

Pubblicato il: ottobre 2022

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Digital environments and Performing arts in school education

Ambienti digitali e Performing arts nell'istruzione scolastica

di

Desirée Sabatini

Link Campus University

d.sabatini@unilink.it

Abstract:

Over the past two decades, technological change has produced new digital environments capable of accommodating and enhancing the artistic and cultural heritage that exists in vision but also in interaction. The contribution analyzes the possibilities of using networked historical-theatrical audiovisual sources for educational activities, to open to reflection on educational opportunities and the inclusive and effective use of digital resources. Specifically, the contribution proposes new pedagogical approaches and above all promotes curricular innovations to design the school of the future by redefining the role of theater in school in the coming years: a teaching approach that does not favor lecture but rather a theoretical/interactive study of linguistic codes thanks to the fundamental help of new digital technologies.

Keywords: Theater pedagogy; theater education; theatre literacy; innovative teaching methods.

Abstract:

Nel corso degli ultimi vent'anni il mutamento tecnologico ha prodotto nuovi ambienti digitali in grado di accogliere e valorizzare il patrimonio artistico e culturale che esiste nella visione ma anche nella interazione. Il contributo che si vuole proporre è finalizzato ad analizzare le possibilità di utilizzo delle fonti audiovisive storico-teatrali in rete per le attività didattiche,

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XIV - n. 4, 2022

www.qtimes.it

Codice doi: 10.14668/QTimes_14408

al fine di aprire ad una riflessione sulle opportunità formative e sull'utilizzo inclusivo ed efficace delle risorse digitali. Nello specifico si vuole proporre nuovi approcci pedagogici e soprattutto avanzare delle innovazioni curriculari per delineare la scuola del futuro attraverso una ridefinizione della presenza del teatro nella scuola nei prossimi anni: un approccio didattico che non favorisce la lezione frontale ma uno studio dei codici linguistici teorico/interattivo, con il fondamentale ausilio delle nuove tecnologie digitali.

Parole chiave: pedagogia teatrale; teatro educazione; alfabetizzazione teatrale; innovazione didattica.

1. Introduzione

Il rapporto tra didattica e arti performative è storicamente fondato sulla capacità sperimentale degli educatori teatrali, operatori in grado di progettare delle attività che promuovono la pratica sviluppando le esperienze laboratoriali di scuola (Perissinotto, 2001; Oliva, 2009); il teatro rappresenta il mezzo privilegiato per mettere in atto una pedagogia dove il processo di apprendimento è libero dagli schematismi, dove l'arte incontra i discenti per operare come fattore di socializzazione. Non è mia intenzione ripercorrere l'evoluzione della pedagogia teatrale a scuola ma è importante tenere a mente che la didattica teatrale è sempre stata subordinata alla conoscenza di altri ambiti conoscitivi. Per indagare come nella scuola del futuro è possibile creare un nuovo campo di competenze, che sfrutta le tecnologie digitali per creare attività didattiche interattive, è però opportuno chiarire la distanza dalla pedagogia teatrale classica. Se questa rimane fondamentale per una pratica formativa ed inclusiva, dove si punta ad abbattere barriere personali e sociali, c'è necessità anche di una nuova prospettiva con un approccio didattico trasversale ad essa, dove non viene favorita comunque la lezione frontale ma uno studio dei codici linguistici teorico/interattivo attraverso il fondamentale ausilio delle nuove tecnologie digitali.

2. Contesto

Tracciare lo spazio di azione che consente l'identificazione di una metodologia finalizzata alla didattica con tecnologie della visione, presuppone anche la messa a fuoco di problematiche limitrofe che riguardano in generale il rapporto tra performance e videoregistrazione. La natura effimera di un'opera dal vivo ha sempre reso complesso il rapporto e rallentato, negli studi di settore, la possibilità di promuovere il film scientifico come mezzo per comprendere gli elementi che costituiscono lo spettacolo. La migrazione in un altro contesto di fruizione, dove è assente il rapporto d'immediatezza tra attore e pubblico, restituisce un senso di perdita e tende a rendere falso il nuovo media teatrale. La memoria dello spettacolo è tramandata dallo spettatore, che dunque ha la responsabilità di trasformare la sua esperienza della visione in un ricordo che, seppure frammentato e personale, è il più vicino all'originale (Reason, 2003). Verso la fine degli anni Sessanta, negli studi teatrali, l'impronta antropologica ed etnografica ha contribuito all'introduzione del concetto di documento teatrale allargato (De Marinis, 1999); nella discussione teatrale le tracce dello spettacolo migrate nei media visivi diventate parte di un documento più grande, composto da differenti tipologie di documento e che possono riguardare l'evento teatrale direttamente o indirettamente, quindi riprese delle prove, copioni, programmi di sala, locandine,

