



Rete delle Geo Storie a scala locale
Scuola capofila Istituto Comprensivo di Noale (Ve)
Associazione Clio '92
www.retegeostorie.it

GIORNATA DI STUDIO
Mogliano Veneto, lunedì 14 dicembre 2015

Insegnare e apprendere la storia per fiction

Elena Strada - IC Maserada (TV) - Scuola Secondaria di I grado

***“Visionarie presenze”*: percorsi didattici dalla storia alla scena**

Uno degli ambiti privilegiati di applicazione della *fiction* nel processo di insegnamento della storia è senz'altro quello teatrale.

L'esperienza didattica che qui si propone consiste nella trasposizione teatrale di un testo storico-finzionale autoprodotta, frutto del lavoro sinergico tra docenti e studenti, divenuto prima copione e poi, mediante una complessa operazione di allestimento scenico, vero e proprio spettacolo.

Visionarie presenze - insolito titolo scelto per lo spettacolo - è il prodotto di un percorso laboratoriale di durata annuale cui hanno preso parte venti alunni provenienti dalle quattro terze della scuola. L'attività, organizzata in incontri settimanali di due ore ciascuno, è stata affiancata nel secondo quadrimestre dal confratello laboratorio di *Scenografie e costumi*, anch'esso a classi aperte, destinato, a sua volta, a 25 ragazzi, sempre di terza media.

Lo spettacolo - basato su di un soggetto storico di storia della scienza e, a tratti, della cultura *tout court* - risulta costruito su una struttura narrativa di fantasia, sviluppata, però, attraverso dialoghi e monologhi nati dalla rielaborazione di fonti storiche scritte e iconografiche; in particolare si è ricorso a epistole, annotazioni, testi, interviste, dipinti e sculture opera dei personaggi 'visionari' - icone del passato, come della contemporaneità - cui, sul palcoscenico, hanno poi dato forma e vita gli alunni-attori. Nel trattare le fonti si è scelto di alternare, in modo consapevole e ragionato, il rigore filologico e l'immaginazione creativa, talora anche la più sfrenata.

Breve scheda descrittiva dello spettacolo

Un gruppo di adolescenti guida il pubblico in un viaggio scandito da incontri con personaggi straordinari, menti creative che con le loro 'visioni' hanno saputo 'andare oltre', segnando, così, svolte epocali nella storia della scienza, del pensiero, dell'arte, della società. La 'lezione' che i ragazzi propongono al pubblico offre l'opportunità di venire in contatto con alcune delle personalità più significative del mondo di oggi e di ieri, con le loro storie e le loro idee: idee che, dando vita a forme nuove di razionalità e di conoscenza, hanno cambiato il mondo e il modo di pensarlo e di rappresentarlo.

Personaggi	Interpreti
Samantha Cristoforetti	ANTONIETTI GEA
Amerigo Vespucci	BARZI MATTIA
Malala Yousafzai	BERALDO CELESTE
Fabiola Gianotti	FACCHIN VANESSA
Artemisia Gentileschi	GAVA GIULIA
L'istrione	GIRARDI LUDOVICA
Marie Curie	LORENZON ELENA
L'intellettuale sognatrice	MATTIUZZO TABITA
L'affabulatore	MONCINO KEVIN
L'intellettuale idealista	NOLA GRETA
Lo scettico	PILLON SIMONE
Galileo Galilei	POZZOBON DIEGO
Rita Levi Montalcini	POZZOBON PATRIZIA
La contestatrice	ROMAN FEDERICA
Elena Lucrezia Cornaro	SAVIAN ALESSIA
Giacomo Leopardi	SCUSSEL GIOVANNI
Michelangelo Buonarroti	SMERGHETTO ALESSANDRO
Isaac Newton	SPIGARIOL MADDALENA
Steve Jobs	VARDANEGA MATTEO
La conduttrice	VOLTAREL EVA

