

AUDIOVISIVI, INTERCULTURA E ITALIANO LS”

LABORATORIO ITALS – DIPARTIMENTO DI SCIENZE DEL LINGUAG-
GIO

UNIVERSITA' CA' FOSCARI – VENEZIA

INDICE

PARTE A

0. Introduzione: perché gli audiovisivi

- 0.1 Audiovisivi e vita quotidiana*
- 0.2 Audiovisivi e approccio comunicativo-formativo*
- 0.3 Indicazioni del Quadro Comune di Riferimento Europeo*

1. La situazione audiovisiva

- 1.1 Cos'è la situazione audiovisiva*
- 1.2 Elementi della situazione audiovisiva*
- 1.3 La visione complessa*
- 1.4 Come funziona la mente al cinema*
- 1.5 Il ruolo della cultura nella visione*

2. Media Education

- 2.1 Vantaggi*
- 2.2 Svantaggi*

Parte A - Attività e riflessioni

PARTE B

3. Le forme dell'audiovisivo

- 3.1 Supporti e formati video*
- 3.2 Forme dell'audiovisivo più diffuse*

4. Il "linguaggio" audiovisivo

- 4.1 L'immagine*
- 4.2 Suono*
- 4.3 La performance*
- 4.4 Il parlato audiovisivo*
- 4.5 Il rapporto sonoro-immagini*

Parte B - Attività e riflessioni

PARTE C

5. Alcune implicazioni glottodidattiche

- 5.1 Attivazione della Expectancy Grammar di Oller*
- 5.2 Memorizzazione*
- 5.3 Rispetto del principio di direzionalità di Danesi*
- 5.4 Presentazione di lingua autentica*
- 5.5 Sviluppo delle abilità ricettive e produttive*
- 5.5 Valutare la difficoltà di comprensione di un audiovisivo*

6. Utilizzo degli audiovisivi in classe

- 6.1 Quando utilizzare gli audiovisivi in classe*
- 6.2 Come selezionare uno spezzone audiovisivo*
- 6.3 Come presentare uno spezzone audiovisivo*
- 6.4 Come didattizzare uno spezzone audiovisivo*
- 6.5 Come creare un audiovisivo (self-media)*

Parte C - Attività e riflessioni

PARTE A

0. Introduzione al modulo: perché gli audiovisivi

0.1 Audiovisivi e vita quotidiana

Abbiamo pensato che fosse importante dedicare uno spazio specifico allo sfruttamento dei materiali audiovisivi in ambito didattico perché è innegabile che il mondo delle immagini in movimento è parte della vita quotidiana, in particolar modo di quella dei giovani, spesso abituati a fruire ore e ore di televisione, videogames, film, ecc. La loro presenza è talmente pressante, ingombrante, che ci si può chiedere: “Perché almeno a scuola non cerchiamo di farne a meno?”. La domanda, lecita, spontanea e giustificabile sotto alcuni punti di vista, non ci trova però pienamente d'accordo:

1. una delle grandi difficoltà dell'insegnante è **stimolare la motivazione degli studenti**; i materiali audiovisivi sono sicuramente più interessanti per il nostro pubblico, specialmente se “pescati” dalla “loro” realtà;
2. il materiale audiovisivo **integra una pluralità di codici** (iconico, visivo, orale, sonoro, ecc.) proprio come avviene nella vita quotidiana; offre agli studenti campioni di lingua e cultura molto più prossimi alla realtà di quanto non sia possibile fare, ad esempio, con un testo scritto; ricordiamo, inoltre, che gli studi sulla percezione umana ci confermano che l'83% delle sensazioni arrivano al cervello attraverso la vista, mentre tutti gli altri sensi (olfatto, udito, tatto e gusto) convogliano “solo” il 17% delle sensazioni: il messaggio visivo è quindi prevalente su tutti gli altri;
3. il materiale audiovisivo, proprio per questa sua poliedricità, permette **comprensioni differenziate** (solo le immagini, solo il parlato, le immagini e la colonna sonora, alcune parole e il contesto narrativo, immagini, parlato e impliciti culturali, ecc.) dimostrandosi quindi un materiale vincente nelle classi in cui le competenze, sia linguistiche che cognitive, degli studenti si situino su livelli diversi;
4. gli studenti, in particolar modo bambini e adolescenti, sono bersagliati da messaggi audiovisivi ma molto spesso ne sono fruitori completamente passivi, in quanto sono sprovvisti delle **chiavi di lettura** necessarie per comprenderne i “trucchi”, gli impliciti strategici e culturali, le connotazioni artistiche, il valore documentale; ai loro occhi un palinsesto televisivo è un blocco compatto, all'interno del quale individuano programmi di maggiore interesse, ma nel quale non sanno distinguere fini, motivazioni, spessore artistico e culturale, carattere innovativo, ecc.; introdurre l'audiovisivo nella didattica quotidiana significa guidare gli studenti in questi processi di lettura, fornendo loro gli strumenti necessari per accedere consapevolmente alla valanga di informazioni che quotidianamente viene loro riversata addosso e che sempre più difficilmente riescono ad organizzare in conoscenza.

0.2 Audiovisivi e approccio comunicativo-formativo

Il nostro intento è quello di affrontare l'impiego degli audiovisivi in classe in ottica educativa, ponendo sempre un occhio di riguardo alle implicazioni linguistiche e interculturali, specificità del nostro ambito. Riteniamo che, specialmente in un contesto di lingua seconda qual è quello in cui operiamo (studenti di madrelingua non italiana che seguono percorsi formativi sul territorio italiano, in laboratorio o in classe) sia alquanto artificiale tenere distinti gli obiettivi comunicativi da quelli culturali ed educativi, considerata anche l'estrema diversificazione del nostro pubblico.

