



STUDIO CAPOVOLTO “SUCCESSFUL INNOVATOR” - NOVA

Progetto n.2020-1-LT01-KA227-ADU-094751

Mettere in scena il teatro nel videogioco Minecraft

Creatore della buona pratica, nazione: Susie Lawrence, insegnante di teatro alle scuole medie, artista e regista, Stati Uniti

Settore: Videogiochi e multimedia

Tipo di attività/occupazione: dipendente

Risultati raggiunti nel settore culturale e creativo prima della pandemia

Fin da piccola Susie Lawrence ha sempre avuto un forte legame con il teatro: faceva parte di un programma teatrale alle scuole superiori e partecipava ai campi estivi artistici e teatrali. Susie si è laureata nel 2013 e da allora ha lavorato con il famoso Shakespeare Theatre del New Jersey come apprendista e si è esibita come professionista con lo Shakespeare Festival di St. Louis, Ozark Actors Theatre e lo Stray Dog Theatre. Inoltre è un'artista che insegna nelle scuole, dove dirige gli spettacoli. Susie ha una passione per gli spettacoli di Shakespeare: “La bellezza delle opere di Shakespeare è che, se da un lato sono antiche e a volte problematiche, dall'altro ruotano intorno a temi e conflitti umani comuni con i quali ci si può quasi sempre identificare.” È per questo che Susie cerca di produrre spettacoli basati su Shakespeare e pensa a modi innovativi per presentarli agli studenti e al pubblico.



Foto di cottonbro da Pexels. Fonte:
<https://www.pexels.com/photo/group-of-people-sitting-on-chair-on-stage-6896181/>

Susie ha già usato strumenti educativi innovativi in precedenza: “Da anni uso l’edizione educativa di Minecraft in classe, con la quale gli studenti creano scenografie per i progetti, quindi sapevo che si poteva creare uno schema di disegno piuttosto complesso.”



Le sfide della pandemia e le soluzioni innovative per superarle

Susie stava preparando uno spettacolo basato su Shakespeare per una scuola di preparazione al college, quando la pandemia di Covid-19 nel 2020 ha causato varie chiusure e alcuni dei suoi spettacoli sono stati cancellati. Sapeva che avrebbe dovuto sconvolgere tutto lo spettacolo. Anche se con gli attori potevano leggere il copione su Zoom, Susie voleva ricreare l'azione, il movimento e l'arte del teatro in presenza, così si è sforzata di trovare soluzioni innovative per lo spettacolo.

Susie gioca ai videogiochi da anni e, grazie al Covid-19, ha trascorso ancora più tempo online a giocare con gli amici. Guardando un gruppo di lavoro che si incontrava all'interno dei videogiochi per creare avatar, incontrarsi nel loro mondo virtuale e comunicare tramite Discord, Susie si è chiesta: "Perché non fare la stessa cosa con gli studenti e creare il nostro spettacolo all'interno di un videogioco?"



Foto di JESHOOOTS.com su Pexels.

Fonte:

<https://www.pexels.com/photo/two-people-holding-black-gaming-consoles-442576/>

Come soluzione innovativa Susie ha scelto il gioco Minecraft perché è facilmente accessibile agli studenti, ricco di risorse per il team di scenografi e un ambiente sicuro e adatto alle famiglie. In questo modo avrebbero potuto fare lo spettacolo in sicurezza e coinvolgere dei designer creando un intero mondo online, accessibile ovunque.

Tutte le audizioni e le prove sono state fatte su Zoom. Gli studenti incaricati di costruire il set su Minecraft erano supervisionati da altri insegnanti e durante lo spettacolo vero e proprio gli attori potevano controllare e doppiare il loro avatar allo stesso tempo. Susie ha concluso così: "Volevo che il cast e lo staff provassero una nuova forma di intrattenimento e comunicazione (abbiamo addirittura fatto una festa su Discord!). Per loro socializzare e giocare sono fondamentali e per me è stato emozionante vederli fare amicizia anche a distanza. Il mio obiettivo per il pubblico era proporre un'esperienza teatrale mai vista prima e ampliare la mente sulle potenzialità del teatro.



Foto di Alexander Kovalev da Pexels. Fonte:
<https://www.pexels.com/photo/flat-screen-computer-monitor-3977908/>



Condizioni per l'innovazione e il successo



<https://www.pexels.com/photo/city-man-couple-people-4814732/>

Nella pratica descritta l'accesso a strumenti digitali come Zoom o Minecraft o altri è fondamentale. Chi conosce i programmi e i loro aspetti tecnici ha il compito di supervisionare gli studenti o chiunque sia coinvolto nella digitalizzazione degli spettacoli. Tuttavia gli strumenti utilizzati in questa pratica sono gratuiti e su internet ci sono moltissime spiegazioni per imparare a usarli, quindi sono accessibili a tutti.

Fonti:

- <https://thetheatretimes.com/minecraft-plays-in-covid-times-with-director-artist-susie-lawrence/> (link all'intervista con Susie Lawrence)
- <https://www.youtube.com/watch?v=IbYmikm6S0> (Link allo spettacolo)

Spunti di riflessione

1. È possibile adattare questa buona pratica a una delle mie sfide durante la pandemia?
2. In quale altri modo possono andare scena gli spettacoli teatrali in circostanze come il Covid-19?

Questa storia di buone pratiche è stata preparata dal Social Innovation Fund.