L'ideazione del soggetto

Dopo i primi due mesi di *training* attoriale, durante i quali gli alunni sono stati tenuti completamente all'oscuro sia della trama sia della tipologia stessa dello spettacolo di cui sarebbero stati protagonisti, è stata loro comunicata l'intenzione di portare in scena una rassegna dei 'grandi visionari' di tutti i tempi, da Galileo fino ai nostri giorni; dopo aver condotto un sondaggio per capire quali potessero essere i loro 'visionari' ideali, i personaggi che avrebbero voluto interpretare, si è chiesto agli alunni di trovare un aggancio tra quelle figure e la loro realtà, il proprio vissuto. Il primo riferimento balzato alla mente dei ragazzi è stata la gita che di lì a poco li avrebbe portati a Firenze, in visita, tra gli altri, anche al Museo *Galileo*: un collegamento quanto mai azzeccato, visto che proprio il Galilei avrebbe rappresentato il motore di tutta l'azione dello spettacolo.

Gli alunni partecipanti al laboratorio, pertanto, avrebbero visitato Firenze, città d'elezione in cui, e non solo al tempo di Galileo, erano attivi 'visionari' d'ogni sorta dei quali i nostri 'attori in erba' avrebbero trovato traccia lungo le vie della città, nei suoi musei, nei suoi palazzi.

Dall'elenco dei personaggi e degli interpreti si riconoscono tanto la cerchia galileiana quanto le figure gravitanti intorno a Firenze; i nomi dei primi 'visionari' sono venuti un po' così: Firenze, Galileo, intrecci di continuità cronologica, ma anche di affinità di idee e di intenti tra figure di epoche diverse; ne è uscita una catena sequenziale che è stato possibile costruire partendo dai dati biografici relativi ai personaggi che a mano a mano venivano fuori

richiamandosi gli uni con gli altri. Il risultato di tutto ciò, nello spettacolo, si è concretizzato in un dialogo in scena fra icone di epoche diverse, con presentazione di ciascuna da parte di un'altra che la richiama per affinità e/o continuità.

Una volta deciso come far entrare in scena queste figure creando una sequenza coerente, si trattava di escogitare un sistema efficace per far sì che non venisse mai meno il legame con il vissuto dei ragazzi. Ne è derivata la scelta comune di dividere il gruppo degli alunni-attori tra coloro che avrebbero interpretato se stessi, ovvero un gruppetto di adolescenti al ritorno da una gita a Firenze, e quelli che invece avrebbero dato corpo e voce alle grandi figure di 'visionari' chiamati a confrontarsi con gli stessi adolescenti per offrire loro insegnamenti utili per la realizzazione del proprio progetto di vita. I ragazzi hanno pensato di farsi a loro volta portatori di un messaggio significativo nei confronti del pubblico di adulti, proponendo una 'lezione' nella quale comunicare agli spettatori la formula scelta per costruire il proprio futuro a partire dagli archetipi forniti dalle icone visionarie. Sulla scena tra 'visionari' e adolescenti, così come tra adolescenti-attori e pubblico-adulto, si è perciò consumato anche un incontro-scontro generazionale.

Stabilita la trama del racconto da portare in scena e condivise alcune linee fondamentali di regia, si è poi passati all'assegnazione dei personaggi agli interpreti, cercando di far calzare a ciascun alunno il personaggio più adatto sulla base di quanto visto nei due mesi iniziali di *training* attoriale.

Per approdare finalmente alla stesura del copione, di cui si sono fatti carico i docenti, si è nuovamente partiti dall'esperienza dei ragazzi. Sono state messe loro a disposizione alcune fonti storiche (con la raccomandazione di integrarle anche mediante una libera ricerca personale); in particolare ad ogni interprete sono stati affidati estratti di lettere, libri, annotazioni, testi poetici, saggi di mano del loro personaggio. Sulla base di quanto assimilato dalla documentazione consultata ogni attore è stato chiamato a improvvisare un monologo di presentazione di sé come personaggio; nei toni, nel lessico, nel ritmo narrativo del monologo, così come negli atteggiamenti e nelle movenze, gli alunni-attori dovevano riprodurre sia il parlato sia lo spirito del proprio personaggio. Su questa base gli interpreti hanno cominciato anche a improvvisare scenette, piccole drammatizzazioni, in cui i reciproci personaggi entravano in contatto e interagivano fra loro.