Crediamo però che non sia fuori luogo una *riflessione più propriamente glottodidattica* che delinei il tipo di approccio in cui gli audiovisivi si innestano.

L'approccio comunicativo pone al centro dell'operare glottodidattico lo sviluppo della competenza comunicativa, in cui le lingue assumono un ruolo fortemente strumentale. Questo carattere pragmatico, di matrice anglosassone, trova difficoltà a sposarsi con la tradizione italiana, orientata maggiormente alla formazione. A partire dagli anni Ottanta si sviluppa in Italia un approccio del tutto singolare all'insegnamento linguistico, che elabora una sintesi fra l'approccio comunicativo fortemente pragmatico degli inglesi e la tradizione psico-pedagogica italiana, che rivaluta l'affettività e l'emotività dello scambio didattico.

E gli audiovisivi in tutto questo? Trovano una loro collocazione naturale e diventano necessari all'insegnamento linguistico in quanto presentano la **lingua in contesto**: provate ad ambientare un dialogo che si svolge in un bar turco a partire dal testo scritto: quali e quante competenze vi servono prima di riuscire a capire anche semplicemente che si tratta di due uomini e che il locale è un bar? Talmente tante che forse abbandonerete il compito prima di aver svelato il mistero. La stessa scena resa tramite audiovisivo permette di assegnare immediatamente i ruoli (cliente e cameriere), individuare l'oggetto di conversazione (un caffè) e ambientare lo scambio comunicativo (un bar, probabilmente molto diverso da quello che saremmo riusciti ad immaginare...); le parole diventano un *completamento* della situazione comunicativa, non più *l'essenza imprescindibile*.

0.3 Indicazioni del Quadro Comune di Riferimento Europeo

Il Quadro Comune di Riferimento Europeo fornisce una base comune per l'elaborazione di sillabi, linee guida, curricula, prove di certificazione, libri di testo, ecc. in Europa. Descrive in modo esauriente quello che gli studenti devono imparare per usare una lingua a fini comunicativi e quali conoscenze e abilità devono sviluppare per essere in grado di agire in modo efficace. La descrizione riguarda anche il contesto culturale in cui la lingua si pone. Il Quadro definisce anche i livelli di profitto che permettono di misurare i progressi degli studenti ad ogni stadio di apprendimento e lungo tutto il corso della vita.

In questo ambito intendiamo fare riferimento al Quadro per individuare il ruolo che giocano gli audiovisivi in questo documento di importanza capitale per l'insegnamento linguistico in Europa. Numerosi paragrafi offrono indicazioni a tal proposito.

4.4.2.3 : Nella **ricezione audiovisiva** l'utente simultaneamente riceve un input uditivo e visivo. Queste attività includono:

- seguire un testo letto ad alta voce;
- guardare la TV, un video o un film con i sottotitoli;
- usare le nuove tecnologie (multimedia, CD-Rom, ecc.);

[segue una tabella che illustra quali abilità di ricezione audiovisiva vengono richieste a ciascun livello di competenza linguistica].

4.6.1 Testi e media

Ogni testo è veicolato da un medium particolare, normalmente da onde sonore o da artefatti scritti. Si possono stabilire delle sottocategorie a seconda delle proprietà fisiche del medium che influenzano i processi di produzione e ricezione [...]. Per comunicare usando un medium particolare gli utenti devono essere provvisti della necessaria dotazione senso-motoria. [...]

4.6.2 I media includono

- voce (viva voce);
- telefono, videofono, teleconferenza;
- trasmissioni radiofoniche;
- TV;
- cinema, film;
- computer (e-mail, CD-Rom, ecc.)
- videocassette VHS
- cassette audio, dischi;
- stampa;
- manoscritto;
- ecc.

Inoltre si fa ampiamente riferimento allo sviluppo delle abilità di comprensione di materiali audiovisivi nella descrizioni dei livelli di competenza.

1. La situazione audiovisiva

1.1 Cos'è la situazione audiovisiva

Per **situazione audiovisiva** intendiamo qui tutte le occasioni in cui siamo spettatori di un audiovisivo: al cinema, attraverso la televisione, il nostro computer, o qualsiasi altro mezzo che consenta la trasmissione di immagini in movimento e suoni registrati.

Nella sequenza di riferimento, tratta dal film *La vita è bella* di Roberto Benigni, sono rappresentati tutti gli elementi di una situazione teatrale: un evento che coinvolge un attore in scena si produce di fronte a un pubblico. Diversamente rispetto alla situazione teatrale, la situazione audiovisiva implica che l'evento sia registrato.

1.3 Elementi della situazione audiovisiva

Figura 1: situazione audiovisiva



Osservate la Figura 1. La situazione audiovisiva prevede:

- un evento registrato, che chiameremo **oggetto** (o testo): nel nostro caso si tratta della sequenza tratta da *La vita è bella* di Roberto Benigni. Oggetto della visione è comunque ogni evento registrato che si sottopone all'attenzione di uno o più spettatori. Dedicheremo alla scelta dell'oggetto da didattizzare un'ampia sezione del corso;
- uno o più spettatori, che chiameremo **soggetti**. » soggetto della visione colui che assiste a un evento registrato e partecipa alla situazione audiovisiva.
- un **canale** di trasmissione (cinema, TV, Internet, ecc.). Ciascun canale di trasmissione ha delle caratteristiche proprie. A seconda del canale, del

- contesto e delle condizioni di visione, cambia la situazione audiovisiva, anche in presenza del medesimo oggetto (stesso film, stessa sequenza);
- il **contesto** in cui si determina la situazione audiovisiva: a seconda del contesto, come a seconda del canale e delle condizioni di visione, cambia la situazione audiovisiva, anche in presenza del medesimo oggetto;
 - e **condizioni** in cui si determina la situazione audiovisiva. Per condizioni di visione intendiamo tanto le condizioni oggettive (adeguati mezzi, corretta registrazione, corretta riproduzione) quanto le condizioni soggettive (condizioni culturali e psicologiche del soggetto).