recensioni, fotografie di scena, corrispondenza e materiale legato alla costruzione della scena, come costumi e scenografie e altro ancora (Bazzocchi, 2001). Tutto questo variegato materiale consente una ricostruzione dell'evento originale il più fedele possibile e apre, a partire dagli anni Settanta in poi, un nuovo percorso didattico formativo finalizzato alla valorizzazione dello studio critico del teatro con l'ausilio delle tecnologie. Naturalmente a beneficiare del cambio di paradigma è maggiormente l'audiovisivo teatrale e sulla scia di antropologi come Margaret Mead, Gregory Bateson, Jane Belo, Jean Rouch molti studiosi teatrali iniziano a registrare cerimonie, rituali, danze e spettacoli di Bali, India, Africa, Grecia e, a partire dagli anni Ottanta, il teatro europeo. Con la rivoluzione digitale, intorno agli anni Duemila, nasce l'esigenza di iniziare a divulgare il materiale prodotto, e ciò rende indispensabile rielaborare coscientemente il materiale visivo raccolto negli archivi video-teatrali di proprietà delle università o spesso anche di compagnie teatrali, di registi etc.¹; l'estetica teatrale comprende che, senza costruire una relazione tra un osservatore interessato e i documenti audiovisivi, questi ultimi non assumono alcun significato. Pertanto ricercatori e studiosi si sono adoperati per costruire un'architettura adatta a contenere le Digital collections delle performing arts in grado di soddisfare sia la necessità di verosimiglianza all'originale (Gavrilovich, 2020), sia la complessità estetica e tematica degli stessi documenti, che oggi comprendono anche le produzioni di teatro e danza dal vivo interattive e digitali, le quali a loro volta hanno incorporato i media digitali (Giannachi, 2021). Il trattamento dell'immagine digitale consente di intraprendere strategie di insegnamento in ambienti digitali ibridi e interattivi che richiedono l'accesso da parte di discenti consapevoli, con competenze digitali evolute. Nell'ambito di queste trasformazioni sono nati nuovi modelli educativi che, con il supporto dell'e-learning, promuovono l'insegnamento del teatro a partire dalle sue tracce digitali, grazie ad una manipolazione dei significati basati su una semantica web e la fruizione da parte di un utente consapevole e a suo agio con gli strumenti digitali. Per identificare dunque una corretta metodologia didattica delle performing arts in ambienti digitali è necessario comprendere:

1. L'attuale natura dell'opera digitale, non più copia falsificata dell'evento dal vivo ma nuovo oggetto complesso, poiché “un supporto conserva la traccia di un'azione, ossia ne differisce temporalmente la presenza, al di là del qui ed ora della sua produzione” (Ferraris, 2021, p. 197), e quindi l'azione del reiterate crea connessioni con altri elementi, generando un prodotto originale e pieno di significati.
2. L'organizzazione della conoscenza in uno spazio digitale, che avviene necessariamente nella migrazione da una forma all'altra, da un ambiente analogico ad uno digitale e che quindi presuppone che avvenga una messa in ordine dei contenuti per renderli accessibili attraverso una gerarchia della lettura da proporre ai discenti.
3. La comprensione delle possibilità di fruizione da parte degli studenti che deriva dall'identificazione dell'utente digitale; la tipologia di studenti che fruiscono e

¹ Uno dei più importanti archivi universitari è certamente l'Archivio Storico Audiovisivo Centro Teatro Ateneo, oggi inserito nel Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo dell'Università di Roma la Sapienza e creato e diretto per quasi cinquant'anni dallo storico del teatro prof. Emerito Ferruccio Marotti.

navigano in questi nuovi ambienti richiedono delle procedure di visione che si basano su esigenze personali e su molteplici attitudini percettive; non considerare la necessità di una personalizzazione nella costruzione linguistico-espressiva, come anche nella costruzione dello spazio d'azione, significa perdere di vista un obiettivo importante, la possibilità di coinvolgere un più alto numero di studenti e diminuire il divario culturale.

