# Dagli automi a Pinocchio 2.0: una rivalutazione in chiave didattica della saga dei non-nati

La fiaba di Pinocchio si è sempre prestata alle più svariate interpretazioni: da quelle psicoanalitiche a quelle fantascientifiche; queste ultime vedono il suo protagonista in qualità di automa improprio, fino a raggiungere la loro massima espressione nella sua robotizzazione cinematografica (Pinocchio 3K, Astroboy). I concetti chiave che unificano entrambe le suddette interpretazioni mi sono parsi principalmente due, quello di “non-nato” e quello di “per-fetto”. Il termine “non-nato” ci rimanda a tutte quelle storie che hanno una premessa comune, quella di contraddire il naturale evento della nascita; nascere senza essere mai nati, cioè eludendo l’evento fisiologico del parto. Queste creature, che talvolta si incontrano nella letteratura horror e in quella fantascientifica, sono spesso autobiografie in chiave grottesca degli autori stessi, dove il termine “non-nato” è da tradursi come “non-amato”. Come nel “Frankenstein” della Wollstonecraft, la creatura orrorifica diviene frutto di un parto simbolico, traslazione dell’incapacità di amare della scrittrice stessa, dovuta al suo “non essere stata amata”; un discorso analogo si può fare anche per “A.I” (Intelligenza Artificiale), grandiosa citazione della metafora di “Pinocchio”.

In “Pinocchio”, la donna, nel suo ruolo materno, viene rappresentata dalla

“fata turchina”, che è tutt’altro che benevola nei confronti del povero burattino: lo tortura con sensi di colpa, pillole di gesso, punizioni ecc. La favola di Collodi resta, comunque, incentrata sul riscatto dell’amore paterno. La necessità di realizzare delle creature “per-fette”, illusione nata dalla rivoluzione industriale, pare proprio nascere dal tentativo di sopperire alla caducità umana con l’aiuto delle macchine, alimentandosi di un’oggettiva sfiducia nelle relazioni d’amore. ”Per-fetto” è una forma contratta di “per-affetto”. Il punto di raccordo tra l’androide e l’uomo si realizza soltanto quando quest’ultimo, accettando la sua natura affettiva e imperfetta, finisce di perseguire il fine della disumanizzazione come ideale di un sé perfetto, come la fiaba di Collodi ben ci insegna.

AMBIENTE IN CUI SI È SVOLTA L’ESPERIENZA

L’esperienza si è svolta, in sincrono, presso una Sala Giochi di Scuola in Ospedale, ovvero in uno spazio plurifunzionale, ed, in asincrono, all’interno della rete, mediante mailing list, e-mail, blog, social network.

DIDATTICA

Dalla familiarizzazione con la fiaba di Pinocchio all’analisi del “personaggio” visto come “automa improprio” (1).