Come appare nella Figura 1 la **relazione tra soggetto e oggetto** è di tipo circolare:

- nessuno degli elementi che determinano una situazione audiovisiva può venire meno: la relazione tra soggetto e oggetto è il risultato del rapporto tra i singoli elementi della situazione;
- ciascun elemento della situazione audiovisiva concorre alla negoziazione dei significati del testo: il significato è il prodotto della relazione circolare tra i singoli elementi della situazione, non è dato a priori, non è univoco e non è immutabile.

La situazione audiovisiva è quindi **ambiente di costruzione della conoscenza**, in quanto:

- area della relazione circolare e ricorsiva;
- dispositivo di formazione;
- facilitatore dei processi di sviluppo dell'immaginario individuale e collettivo

1.3 La visione complessa

Dobbiamo imparare a leggere prima di poter apprezzare la letteratura. Viceversa, diamo per scontato che chiunque sia in grado di comprendere un film. Perché?

Quando si parla di 'linguaggio audiovisivo'^a si è influenzati dagli studi semiotici, che considerano il flusso audiovisivo alla stregua di una lingua: l'inquadratura è associata alla parola, la scena alla frase, la sequenza al paragrafo.

In qualità di sistema di comunicazione possiamo definire il cinema un linguaggio, tuttavia non è un vero e proprio sistema linguistico. Ricorriamo alla **metafora del linguaggio** perché, come avviene per i sistemi linguistici, è possibile approfondirne la conoscenza.

Ma la visione di un film è complessa per due ordini di motivi: perché è un'atto insieme fisiologico e psicologico;

perché è un atto culturalmente connotato.

La comprensione di un film è immediata dal punto di vista della percezione, ma dal punto di vista psicologico e culturale è complessa. Complesso è quindi l'intero processo di significazione.

1.4 Come funziona la mente al cinema

L'intesa tra soggettività e oggettività è prodotta dall'empatia che si stabilisce tra spettatore ed evento registrato. Nel caso di un evento narrativo (un film) il soggetto della visione tende a identificarsi con l'eroe della vicenda.

Lo spettatore si costituisce come **soggetto** in relazione all'analogia di funzionamento di cinema e apparato psichico.

Gli studi di matrice psicanalitica di Christian Metz dimostrano che la situazione audiovisiva (in particolare la visione cinematografica) ripropone momenti chiave della formazione dell'io, agendo proprio sull'oscillazione tra presenza e assenza, in base alla quale si strutturerebbe la soggettività.

Le figure che agiscono sullo schermo e che lo spettatore osserva mentre si compongono pezzo a pezzo riproducono l'esperienza della realizzazione della soggettività. Il cinema (e qualsiasi prodotto audiovisivo) è una potente macchina simulatoria della psiche umana che ci costruisce come individui.

Il soggetto rielabora le informazioni recepite nel corso della visione organizzandole secondo delle mappe cognitive: mantiene quindi un grado di inferenza sul testo. Da questo punto di vista, la fruizione di un testo audiovisivo si può definire attiva.

Lo spettatore possiede degli "schemi mentali" e un immaginario ai quali attinge per **completare la visione e costruire il significato**. L'educatore dovrà favorire nei soggetti della visione la consapevolezza di questi processi: in questo modo si verificheranno le condizioni necessarie a trasformare la semplice fruizione audiovisiva in una visione didattica.

1.5 Il ruolo della cultura nella visione

Non è stata dimostrata alcuna diversità percettiva interculturale della realtà, sebbene ci siano stati diversi studi in proposito, né tanto meno delle rappresentazioni visive (che comunque restano il prodotto dello sguardo e del sapere di chi le produce), ma è certo che delle differenze esistono, specie nelle attività di rielaborazione simbolica e di costruzione dei significati.

L'attività visiva dell'uomo è anche, o forse principalmente, ricerca dei significati espliciti o latenti in quel contesto. Lo è sempre di più in quanto sempre maggiormente il "mondo visivo" intorno all'uomo, da lui costruito e artefatto, è un mondo di immagini.

L'immagine è il punto d'incontro tra almeno due sguardi: lo sguardo di chi la crea e quello di chi la recepisce. Un'immagine può non significare per ognuno dei soggetti destinatari lo stesso concetto. I punti di vista di chi compone un'immagine e di chi la riceve sono strutturati socialmente e contribuiscono alla definizione di uno spazio riconoscibile: il visibile¹.

Il visibile è la ripartizione di elementi iconici incentrati intorno ad una nozione. » il margine di **riconoscibilità dell'immagine**. Tutto ciò che lo spettatore fatica a riconoscere è causa di 'cecità sociale^a, l'incapacità cioè di andare oltre le immagini e di interrogarle.

¹ Cfr. SORLIN, P., 1977, *Sociologie du cinéma*, Aubier Montagne, Paris [tr. it. 1979, *Sociologia del cinema*, Garzanti, Milano], in particolare la nozione di visibile ben espressa anche nel contributo dello stesso autore dal titolo "Il visibile", in: MIRO GORI, G., (a cura di), 1994, *La Storia al cinema. Ricostruzione del passato, interpretazione del presente*, Bulzoni, Roma.

2. Media Education

Con il termine 'Media Education'^a intendiamo riferirci a tutto ciò che ha a che fare con lo sfruttamento dell'audiovisivo come ambiente educativo. Questo impiego didattico implica fattori positivi, incentivanti e di indubbio vantaggio, ma anche fattori negativi e difficoltà che l'educatore deve conoscere e tenere in debita considerazione.