Questi tre piani si intersecano nell'educazione al teatro ma diventa fondamentale, nell'attuazione della formazione teatrale attraverso i new media, la mediazione didattica; il funzionamento alla base del rapporto di una didattica che si fonda sull'uso delle tecnologie didattiche digitali e il contesto performativo, contenente gran parte dei linguaggi espressivi, offre soluzioni che superano uno schema di mediazione che procede, come vedremo in seguito, dall'astratto al concreto e viceversa ma offre, cercando di superare gran parti delle problematiche strutturali presenti nella scuola attuale, l'opportunità di integrare più di un mediatore in una unica esperienza didattica per concetti (Damiano, 1999).

3. Didattica della visione

Le ragioni di un arricchimento degli studi teatrali nel contesto della didattica digitale e del film scientifico sono molteplici, a partire da due concetti validi per l'educazione scolastica in generale, ossia la possibilità di avere un accesso alle informazioni notevolmente superiore e le modalità interattive a disposizione degli studenti, che consentono un approccio intellettuale basato sulla connessione e la partecipazione critica. La capacità di produrre materiali multimediali e interattivi nell'educazione teatrale scolastica porta ad un potenziamento dell'apprendimento fin qui proposto e ad una nuova strategia didattica che trova nell'oggetto di studio, lo spettacolo, un ottimale prodotto culturale che ben si adatta alle possibilità fornite dalle tecnologie didattiche d'impatto e immersive. Il primo impedimento che si evidenzia nella programmazione del sistema scolastico è di considerare ancora l'insegnamento del teatro funzionale all'apprendimento di altri linguaggi espressivi. Il teatro è luogo primario delle relazioni sociali, si presenta come ambiente possibile per sperimentare le relazioni sociali, ed è dunque considerato uno strumento utile principalmente per la crescita emotiva, sociale e comportamentale degli studenti. Non c'è dubbio che ciò ha consentito l'avvio delle sperimentazioni di animazione teatrale che hanno traghettato le esperienze scolastiche ad un apprendimento libero dagli schematismi, in grado di promuovere la socializzazione e l'autoapprendimento; si assiste ad esempio, nella prima metà del Novecento, all'attività del regista teatrale Jacques Copeau, che organizza lo strumento educativo coniugando l'azione spontanea, l'improvvisazione, il gioco spontaneo dei bambini e il lavoro attoriale e arriva a proporre la pedagogia come pratica del teatro (Miglione, 2009). In quest'ottica, nella didattica teatrale, lo stesso spettacolo diventa meno funzionale all'apprendimento rispetto al percorso che lo studente affronta per arrivare a questo. Dagli anni Sessanta si partecipa alla definizione dell'esperienza laboratoriale come forma primaria di apprendimento del teatro, che si caratterizza inizialmente con il forte legame sociale e politico (Fiaschini, 2015) e successivamente, quando si perde questo impegno collettivo, si compone definitivamente come laboratorio condotto principalmente dagli artisti e dagli operatori teatrali. Nella scuola di oggi, a differenza della limitrofa

disciplina del cinema, è ancora complesso proporre il linguaggio teatrale come insegnamento autonomo rispetto alla parte esperienziale. Di fatto, anche nel caso che lo studente si relazioni con lo spettacolo attraverso la visione diretta, e non con l'esclusiva partecipazione laboratoriale, si presuppone quasi sempre uno studio di uno degli elementi dello spettacolo, ad esempio la visione della messa in scena del dramma *Sei personaggi in cerca d'autore* è strumentale allo studio della produzione letteraria di Luigi Pirandello. Al contrario ci si riferisce ad una didattica della visione che è funzionale all'alfabetizzazione teatrale, per comprendere l'opera teatrale attraverso le componenti che lo restituiscono al nostro sguardo nella sua totalità, a partire dalla scrittura, lo spazio, la parola, il corpo, il suono, la scenografia etc. Si propone un modello di analisi dello spettacolo dal vivo attraverso una lettura dei codici espressivi teatrali in grado di restituire allo studente la complessità dell'opera teatrale ad ogni livello:

- la lettura dei testi drammatici per mostrare la poetica degli autori;
- il processo creativo, legato ad uno stile registico ed estetico;
- il processo storico-culturale, connesso quindi al contesto sociale;
- la concezione dello spazio come luogo d'azione, legato ai canoni del periodo storico;
- il linguaggio estetico, legato alla costruzione della messa in scena, alla scenografia etc.;
- il linguaggio musicale, che si interseca nella sintassi espressiva dell'opera.

E si arriva ad una autonomia del linguaggio teatrale così come già avvenuto per gli studi cinematografici e la Media Education, ma con la consapevolezza che, con l'indipendenza e l'analisi critico-visiva delle arti performative, non viene meno ciò che abbiamo visto essere caratteristica dell'esperienza laboratoriale, ossia la presenza di un tipo di alfabetizzazione sociale ed emotiva, con la discussione e la partecipazione. L'innovazione tecnologica e l'uso effettivo delle tecnologie didattiche amplificano le possibilità educative per realizzare una didattica teatrale interattiva; attraverso l'uso simultaneo della multimedialità e della alfabetizzazione teatrale la scuola del futuro trova metodi di apprendimento partecipativo, collaborativo, interdisciplinare, intergenerazionale e interculturale. La trasformazione dell'opera dal vivo e in generale di azioni performative in tracce digitali, il passaggio del documento teatrale dalla realtà ad un ambiente virtuale e l'appropriazione della semantica del nuovo spazio digitale consentono l'identificazione di modalità interpretative dei fenomeni che automaticamente obbligano i discenti all'azione. L'esperienza interattiva dell'opera avviene in un contesto digitale che presuppone un facile accesso, offre un'interpretazione dei contenuti più dettagliata, predilige una organizzazione di qualità a discapito della quantità e offre un'esperienza fluida e interattiva. Infine, rende lo studente responsabile e consapevole di intraprendere un percorso strutturato, ma che chiede anche una partecipazione e necessità di risposte, perché è attraverso l'interazione che si sviluppa il contenuto e si creano nuove connessioni.

4. Strumentazione

Il film teatrale è il prodotto digitale che oggi è maggiormente presente nelle sperimentazioni di didattica digitale, soprattutto per la sua capacità di frammentazione e manipolazione, rendendo la visione nel caso più semplice trasversale, ma anche interattiva ed immersiva.