I FASE

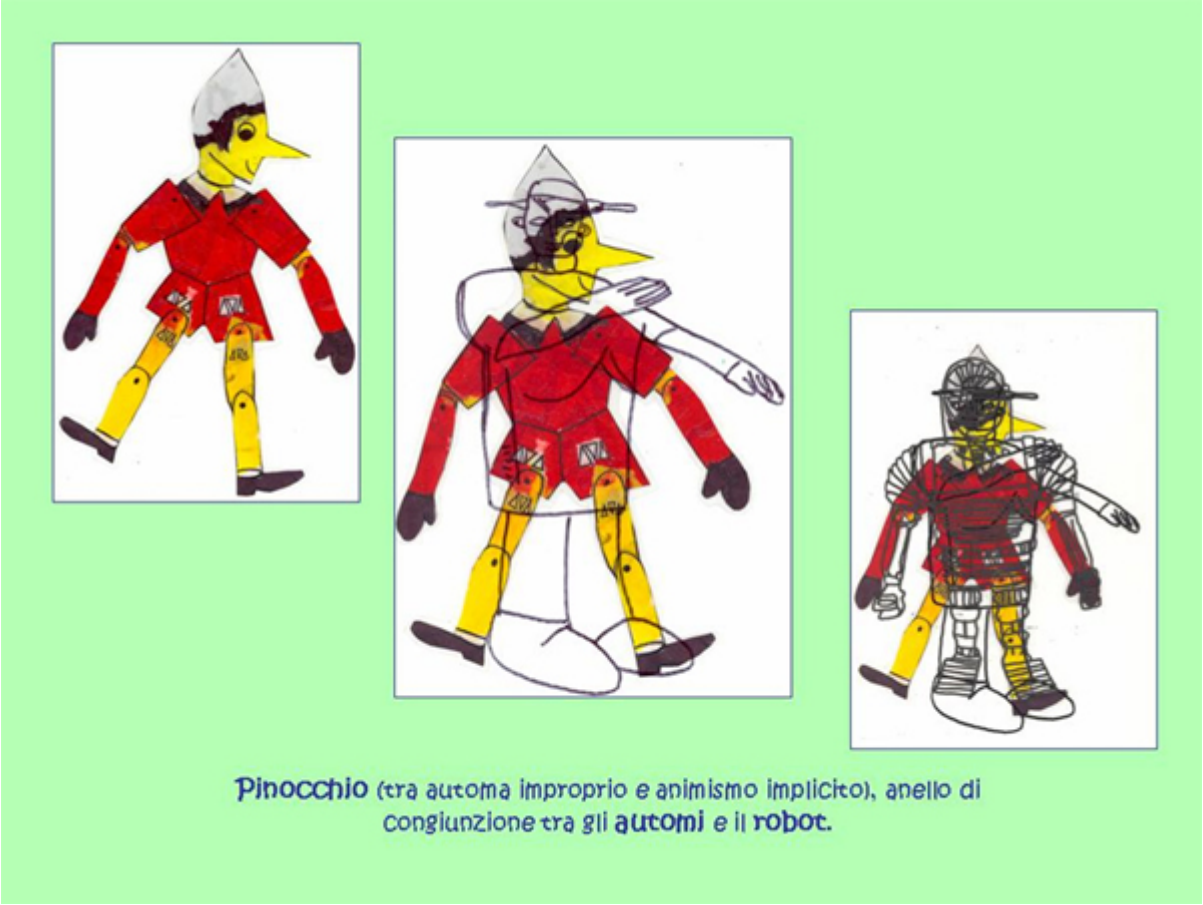
Familiarizzazione con la fiaba “Le avventure di Pinocchio” di C. Collodi (Fascia di età 7-12 anni). In questa prima fase del lavoro, a seguito della narrazione della fiaba di Collodi, che i bambini ospedalizzati già conoscevano, si è proceduto, nella Sala Giochi del reparto (2), alla costruzione dei vari personaggi a mo’ di burattini di cartoncino, con le giunture orientabili per mezzo di fermacampioni; si è scelto questo tipo costruzione per facilitare la seconda fase dal lavoro, in cui si è richiesto ai bambini di “robotizzarli”. Dividere il corpo in segmenti autonomi è stato utile per “visualizzarli”, poi, in chiave robotica.

I burattini costruiti, infine, sono stati “collocati” in un “contesto”. Si è pensato bene di costruire un teatrino, come quello di Mangiafuoco. Tra i vari progetti proposti per la sua realizzazione, i bambini hanno scelto quello più suggestivo, il teatrino fatto a “balena”. Realizzato con tecnica mista (pittura, collage vari), vedeva nella “bocca della balena” il palcoscenico su

cui si succedevano i vari personaggi fiabeschi.

II FASE

Analisi del suo protagonista visto come “automa improprio”, anello di congiunzione tra gli automi e il robot (Fascia di età 7-12 anni).
Quest’ultima fase è stata la più complessa; era necessario portare i bambini a riflettere sul protagonista della fiaba, ma non solo: bisognava favorire degli spunti metariflessivi. Vedere Pinocchio come un “burattino” è ormai un luogo comune, vederlo come un androide, può, al più , essere accettato come uno sviluppo fantasioso del genio cinematografico, come, di fatto, è stato per i cartoni animati “Pinocchio 3000” (P3K) e “Astroboy”, eludendo, poi, qualsiasi riflessione in merito. I nostri bambini, per giunta, non avevano molta familiarità con questi due cartoni. Dopo un breve excursus sulla storia degli automi, con i bambini più grandi (dagli 8 anni in su), abbiamo riflettuto sulla distinzione tra i due mondi della natura, quello “inorganico” e quello “organico”, per arrivare, tramite un questionario, ad una “sintesi conoscitiva”: Pinocchio come “androide”.