2.1 Vantaggi

2.1.1 Flessibilità della didattica

Prendiamo in considerazione la sequenza di riferimento de *La vita è bella*: quante possibilità di sfruttamento esistono? Vorremmo dire...infinite!

Il materiale audiovisivo, proprio per la **pluralità di codici e di significati** che lo caratterizzano, si presta ad essere didattizzato in molti modi, tenendo in considerazione le esigenze e le caratteristiche degli studenti-spettatori. Lo stesso spezzone è accessibile a studenti con **competenze linguistiche, culturali, sociali differenziate**. E' l'insegnante che crea i percorsi di sfruttamento che reputa più adatti al contesto in cui opera.

2.1.2 Modelli diversi di lingua e cultura

Chi insegna lingua e cultura italiana (sia come lingua materna che come lingua seconda) sa quanto sia importante sottolinearne la **varietà e la ricchezza espressiva**. L'insegnante, pur essendo madrelingua italiano, è comunque sempre e solo portatore della propria varietà linguistica e del proprio background sociale e culturale e questo limita il campione cui gli studenti sono esposti..

2.1.3 Componente extra- e para-linguistica

Nella sequenza de *La vita bella* proviamo a togliere l'audio e a interpretare solo i messaggi che ci provengono dalla **"lettura" delle immagini**:

- povertà e squalore della stanza
- scarsa luminosità e griglia alla finestra
- toni scuri (marrone, grigio, nero) per l'abbigliamento e le suppellettili
- espressioni dei volti: stanchi, cupi, preoccupati, sbigottiti, divertiti,...
- differenze nell'abbigliamento (soldati tedeschi, prigionieri)
- disposizione dei personaggi e direzione dei loro sguardi.[...]

Alziamo ora il volume e visioniamo nuovamente la sequenza. Cerchiamo di non ascoltare le parole ma il modo in cui vengono pronunciate. Proviamo ad interpretare solo i messaggi che ci provengono dalla **"lettura" dei suoni**²:

1. tono interlocutorio di Giosué

² Componente para-linguistica.

2. differenze nel tono di voce di Guido a seconda dell'interlocutore: Giosuè, B..., il soldato tedesco, i compagni prigionieri
3. tono di voce rude e intimidatorio del soldato tedesco
4. tentativi di Guido di riprodurre l'intonazione della frase tedesca nella "traduzione" italiana.

L'audiovisivo offre **situazioni comunicative complete** e la lingua viene sempre presentata in contesto, così come accade nella realtà, ma, rispetto a questa, l'educatore ha delle possibilità in più: può "**smontare**" la sequenza video nelle sue varie componenti, lavorare su ciascuna e ricomporre poi il messaggio completo.

2.1.4 Intertestualità

Quando decidiamo di utilizzare il mezzo audiovisivo nella pratica didattica, nella maggior parte dei casi operiamo come se l'audiovisivo fosse un medium "trasparente", in grado cioè di registrare in modo neutro, immediato e diretto la realtà oggettiva.

L'audiovisivo è un medium capace di generare pratiche discorsive in molteplici forme (film, serial, documentari, reality show, ecc.: in seguito ne analizzeremo le peculiarità). Ogni forma dell'audiovisivo è da considerarsi come testo, inteso come tessitura costruita intorno all'atto comunicativo.

Un **testo** è anzitutto un prodotto culturale: il risultato dell'interazione e dello scambio tra diversi soggetti. Non è il risultato di una trasmissione unidirezionale "mittente-destinatario", è il prodotto di uno **scambio circolare**, che interessa tanto i **soggetti** quanto le **culture** e i **sistemi simbolici** cui ognuno si riferisce³.

In quanto costituita (anche) da testi, la cultura non può che essere intertestuale. Le varie forme dell'audiovisivo sono fortemente intertestuali, in quanto prodotti immediatamente leggibili e accessibili, in relazione alla pluralità dei codici che costituiscono il loro "linguaggio" e alla pluralità di saperi cui attingono.

2.1.5 Decentramento

Il decentramento è l'operazione grazie alla quale proviamo a "metterci nei panni" di qualcun altro. Il medium audiovisivo facilita il decentramento perché:

1. a livello psicologico profondo ci fa rivivere il momento della **costruzione del sé**, distinto dall'altro da sé.

³ Consideriamo qui la cultura come sistema simbolico e rete di senso non fissa e non trascendentale. In questo senso la cultura non è un sistema a sé stante, che vive in un regno superiore, inaccessibile e immutabile, rispetto a quello in cui abitiamo noi comuni mortali. La cultura è mutevole e storica in quanto determinata da soggetti che sono tanto interpreti della tradizione quanto attori del cambiamento.

2. ci consente di viaggiare da fermi. La **telepresenza** è la facoltà del soggetto della visione di ritrovarsi nel mondo rappresentato sullo schermo e di comprenderne regole e valori;
3. è espressione di una continua rielaborazione del processo di conoscenza del reale. In qualità di “**sguardo in movimento**”, il mezzo audiovisivo ci fa continuamente rivivere un percorso di scoperta del mondo;
4. è espressione dell'incrocio di **molteplici punti di vista**. Nei film narrativi è più evidente il passaggio da un punto di vista all'altro, rispetto alla scena o rispetto alla storia.
5. è il prodotto della combinazione di segni e procedimenti provenienti da **altre aree espressive**.

In qualità di ambiente di costruzione della conoscenza, il medium audiovisivo muove al decentramento in quanto prodotto esso stesso dello slittamento di saperi e codici provenienti da ambiti diversi. L'audiovisivo è anzitutto il prodotto del **movimento**: delle immagini, dei saperi, dei punti di vista e delle culture⁴.