Prima di tutto un documento audiovisivo teatrale, per la sua incapacità di riproporre fedelmente l'originale, necessita della traduzione digitale del docente, che può scegliere di mostrarlo nella sua interezza oppure segmentarlo, e costruisce un percorso visivo aggiungendo anche altri elementi che sono collegati, seppur in modo diverso, all'opera. Così la visione di uno spettacolo teatrale può essere inframmezzata da momenti precedenti che si riferiscono alle prove, può essere arricchito con interviste e così via (Sabatini, 2011). Lo studente è chiamato a creare in maniera indipendente una connessione fra tutti i documenti ma proprio questa diversità di informazioni consentono un'analisi dei diversi linguaggi espressivi. Si conosce l'opera interpretando gli elementi che la compongono. Grazie alla navigazione web i documenti teatrali ormai sono spesso parte di una architettura semantica più grande, sono integrati in collezioni digitali che spezzano la visione cronologica dello studente, e consentono una navigazione personalizzata; le collezioni digitali non sono dei cataloghi da sfogliare ma pretendono un'azione nello spazio personalizzato, lo studente si muove in un ambiente organizzato spesso per percorsi tematici, ma sceglie di fruirne con tempi e modi personali. La possibilità di introdurre commenti o elementi aggiuntivi, che nascono da una riflessione e una lettura critica del documento, introduce il momento di discussione e di riflessione in modo immediato e intuitivo. Ad inizio del XXI secolo, la fase di interazione era affidata alla possibilità, con software di edizione disponibili in rete, di rimontare il filmato secondo una propria visione oppure per enfatizzarne un aspetto; ad esempio, si poteva scegliere di portare all'attenzione uno specifico linguaggio, come l'uso della voce o la preparazione del corpo attoriale. La capacità di scegliere frammenti e rielaborare non solo favorisce l'apprendimento attivo ma forma la capacità analitica del discente. Ora l'evoluzione tecnologica e la fruizione a distanza dello stesso documento moltiplicano le possibilità di manipolazione; la studiosa Jiule Dunn ha avviato nel 2010 una ricerca con i suoi studenti che si basa sulla visione condivisa di filmati di alcuni drammi in tempi diversi. Il processo è semplice, dopo la visione dell'audiovisivo teatrale ogni studente può inserire virtualmente la sua analisi critica, il suo commento, che si va ad aggiungere ai precedenti e rimane visibile a tutti. In questo modo il percorso di scomposizione si forma sull'esperienza precedente, creando una discussione collocata nello stesso spazio ma avvenuta in tempi diversi. È un'esperienza educativa di rilievo per le attuali strategie di didattica a distanza perché la condivisione dei pensieri intorno all'oggetto di studio in unico spazio virtuale consente una nuova modalità partecipativa dell'individuo. C'è il limite dell'asincronia della visione, ma se la mancanza di condividere l'esperienza allo stesso tempo può avere un peso nel caso della radio ed il podcast, certamente è poco influente nella didattica digitale, soprattutto rispetto al risultato raggiunto.

La studiosa che ha approfonditamente indagato le possibilità didattiche digitali del documento teatrale è Clarisse Bardiot. L'esperienza diretta dello studente si compie, attraverso il metodo da lei proposto, con delle capsule audiovisive interne ai software ReKall e MemoReKall, strumenti creati e messi a disposizione gratuitamente in rete. Il contenuto teatrale si presenta come un ipermedia e lo studente, interagendo con l'interfaccia del dispositivo, che si presenta graficamente come una timeline di facile lettura, ha la possibilità di visionare la performance linearmente nel tempo, come si è svolta nella realtà; parallelamente appaiono anche dei segni medialità che raccontano e approfondiscono ciò che