SOGGETTI COINVOLTI

Il progetto Pinocchio 2.0 coinvolge oltre 1.000 soggetti [in ospedale e non]:
– bambine/i [infanzia, primaria]
– adolescenti [sec. primo e secondo grado]
– docenti in pensione e non [dall’infanzia all’università]
– tirocinanti studentesse universitarie
– genitori
– esperti

– osservatori esterni [enti di ricerca, università, …]

Gli ambienti di incontro sono le scuole, le scuole in ospedale e quelli asincroni, di aggregazione, quali social netword, blog e mailing list.

Nel nostro progetto, Pinocchio rappresenta qualsiasi oggetto o soggetto che viene creato e/o condiviso – in presenza o grazie alla rete – da diversi soggetti

- bambine/i
- adolescenti
- docenti
- tirocinanti studentesse universitarie
- genitori, nonni,…
- esperti

I quali assumono il ruolo di "Geppetto", poiché realizzano concretamente, da soli e/o in forma collaborativa, un' idea, un manufatto artistico, un racconto, un disegno, un video, un robot… Pinocchio 2.0 è stato scelto come "filo rosso" capace di collegare le proposte educative e didattiche delle diverse scuole; rappresenta, inoltre, il primo "robot" che, animandosi (non grazie ai risultati delle ricerche tecnologiche, ovviamente, ma per una strana e bellissima magia), ha insegnato qualcosa ai bambini.

CONCLUSIONI

Pinocchio rappresenta anche la fragilità infantile; dunque, i bambini della Scuola in Ospedale non si sono trovati di fronte ad un super eroe, ma ad un altro compagno di viaggio, che, seppur soggetto alla mutazione del proprio corpo – così come loro, che lo vedono trasformarsi anche in seguito alla "malattia", e non soltanto alla "crescita" – si è dimostrato egualmente in

grado di cercare una via di “uscita” e di “riuscita”… Inoltre, il confronto con le altre scuole della rete, mediante mailing list, incontri in presenza, scambi di documentazione, social network ha favorito la crescita interdisciplinare del gruppo intorno ad un tema comune: Pinocchio 2.0. Il progetto ha avvicinato alla Robotica Educativa ed alle ITC in modo accattivante, equilibrato, creativo,semplice e divertente, fortemente sostenuto dalle esperienze dirette e concrete derivanti dall’ambiente reale.

BIBLIOGRAFIA


• C. Gifford, Costruire un robot, Editoriale Scienza, Trieste, 2002.
• G.P. Ceserani, I falsi Adami. Storia e mito degli automi, Feltrinelli, Milano, 1969.
• G. Verruggio, (2010), Roboetica:una nuova etica per una nuova scienza, in Micromega, 7/2010, pp.119-129.


BIBLICO-SITOGRAFIA


http://www.arte-e-psiche.com/Pubblicazioni/pinocchio/Pinocchio.htm

(articoli a cura di Sergio Martella)


FILMOGRAFIA


• Pinocchio 3000 di Daniel Robichoud (2004).
• Astroboy di Osama Tezuka (2009).


NOTE

(1) progetto Pinocchio 2.0, promosso da Linda Giannini
http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=275
https://www.facebook.com/groups/139204519436108/

http://sowebedu.wikispaces.com/Project+-+Pinocchio2.0

(2) Reparto di Day Hospital di Onco-Ematologia dell’Ospedale Pediatrico “G.Gaslini” di Genova.

LA PRESENTAZIONE DELL’ESPERIENZA
Scarica il ppt.


English abstract: A typical fairy – tale character in version 2.0: android Pinocchio in a school department in the hospital. Story of an experience.



Immacolata Nappi