2.1.6 Realtà/Rappresentazione

Il medium audiovisivo è un medium di rappresentazione. Con rappresentazione si intende l'atto, il modo e l'effetto del rappresentare un oggetto in sua assenza. All'oggetto, si sostituisce un suo semblante: il segno. Ciò che vediamo al cinema o in televisione non è l'oggetto vero e proprio, ma la sua rappresentazione.

La caratteristica dell'iconicità tipica dei "linguaggi" fotografico e cinematografico è la verosimiglianza. L'impressione di realtà è così forte che la distanza tra il referente (l'oggetto) e la sua rappresentazione (il segno) è praticamente nulla.

Ogni rappresentazione è sempre interpretazione: in qualità di "mezzo di comunicazione di massa" fondato sull'iconicità e la verosimiglianza, l'audiovisivo possiede un **potere trasformativo sulla realtà**, è in grado cioè di modificare le rappresentazioni mentali del mondo.

2.2 Svantaggi

2.2.1 Rapida obsolescenza

L'attualità, considerata fra i vantaggi, può diventare facilmente anche uno svantaggio. I materiali audiovisivi, come in generale gran parte dei materiali autentici utilizzati in ambito didattico, diventano rapidamente obsoleti dal punto di vista dei **contenuti e degli elementi socio culturali** cui fanno riferimento.

Spot pubblicitari, reality show, giochi televisivi, ecc. sembrano già "vecchi" l'anno successivo a quello in cui sono stati realizzati, sono già "fuori moda". Questo fenomeno è meno marcato con i film d'autore o comunque con materiale audiovisivo che si può definire "di pregio", in quanto entra nello status di opera d'arte e quindi senza tempo. La sequenza de *La vita è bella* difficilmente diventerà obsoleta sia per il valore poetico dell'intero film, sia per i riferimenti storico-culturali che non sono contemporanei ma di ricostruzione.

2.2.2 Lunghezza del lavoro di didattizzazione

⁴ Cfr. FARASSINO, A., 2000, *Fuori di set. Viaggi, esplorazioni, emigrazioni, nomadismi*, Roma, Bulzoni. Il volume del critico recentemente scomparso rilegge la storia del cinema alla luce della categoria del movimento, tracciando una significativa storia del viaggiare cinematografico.

La scarsità dei materiali audiovisivi già presenti nel mercato costringe l'educatore convinto della validità del mezzo a provvedere "in proprio". Il lavoro di didattizzazione di materiale audiovisivo autentico è però tutt'altro che semplice e immediato; elenchiamo di seguito solo alcuni dei **punti cruciali**, che tratteremo per esteso in seguito (Cap. 6: Utilizzo degli audiovisivi in classe):

come selezionare la sequenza?

come valutare la difficoltà dei contenuti linguistici e non-linguistici?

quali elementi mettere in luce e quali trascurare?

che attività far svolgere agli studenti? come differenziare le attività a seconda delle abilità degli studenti?

per quanto tempo posso far lavorare gli studenti su questa sequenza?

– quali sono le modalità migliori per farla vedere in classe?

Considerata la difficoltà dell'impresa è bene che **l'educatore non sia mai solo** nello svolgere il lavoro di didattizzazione ma che cerchi degli "alleati", essenzialmente perché:

5. raramente possediamo tutte le competenze necessarie per procedere alla didattizzazione della sequenza (teniche, linguistiche, contenutistiche, didattiche, ecc.);
6. è bene confrontare il nostro punto di vista e le nostre interpretazioni con altre persone prima di somministrare in classe la sequenza;
7. il prodotto finale sarà più corposo e completo e potrà essere riutilizzato da più persone, anche in anni successivi.

PARTE A - ATTIVITA' E RIFLESSIONI

ATTIVITA' 1

Nella tua pratica didattica ti sei mai avvalso di materiale audiovisivo? Se sì, puoi raccontare la tua esperienza? Per farlo puoi usare la griglia espositiva seguente:

Descrizione del tipo di audiovisivo	
Durata dell'audiovisivo	
Descrizione degli studenti destinatari	
Descrizione delle modalità di somministrazione adottate	
Descrizione degli esiti dell'esperienza	
Opinioni sull'esperienza	

PARTE B

3. Le forme dell'audiovisivo

Proponiamo di seguito una carrellata delle forme dell'audiovisivo più comuni e diffuse. Non abbiamo volutamente adottato un criterio di distinzione secondo il canale di trasmissione (cinema, televisione e altro) per restare nella categoria ampia dell'audiovisivo, ma ci limitiamo a puntualizzare i possibili supporti e formati di cui le forme dell'audiovisivo possono usufruire.

3.1 Supporti e formati video

3.1.1 Trasmissione televisiva

Ogni filmato è costituito da molti fotogrammi messi in sequenza. Il televisore (come il monitor del computer) presenta immagini che hanno un rapporto larghezza/altezza di 4:3 (l'altezza è tre quarti della base). In Europa, le immagini televisive vengono trasmesse a circa 25 fotogrammi al secondo. Lo standard europeo è PAL.

3.1.2 Streaming

Con la parola 'streaming^a (letteralmente: 'flusso^a) si indicano generalmente i video disponibili sul web, non esportabili ma fruibili solo on line. Il web è ricchissimo di video di qualsiasi genere e provenienza. Ogni quotidiano telematico possiede ormai una redazione che realizza video di commento o approfondimento della notizia, visibili in streaming. Esistono inoltre veri e propri canali televisivi in streaming: contenitori di film, intrattenimento e informazione. In Italia stanno diffondendo infrastrutture tecniche tali (banda larga a fibre ottiche) da consentire la visione ottimale di una web Tv.