accade in scena. Come scrive la stessa studiosa francese il software ReKall raccoglie testi, immagini, suoni, video nello stesso spazio di lavoro e chi guarda può decidere di interrompere la visione per approfondire uno di questi aspetti, come e quando vuole, ovviamente sulla base di un'organizzazione dei contenuti già impostata dal docente. Inoltre, un software come MemoRekall, che consente l'annotazione e l'intervento libero dei fruitori, offre l'opportunità ad un insegnante di stimolare gli studenti con una didattica al tempo teso teorica ed esperienziale, che sviluppa la conoscenza ma anche il processo creativo. Questi strumenti tecnologici mostrano un'attività di costruzione della cultura a monte dell'esperienza del discente. Negli studi teatrali si ritiene indispensabile l'organizzazione dei contenuti da parte dello studioso e questo ha comportato un rallentamento dei risultati nel momento della identificazione dell'utente che interagisce con l'opera digitale. La scuola e la formazione in generale hanno come obiettivo l'ampliamento della platea studentesca e la democratizzazione dell'apprendimento proprio grazie all'uso della tecnologia digitale ma ricordiamo anche che la sua capacità di interazione conduce verso una personalizzazione sempre maggiore degli strumenti, che rispondono alle esigenze di ogni individuo che vi interagisce, portando all'identificazione di molteplici percorsi possibili e ad un aumento della complessità dell'opera digitale. Per non parlare delle competenze digitali degli studenti, inevitabilmente ancora di differente livello e che esulano dalla conoscenza delle materie scolastiche e richiedono un ulteriore percorso di apprendimento. Spesso nella attuale didattica, prima di avvicinare lo studente allo studio delle performing arts con l'uso delle tecnologie, è necessario introdurre un processo di alfabetizzazione che riguarda la media education, per promuovere le capacità di gestione di grandi quantità di dati che appartengono all'ambito mediale, e le strumentazioni utilizzate per la loro organizzazione e manipolazione. Ma questa problematica si sta superando grazie ad un sempre maggiore uso delle tecnologie, soprattutto con l'introduzione di software e hardware capaci di definire delle capacità intelligenti. L'intelligenza artificiale, ambito informatico che studia le metodologie e le tecniche che consentono la progettazione di sistemi informatici in grado di offrire delle prestazioni di pertinenza, fino a qualche anno fa, solo dell'intelligenza umana, è oggi utilizzata nelle arti performative spesso per rispondere alle richieste di chi interagisce. Tra le tante aree tematiche di interesse dell'intelligenza artificiale, di rilievo è quella legata all'apprendimento; quindi, la disciplina psicologica che porta le macchine a costruire un'attività cognitiva simile a quella umana, in grado di suscitare ragionamenti, connessioni e nuove elaborazioni dei contenuti, appare fruttuosa nella costruzione dei percorsi tematici di un'opera teatrale. L'esperienza è l'elemento cardine e in base ad ogni interazione individuale una serie di dispositivi specifici, attraverso azioni programmate e variabili, rispondono con una varietà di opzioni di lettura del documento. A partire da uno spazio concettuale navigabile l'Intelligenza Artificiale, in grado di interagire con i contenuti teatrali e performativi, rielabora i dati forniti da uno studente durante la sua navigazione, dal tempo di lettura di un documento alla preferenza di specifici contenuti, alla tipologia di media analizzato e ai commenti e azioni fornite attivamente, per citare qualche esempio, producendo nuovi percorsi che rispondo al profilo che agisce. Basti pensare ai filmati fotografici presenti nel cellulare e che si costruiscono su algoritmi in grado di scegliere un certo numero di foto, l'ordine di apparizione e la musica di accompagnamento. A questo

punto nell'ambito della didattica le applicazioni tecnologiche in grado di costruire strumenti educativi per ampliare il numero degli studenti e migliorare l'esperienza diventano innumerevoli. Con l'introduzione della realtà virtuale (VR) e della realtà aumentata (AR) e la necessità dell'apprendimento a distanza soprattutto dal 2019, c'è stata un'accelerazione nella sperimentazione di forme di partecipazione collettive in grado di costruire un mondo alternativo a quello fisico, riconosciuto come un nuovo spazio di interazione diverso; anche in questo caso il teatro è risultato essere un ottimo soggetto per provare dei campi di applicazione in ambito educativo. Innanzitutto nel teatro contemporaneo c'è stato un crescente utilizzo dell'interattività in tempo reale. Lo spazio digitale diventa luogo di esplorazione per le performance degli artisti e lo spettatore ha la possibilità di poter vivere un'esperienza soggettiva che porta a risultati intrinseci alla natura stessa del teatro:

_l'esperienza mediata dal mezzo tecnologico può modificare momentaneamente la percezione del sé, consentendo quindi di rafforzare la percezione del proprio corpo.

_l'esperienza può essere vista secondo il punto di vista di un'altra persona; quindi, si può avere coscienza dell'altro corpo e di ciò che avviene nella realtà di un'altra persona.

In molte performance partecipative online, ad esempio, attraverso la progettazione tecnologica e artistica, si creano spazi virtuali dove gli spettatori si identificano in avatar customizzati affinché in quel mondo, per la durata dello spettacolo, avvenga una propria perdita dell'individualità per aderire alle azioni proposte dal regista.