È a questo punto, a circa tre-quattro mesi dall'inizio del laboratorio, che a partire da quanto suggerito dagli alunni nelle loro improvvisazioni si è passati alla stesura del copione, costruito prevalentemente su monologhi e dialoghi nati dalla mescolanza di frammenti di testi originali e finzione narrativa, dove però la *fictio* risultava dall'imitazione dello stile dei personaggi.

Il risultato sul piano degli apprendimenti è stato straordinario: i ragazzi sono arrivati ad interiorizzare a tal punto la storia del personaggio interpretato e del contesto in cui quel personaggio aveva operato, che in qualche modo è diventata la loro stessa storia, qualcosa che farà parte per sempre del loro bagaglio esperienziale, non solo culturale, dunque.

Conclusioni

Che si arrivi o meno ad una rappresentazione teatrale vera e propria, vale comunque la pena di far leva sugli strumenti propri dell'animazione teatrale - su quella, cioè, che più genericamente potremmo chiamare 'drammatizzazione' di situazioni e contesti storici - per raggiungere alcuni di quegli obiettivi che per un docente di storia (ma verrebbe da dire per il docente *tout court*) non sono poi così scontati:

- motivazione degli studenti
- partecipazione emotiva, appassionata agli argomenti proposti da parte della totalità degli alunni
- acquisizione di competenze di ragionamento storico
- acquisizione della competenza chiave europea della consapevolezza culturale
- apprendimento permanente delle conoscenze e delle competenze acquisite

La forza della drammatizzazione, dell'interpretazione in prima persona e della successiva messa in scena di un contenuto storico (ma questo vale per qualsiasi contenuto) è tale da garantire questi risultati per il gruppo di discenti nel suo complesso, se pur in misura diversa per ogni alunno.

Il successo formativo assicurato dalla didattica teatrale si deve in buona parte alla potenza dell'atto creativo: la realizzazione di uno spettacolo e la sua presentazione ad un pubblico esterno comportano infatti l'ideazione, la creazione e l'allestimento dello spettacolo stesso; ecco perché è da preferire la forma latina, *fictio*, in quanto oltre all'idea di 'finzione', 'simulazione', 'supposizione' rimasta nelle lingue moderne, contiene anche il significato di 'formazione', 'composizione', 'creazione', appunto, da *finigo* che in latino vuol dire prima di tutto 'creare', 'plasmare', 'modellare'.

La trasposizione e dunque contestualizzazione in chiave teatrale del testo finzionale costruito per *VisionArie presenze* ha implicato proprio questo processo creativo: gli alunni, coinvolti in prima persona in tutte le fasi di allestimento dello spettacolo - non solo attori, meri e pedissequi interpreti, dunque -, hanno avuto modo di costruire, creare, dar forma e vita a qualcosa di concreto che hanno poi potuto apprezzare nella sua stessa concretezza, nella sua forma, e che hanno avuto la soddisfazione di far apprezzare anche ad altri, a degli spettatori.

Per arrivare a portare in scena lo spettacolo i ragazzi sono stati chiamati a ideare, creare, costruire:

- 1) un soggetto teatrale (destinato a divenire un copione)
- 2) la sua messa in scena (= scenografie simboliche / spazi e oggetti scenici/ idee registiche che li hanno indotti a visualizzare il contenuto da rappresentare)
- 3) i costumi
- 5) un personaggio da portare sul palco mettendosi in gioco in prima persona, assumendone l'identità = immedesimazione totale = identificazione (coinvolgimento emotivo, passionale, totalizzante).

Nel caso specifico di un soggetto storico con personaggi tratti dalla storia, l'alunno non deve spiegare chi è quel personaggio, riferirne la biografia, illustrarne il contesto storico/sociale di pertinenza, ma è lui stesso che diventa quel personaggio, dandogli una sua connotazione e regalandogli anche qualcosa di sé.