3.2 Forme dell'audiovisivo più diffuse

La prospettiva didattica ci impone di considerare le forme dell'audiovisivo più diffuse: la televisione tradizionale resta tuttora il canale più diffuso, per questo motivo faremo riferimento a generi per lo più televisivi. Cinema, televisione e altri media si compenetrano e si mescolano: tuttavia il cinema resta il medium audiovisivo originario, responsabile per primo di aver dato origine a nuove pratiche discorsive.

3.2.1 Cartoni animati

In televisione, per 'cartoni animati^a si intende un prodotto d'animazione per lo più destinato a un pubblico infantile o giovanile. In realtà non è più così dall'inizio degli anni '90, che segnano l'ingresso nei palinsesti italiani di serie animate, per lo più americane, destinate esplicitamente a un pubblico adulto, come *I Simpson* di Matt Groening o *South Park* di Matt Stone e Tray Parker.

La caratteristica dei cartoons americani è l'autonomia di ogni episodio: si tratta per lo più di cortometraggi autoconclusivi, incentrati sugli stessi protagonisti. Gli anime giapponesi, invece, sono seriali: la storia procede di episodio in episodio e i personaggi evolvono. I palinsesti delle principali reti televisive italiane in chiaro riservano ai cartoni animati la fascia oraria pomeridiana, in cui abbondano i programmi-contenitore: prodotti pensati per i bambini che fanno da cornice alla programmazione di cartoni.

3.2.2 Documentari

Il documentario è per lo più un corto o mediometraggio a carattere informativo destinato alla televisione e ha lo scopo di documentare attraverso il racconto audiovisivo un fatto, un luogo, un ambiente o una situazione della vita reale. Ultimamente il cinema ha riscoperto il lungometraggio documentario, che trova spazio tanto nel circuito commerciale, quanto in quello d'essai (*Bowling for Columbine* e *Fahrenheit 9/11* di M. Moore e *Microcosmos* e *Il popolo migratore* prodotti da Jacques Perrin sono esempi ormai noti).

3.2.3 Real Tv e reality show

Sotto l'etichetta generica di 'Real Tv^a si annoverano programmi televisivi la cui caratteristica è il richiamo alla restituzione fedele e trasparente della realtà. Sono Real Tv i programmi che presentano video amatoriali o candid camera o che raccontano e documentano storie eccezionali di evasione dal quotidiano, in cui lo spettatore ha un ruolo attivo. Esempi noti italiani sono: *Paperissima*, *Chi l'ha visto?* e tutti i programmi che si basano sulla messa in onda di filmati amatoriali o sulla testimonianza di eventi straordinari o irrisolti.

La definizione stessa di 'reality show^a indica un prodotto in cui convivono due istanze: quella realistica e quella di intrattenimento. Sono reality show quei programmi in cui vengono raccontate e documentate storie quotidiane e presumibilmente reali, organizzate secondo gli schemi narrativi della fiction: i protagonisti vengono prelevati dalla vita reale e adattati al piccolo schermo, che spesso si pone come mediatore e incide direttamente sull'esito delle vicende. Esempi noti italiani sono: *Carramba, che sorpresa!*, *Per tutta la vita*, *Scherzi a parte* ecc. Programmi quali *Grande Fratello*, *L'isola dei famosi* ecc., si concentrano sulla quotidianità e sui rapporti interpersonali: qui televisione e vita reale spariscono l'una nell'altra.

3.2.4 Self media

Con l'espressione 'self-media^a, intendiamo qui la produzione autonoma di prodotti audiovisivi. La creazione di un prodotto audiovisivo, per quanto tecnicamente piuttosto semplice da realizzare, è complessa sul piano dell'ideazione e della progettazione. In diversi ambiti didattici si fa da tempo ricorso ai self-media, riprendendo momenti particolari del lavoro in classe, in laboratorio o in gita scolastica. I filmati vengono per lo più lasciati al grezzo e hanno valore di documentazione. Diverso è progettare un video con un obiettivo didattico preciso.

3.2.5 Telefilm

In Italia sono definiti telefilm tutti i prodotti televisivi di fiction a puntate. In realtà esiste una classificazione più articolata di questo macro-genere:

- **serie:** i protagonisti agiscono all'interno di spazi ricorrenti, sono coinvolti in situazioni sempre con la stessa struttura (incipit, svolgimento, climax, scioglimento), gli episodi sono autoconclusivi ed è assente o minimo lo sviluppo psicologico del personaggio. I generi sono il poliziesco (genere dominante) o la commedia sentimentale, ma per esigenze di maggiore "realismo" le serie assumono spesso caratteristiche del serial, creando un nuovo genere ibrido. Celebri sono: *La signora in giallo, X-files, ER, I Soprano, Ally McBeal, Sex and the City*. In Italia *Un medico in famiglia, La squadra, Il commissario Montalbano*;

