il Giocamare, Legambiente 2004

VIDEO recenti con le scuole:

Il mago antico è come mia sorella, Scuola Arici, Brescia 2005

Concittadini inaspettati, insetti e bacherozzi come compagni di scuola, Brescia 2005

Un Gioco di teatro e video su Cappuccetto Rosso, classe IIIa scuola A.Volta, Brescia 2006