Tornando alla scuola e alla educazione le potenziali applicazioni nel percorso didattico attraverso ambienti digitali sembra aprire la strada a ciò che oggi viene definito il metaverso dell'istruzione, uno spazio digitale 3D in grado di mescolare mondo reale e mondo virtuale. L'unione del teatro e del metaverso rappresentano la sfida della pedagogia teatrale perché in grado di raggiungere con il metodo partecipativo testato fino ad oggi dalle esperienze laboratoriali a quelle interattive, l'apprendimento misto e la partecipazione collettiva. Si tratta di uno strumento che si sta sviluppando rapidamente, visto che la sua nascita effettiva è risalente al 2021 ma ha generato un nuovo modo di raccontare creando un paradigma comunicativo specifico che basa il processo di conoscenza sulla capacità di far nascere il desiderio. Rispetto alle tecnologie precedenti il metaverso mantiene un legame con la realtà perché ne potenzia le caratteristiche grazie alle funzioni di mappatura degli oggetti reali e alla possibilità, per gli utenti, di personalizzare il mondo virtuale con oggetti personali. Si customizza la propria identità surrogata attraverso la modalità user-generated content (UGC) e attraverso selfie, fotografie, registrazioni audio e registrazioni dei movimenti del proprio corpo e delle espressioni del viso; il risultato è la realizzazione di un personale mondo virtuale dove all'interno si può interagire in tempo reale con altri utenti (Zhang, Chen, Hu, Wang, 2022). Tutto questo consente nella didattica digitale la realizzazione di una classe virtuale con docenti e studenti con avatar verosimili, presenti in tempo reale, che interagiscono tra di loro. Il percorso formativo si basa sulle azioni e reazioni del discente che in questo mondo immersivo è seguito da agenti interni intelligenti in grado di comprendere le necessità e le abitudini e creare dunque un percorso di conoscenza che risponde al desiderio di navigazione e scoperta del singolo. La scena di apprendimento muta sempre in un continuo processo di azione e reazione in grado di migliorare l'apprendimento. Se in questo originale contesto aggiungiamo la didattica teatrale, le possibilità di costruire attività

di apprendimento creativo attraverso il gioco e la mimesi diventano innumerevoli. La declinazione educativa immediata è la costruzione di un'opera creativa con una partecipazione multisensoriale che però prevede, in questo caso, non solo la fase di interpretazione, l'atto performativo, ma anche tutte le precedenti: di ricerca, studio, condivisione e analisi. La creazione di un'aula di didattica in ambiente immersivo finalizzata alla rappresentazione di uno spettacolo può sembrare, per la scuola attuale, un traguardo ancora lontano, ma non lo sono altre tipologie di metaverso che propongono esperienze di conoscenza attraverso l'azione, come ad esempio la ricostruzione di teatri del passato. Creare un teatro in ambiente immersivo, ma che può essere arricchito e personalizzato con gli elementi della realtà, rende possibile costruire in maniera autonoma l'esperienza didattica e aumentare le capacità critiche. Lo studente elabora personalmente la visita immersiva dei teatri e delle rappresentazioni teatrali con diversi metodi di apprendimento, attraverso il recupero della memoria, a partire dall'epoca romana fino al Novecento, realizzando censimenti, geolocalizzazioni dei luoghi e racconti che descrivono ciò che si vede in base alla scelta del punto di vista: al centro del palco, nel mezzo dell'azione teatrale o in platea, da dietro le quinte etc. Il metaverso diventa quindi il punto di arrivo dopo avere percorso il livello di conoscenza linguistico-espressiva.

Conclusioni

In questo senso le tecnologie, in generale, rappresentano per le discipline teatrali, in una scuola del futuro, il mezzo per l'unione dei metodi e dei concetti. L'esperienza e il performativo si fondono all'interno di questo nuovo paradigma mantenendo solida la didattica per concetti identificata da Damiano attraverso le tipologie di mediatori: attivi, iconici, analogici e simbolici. La particolarità della didattica digitale del teatro è che i quattro mediatori non agiscono più in modo integrato ma rappresentano un unico intervento di apprendimento. Nel progetto educativo teatrale ritroviamo contemporaneamente l'esperienza laboratoriale, la comprensione attraverso documenti visivi, l'atto performativo e l'approccio teorico. Naturalmente per rendere reale l'azione didattica così descritta la scuola digitale deve possedere gli strumenti e le metodologie alla base del metodo proposto. È in questo senso che nel 2015 parte, seppur frettolosamente, il provvedimento legislativo conosciuto come Buona Scuola, che prevede la nascita del Piano nazionale per la scuola digitale, al fine di sviluppare e di migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale, attraverso ben otto diverse tipologie di intervento, dalla pianificazione didattica, al coordinamento fino al rinnovo delle infrastrutture (Legge n.107 del 13 luglio 2015). Negli anni hanno avuto maggiore successo l'investimento tecnologico e l'implementazione dei laboratori attraverso l'acquisto di strumentazione; la democratizzazione augurata all'inizio dell'applicazione del decreto si è attuata principalmente solo con la realizzazione di ambienti pronti ad ospitare la didattica digitale. Se la scuola intende raggiungere gli obiettivi dell'Agenda per lo sviluppo sostenibile 2030 l'attenzione va spostata subito sul contenuto, che nella trasformazione in traccia digitale assume nuove caratteristiche e necessita di metodologie di apprendimento adatte al medium che la ospita. In questo senso la pedagogia teatrale grazie proprio allo spettacolo, che rappresenta la ricchezza dei diversi linguaggi