- 1 **serie:** i protagonisti agiscono all'interno di spazi ricorrenti, sono coinvolti in situazioni sempre con la stessa struttura (incipit, svolgimento, climax, scioglimento), gli episodi sono autoconclusivi ed è assente o minimo lo sviluppo psicologico del personaggio. I generi sono il poliziesco (genere dominante) o la commedia sentimentale, ma per esigenze di maggiore "realismo" le serie assumono spesso caratteristiche del serial, creando un nuovo genere ibrido. Celebri sono: *La signora in giallo, X-files, ER, I Soprano, Ally McBeal, Sex and the City*. In Italia *Un medico in famiglia, La squadra, Il commissario Montalbano*;
- 2 **serial:** i protagonisti vivono più o meno sempre le stesse vicende: si sposano e si tradiscono, mettono al mondo figli e scompaiono. Le puntate sono segmenti narrativi aperti concatenati l'un l'altro, nei quali i personaggi crescono, invecchiano ed evolvono psicologicamente. Sul piano narrativo predominano i campi ravvicinati, primi e primissimi piani, spesso in interni, e vi è ridondanza delle informazioni per consentire allo spettatore di ritrovarsi nella storia. Celebri serial sono i vecchi *Dallas e Dynasty* o il recente italiano *Incantesimo*;
- 3 **soap opera:** stessa famiglia dei serial (puntate aperte e illimitate, sviluppo dei personaggi) ma pensata per la programmazione quotidiana, specie in fascia diurna. Nata per la radio, la soap è modellata su temi romanzeschi: i personaggi, di ceto medio e alto, si dividono in buoni, cattivi e famiglie rivali. Narrativamente è contraddistinta dal dialogo, dal ritmo lento e dalle numerose ripetizioni che garantiscono una comprensione immediata. La puntata dura 20-25 minuti. Celebri soap (esiste anche la variante sudamericana *telenovela*) sono *Sentieri, Beautiful* e le italiane *Un posto al sole* e *Vivere*;
- 4 **sitcom:** il termine è la contrazione di *situation comedy*; è un telefilm comico per lo più di produzione americana, a puntate mezz'ora, di forte impianto teatrale: riprese quasi esclusivamente in interni, dialoghi centrali e sottolineati dalle risate del pubblico aggiunte in postproduzione. Le sitcom ruotano intorno alle situazioni prodotte in certi ambienti: famiglia, lavoro, amici, raramente situazioni fantastiche (comunque sempre legate alla quotidianità). Gli ambienti tipici sono: il salotto, la cucina di casa, la scuola, il posto di lavoro, bar, pub e ritrovi pubblici. Tra le sitcom più famose: le storiche *I Jefferson* e *I Robinson* (incentrate sull'integrazione

degli afroamericani), *La tata e Pappa e ciccia* (sulle diversità di classe sociale), *Friends* (sulla convivenza tra giovani adulti). In Italia, un esempio classico è *Casa Vinello*;

- 5 **fiction:** la parola definisce qualsiasi racconto di finzione, ma in Tv, indica un film pensato per il piccolo schermo, articolato in un numero ridotto di puntate (da 2 a 6) di un'ora e mezza, incentrato su fatti storici o di attualità o sull'adattamento di opere letterarie. Il genere in Italia ha una lunga tradizione. Esempi di fiction di recente successo in Italia sono: *La meglio gioventù* (programmato anche nelle sale) ed *Elisa di Rivombrosa*. Un esempio storico di fiction italiana seriale è *La piovra*.

3.2.6 Telegiornale

In Italia il telegiornale appare ufficialmente nel 1954, con l'inizio della programmazione regolare dell'emittente nazionale. Il notiziario televisivo accompagnato da servizi filmati sui fatti del giorno ha subito nel tempo diversi cambiamenti. Il più importante lo si registra a partire dal 1991, anno in cui ha inizio la programmazione dei telegiornali delle reti commerciali nazionali. Per effetto della concorrenza, i telegiornali si arricchiscono e si diversificano, aprendosi alla spettacolarità. La presenza di anchorman, la conduzione serrata o a coppia, le notizie raggruppate a temi, l'intermezzo pubblicitario tra un servizio e l'altro, sono alcune delle caratteristiche che innovano la comunicazione dei telegiornali.

4. Il “linguaggio” audiovisivo

Come abbiamo ricordato nel cap. 1: La situazione audiovisiva, per definire il funzionamento del medium audiovisivo si ricorre alla metafora del linguaggio. Usiamo la definizione di “linguaggio audiovisivo” per esplorare alcune caratteristiche di funzionamento di un dispositivo complesso, che scomponiamo in unità minime e combinazioni sintattiche, proprio come una lingua.

4.1 L'immagine

Studi di semiotica applicata al cinema, attraverso la comparazione con il linguaggio verbale hanno cercato di scomporre il flusso visivo del film in unità minime da studiare in relazione alla loro combinazione in un sistema comunicativo.

L'unità minima del film è **l'immagine**. La combinazione di più immagini dà vita a un discorso.

Usiamo qui in senso generico e alla stregua di sinonimi le definizioni di 'immagine^a e 'inquadratura^a, a indicare l'unità minima di significato di un discorso filmico. Accogliamo quindi in senso strumentale l'analogia tra “linguaggio” audiovisivo e linguaggio verbale, consapevoli che i più recenti studi considerano il film come un continuum di significati, non suddivisibile in unità elementari.

Pier Paolo Pasolini considera il cinema il 'linguaggio scritto della realtà^a: se la lingua scritta è la codificazione del linguaggio verbale, il cinema ci appare come la codificazione, anch'essa a suo modo scritta, del linguaggio gestuale. Secondo il semiologo Juri Lotman, la differenza tra vita vissuta e vita sullo schermo consiste nel fatto che la prima non è “scomponibile”, mentre il film è divisibile in segmenti: l'inquadratura, considerata come la porzione di film tra uno stacco e l'altro, è il segmento minimo di significato di un film.

L'inquadratura ha la stessa libertà che possiede la parola. Può restare isolata oppure **combinarsi sintatticamente** con altre inquadrature, secondo il suo valore semantico oppure secondo un criterio metaforico o metonimico.

Dal momento che per noi la ricaduta glottodidattica ha un peso determinante nella creazione di attività supportate dall'audiovisivo, l'analogia con il linguaggio verbale ci sembra coerente, per quanto obsoleta.

4.1.1 Significato denotativo e connotativo dell'immagine

Nel cap. 2: Media Education (paragrafo *Realtà/rappresentazione*), abbiamo accennato alla vicinanza tra l'oggetto (referente) e la sua rappresentazione (segno) nei “linguaggi” fotografico e cinematografico.

A differenza di quanto avviene nei sistemi linguistici, un'immagine stabilisce una **relazione di tipo diretto** con ciò che essa significa.

