

Firenze *Società*

A Cascina (Pisa) una via di mezzo tra videogiochi e spettacolo. Gli alunni delle elementari invitati a recitare manovrando a distanza un automa

► **Nel labirinto**
Il piccolo robot che, manovrato a distanza, permette ai bambini di recitare la parte di uno spettacolo



IL PROGETTO

E Cappuccetto rosso scoprì dietro la nonna un bimbo con il robot

di Fulvio Paloscia

Un videogioco? Uno spettacolo teatrale? «Cosa può un robot» sta nel mezzo. È un progetto che lega la dinamica del gaming all'arte del palcoscenico, ad esempio all'immedesimazione nel personaggio offrendola a bambini che non sono invitati a recitare una parte, a imparare un copione, a indossare costumi ma a compiere un "transfert" nell'eroe protagonista grazie a un piccolo robot. Manovrato a distanza, offre attraverso una videocamera il suo punto di vista sul mini mondo con cui interagisce. Non virtuale, come nella playstation, ma ricostruito ad hoc dalle esperte mani di tecnici, attrezzisti, scenografi, in un incontro tra low-fi ed altissima tecnologia.

Il percorso artistico e formativo si è svolto a febbraio ma si propone come modello replicabile. È nato da un'idea dell'attore Dario Focardi e di Pericle Salvini, amministratore delegato di Great Robotics (spin off della Scuola superiore Sant'Anna, si occupa di robotica ed educazione, arte, intrattenimento); lo ha realizzato La Città del Teatro di Cascina con il sostegno della Fondazione Toscana Spettacolo e della Regione, nell'ambito del progetto "Così remoti, così vicini - Nuove idee per un teatro a distanza". Ha visto la partecipazione delle classi IV e V delle scuole primarie Pascoli, Don Gnocchi e Ciari di Cascina: nelle loro aule, i bambini hanno rivissuto le avventure di Cappuccetto rosso inviando comandi in remoto a un mini robot prigioniero di un labirinto stile "escape room" allestito in una delle sale del teatro locale, dove gli effetti illuminotecnici e di scena erano realizzati dai tecnici. Alla base, una drammaturgia realizzata da Focardi - operatore "nerd" del teatro per ragazzi - insieme agli alunni, in un laboratorio a distanza; a Pericle Salvini il compito di fornire i rudimenti tecnologici e di programmazione del robot. L'obiettivo, adesso, è estendere l'esperimento a più scuole possibile: la scenografia-labirinto - dove sono ricostruiti la casa di Cappuccetto Rosso, il bosco, l'abitazione della nonna, il ventre del lupo - è realizzata per moduli e facil-

mente trasferibile nelle stanze di altri istituti o in nuovi teatri, quando gli spettacoli torneranno in presenza. Anche su un palco, resterà la modalità di azionamento a distanza del robot: i bambini lo muoveranno

nascosti da una "camera oscura". La presentazione pubblica del progetto oggi alle 17,30 in diretta sulla pagina Facebook della Città del Teatro, con un video sull'avventura.

Racconta Focardi: «Il progetto so-

vrappone l'artigianalità del teatro con elementi di attorialità (io stesso do voce ai personaggi che Cappuccetto rosso incontra nel suo percorso a ostacoli con tanto di premi e penalità) e con le infinite possibilità

del digitale. La tecnologia, che da sempre è parte integrante della creazione teatrale, amplifica le nostre possibilità di creare mondi immaginari. La sfida che abbiamo di fronte è quella di creare un nuovo linguaggio educativo che abbia il coraggio di integrare low-fi e high-fi: contatto visivo e lavagne multimediali, giochi teatrali e videogame, scrittura creativa e robotica».

Tutto è partito dai mutamenti che la pandemia ha portato nella vita dei più piccoli: la dad, le mascherine, i protocolli anticontagio «producono nei bambini uno straniamento, oltre al bisogno smodato di fisicità che loro stessi hanno espresso nell'elaborazione dello storytelling». Desiderio che, aggiunge Salvini, si è trasformato «nella tendenza a dare una personificazione al piccolo robot: se, manovrandolo, era oggetto di qualche piccolo incidente, i bambini esprimevano angoscia, quasi fosse un essere vivente depositario della loro affettività». L'obiettivo del progetto è una duplice riflessione sulla tecnologia: «Da una parte quanto si stia rivelando necessaria durante la pandemia, e quanto il controllo in remoto dei robot possa essere applicato ad altri aspetti della vita che non siano le fantascientifiche ricerche su Marte. Dall'altra, c'è la volontà di analizzare i rischi della mediazione digitale dentro e fuori la pandemia, che certo ha aumentato la dipendenza dal mezzo tecnologico».

Ai piccoli nativi digitali - «in difficoltà nell'uso del mouse perché dotati di una conoscenza congenita del touch screen» - sono stati forniti «i rudimenti di un pensiero critico sulla conoscenza tramite strumenti digitali, su quanto i device cambino la realtà e la sua percezione». E la riflessione sulla realtà è, conclude Salvini, la natura del teatro, «che ne crea una parallela il cui obiettivo è spingerci, però, a meditare catarticamente sulla vita. I bambini si sono sempre mossi sul crinale tra finzione e realtà, per approdare alla consapevolezza della vulnerabilità della tecnologia. Cosa si nasconde, ad esempio, nel mistero del ritardo tra l'azione del robot e l'imputato per compierla?».

L'iniziativa

L'altro David il gemello digitale parte per Dubai

Il gemello digitale del David di Michelangelo parte per Dubai. È lì che rappresenterà l'Italia alla prossima Esposizione Universale in apertura il primo ottobre e dove pare destinato ad essere una delle principali attrazioni. Il doppio del capolavoro michelangiolesco è stato in gran parte realizzato in un laboratorio nel centro storico di Firenze, dove si è svolta un'operazione di riproduzione ad alto tasso di tecnologia coordinata da Grazia Tucci dell'Università di Firenze, e su un cargo decollato da Milano Malpensa arriverà alla sede dell'expo la prossima settimana. «L'originale rimarrà qui, come anima della Galleria dell'Accademia di Firenze, mentre la copia può viaggiare tranquillamente» ha detto la direttrice del museo fiorentino Cecilie Hollberg mentre il gemello si apprestava alla partenza: «Sarà ambasciatore per l'Italia in un periodo difficile, come un segnale di speranza e di visione futura». e.b.