espressivi che in esso coesistono, diventa un'opportunità per aggiornare il percorso sopra esposto.

Riferimenti bibliografici:

Bazzocchi, V. (2001). *Il catalogo delle videoteche teatrali*. In *IBC Informazioni, commenti, inchieste sui beni culturali*, Bologna: Istituto per i beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna.

Biagetti, M. T. (2015). Organizzazione della conoscenza, esigenze della ricerca semantica e soluzioni informatiche. In: *Noetica versus Informatica. Le nuove strutture della comunicazione scientifica*. Atti del Convegno internazionale, Roma, 19-20 novembre 2013.

Bucolo, M., Mongili, S., Tonon, E. (2012). *Teatro e formazione. Teorie e pratiche di pedagogia teatrale nei contesti formativi*. Milano: Franco Angeli.

Damiano, E. (1999). *L'azione didattica. Per una teoria dell'insegnamento*. Roma: Armando Editore.

De Marinis, M. (1999). *Capire il teatro: lineamenti di una nuova teatrologia*. Roma: Bulzoni Editore.

De Meo, B., Raimondo, C. (2021). *Fare formazione teatrale. Guida teorico-pratica per operatori, insegnanti, educatori*. Roma: Dino Audino Editore.

Dunn, J. (2010). Video in drama research: formalising the role of collaborative conversations within the analysis phase. In *Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 15(2), 193-208.

Ferraris, M. (2021). *Documanità, filosofia del mondo nuovo*, Roma: Editori Laterza.

Fiaschini, F. (2015). Processo vs prodotto? Uno sguardo retrospettivo sui rapporti fra teatro, scuola e animazione. In *Il castello di elsinore*, vol 72, 93-108.

Giannachi, G. (2021). *Archiviare tutto, una mappatura del quotidiano*, Roma: Treccani.

Gavrilovich, D. (2020). Open Data for an International Performance Knowledge base (PKb) and a persistent identifier (ASPA Code). In *Arti Dello Spettacolo / Performing Arts, VI (Special Issue)*, 57-70.

Mangiatordi, A., Carubelli, V. (2016). Tecnologie Didattiche e Animatori Digitali: uno studio sulle priorità formative in un'ottica di qualità. In *Annali online della Didattica e della Formazione Docente*, 8(11), 163-175.

Miglionico, M. (2009). *Il progetto educativo del teatro di Jacques Copeau e l'Educazione alla Teatralità*, Arona: Editore XY.IT.

Perissinotto, L. (2001). *Teatri a scuola. Aspetti, risorse, tendenze*. Torino: UTET libreria.

Reason, M. (2003). Archive or Memory? The Detritus of Live Performance. In *New Theatre Quarterly* vol 19, 82 - 89.

Sabatini, D. (2011). *L'insegnamento del Teatro attraverso il film antropologico*, vol. 99-100,

Sabatini, D. (2011). *Teatro e video. Teoria e tecnica della memoria teatrale*. Roma: Bulzoni Editore.

Zhang, X., Chen, Y., Hu, L., Wang, Y. (2022). *The metaverse in education: Definition, framework, features, potential applications, challenges, and future research topics*, College of Education, Wenzhou, China: Wenzhou University.