L'immagine di un libro è più vicina al concetto che esprime di quanto non lo sia la parola 'libro^a. Se vedo un libro, lo riconosco e intendo 'libro^a. Nel nostro caso, il problema è capire se lo riconosco, se sono in grado di vederlo: se possiedo cioè il concetto di libro e con quali implicazioni questo concetto è presente nel mio background culturale (vedi Lezione 1: La situazione audiovisiva, paragrafo *Il ruolo della cultura nella visione*).

Per «**significato denotativo**» di un'immagine intendiamo il suo primo significato, quello più immediato ed evidente, espresso dalla vicinanza tra referente e segno, tra l'oggetto e la sua rappresentazione.

Nella sequenza de *La vita è bella*, il primo significato dell'ambiente in cui si svolge l'azione è 'camerata di un lager^a. Quando l'attore Guido (Benigni) viola la funzione che la camerata dovrebbe avere, il luogo non appare più come prima: la sua fantasia attribuisce ai luoghi un significato "di secondo grado".

Il significato di secondo grado attribuito a un'immagine è detto «**significato connotativo**».

4.1.2 Sintassi e montaggio

A differenza di quanto avviene per le lingue naturali, il "linguaggio" audiovisivo non possiede una grammatica propria. Esistono tuttavia alcune consuetudini che ci consentono di esaminarne la sintassi.

Con **sintassi** intendiamo **l'aspetto lineare del discorso audiovisivo**: il modo in cui immagini e suoni vengono composti, scelti e combinati al fine di trasmettere un certo significato.

La sintassi è l'organizzazione del discorso audiovisivo sull'asse sintagmatico. Il principale responsabile della sintassi audiovisiva è il montaggio.

Il **montaggio** è **l'attività di costruzione di un discorso audiovisivo** e indica il procedimento di assemblaggio delle riprese di un film.

4.2 Suono

Sono cinque i codici di cui si compone il "linguaggio" audiovisivo:

1. l'immagine
2. le scritte e gli altri elementi grafici
3. il parlato
4. la musica
5. il rumore.

I primi due, immagine e tracce scritte, danno un contributo maggiore alla comprensione del testo e appartengono entrambi alla sfera della vista. Gli ultimi tre invece interessano l'udito. [...]

Al pari dell'immagine, il suono è onnipresente in un film. A differenza dell'immagine, il suono è pervasivo e ci sembra per lo più indistinto: difficilmente lo percepiamo con lo stesso grado di consapevolezza con cui percepiamo l'immagine.

Il suono può provenire:

- da una sorgente sonora presente nell'inquadratura: voci, musica, suoni e rumori **intradiegetici** (oppure *in*);
- da una sorgente sonora assente dall'inquadratura, ma interna al mondo del film (la radio che sentiamo provenire dall'appartamento accanto): voci, suoni e rumori **fuoricampo** (oppure *off*);
- da una sorgente estranea al mondo del film: voci, musica, suoni e rumori **extradiegetici** (oppure *over*); è il caso della voce narrante di un film, della musica che accompagna le scene e di ogni altro suono la cui sorgente non è individuabile nel mondo rappresentato nel film.

4.3 La performance

Il medium audiovisivo ci dà la possibilità di studiare il comportamento umano in quanto *performance*.

Con *performance* intendiamo ogni prassi esecutiva o prestazione nella sfera dell'arte o nella vita reale: **come ci comportiamo in una situazione, più o meno consapevolmente.**

Il regista e studioso teatrale Schechner ha considerato i molteplici aspetti del comportamento umano sulla base del concetto di *performance* traendone una classificazione empirica, in cui trovano posto, accanto alle manifestazioni spontanee dell'uomo e alle manifestazioni rituali, teatrali e coreutiche, anche film a soggetto, forme di intrattenimento popolare audiovisivo e documentari.

L'audiovisivo può essere un'occasione di studio di *performance* in senso interculturale, perché esistono un campo unificabile della *performance* e un modo per individuare in azione determinati schemi, che si ripetono ma che sono transitori, immediati e mutevoli.

La recitazione è codificata e la *performance* attoriale cambia a seconda del contesto. Secondo studiosi (Goffman) anche la vita quotidiana è "recitata": si producono situazioni in cui noi, di fatto, diamo prova di vere e proprie *performance*⁵, di cui è difficile stabilire il grado di consapevolezza.

4.4 Il parlato audiovisivo

⁵ Cfr. GOFFMAN E, 1959, *The Presentation of the Self in Everyday Life*, Garden City, Doubleday Anchor [tr. it. 1969, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, Il Mulino].

Tutti noi siamo abituati a sfruttare il materiale audiovisivo affidando gran parte dell'interpretazione dei significati al parlato. A seconda delle modalità con cui viene realizzato l'audiovisivo, cambia la tipologia di parlato che viene offerta ai fruitori. Queste considerazioni di carattere tecnico sono fondamentali nel momento in cui intendiamo sfruttare un materiale audiovisivo anche per l'apprendimento linguistico (vedi Lezione 5: Alcune implicazioni glottodidattiche). La variabile presa in considerazione per la seguente classificazione è il **grado di controllo** che i parlanti presenti nell'audiovisivo esercitano sulla propria produzione orale.

1. *Parlato-Scritto*: il parlante legge un testo preparato in precedenza. La costruzione delle frasi, le scelte lessicali, la posizione delle pause sono quelle tipiche del testo scritto. (Es.: telegiornale, spot pubblicitario, documentario).
2. *Parlato-Recitato da copione*: il parlante legge un testo preparato in precedenza, cercando di interpretarlo in modo da trasmettere sensazioni e emozioni legate alle immagini. (Es.: film, telefilm, telenovela, sit-com, spot pubblicitario).
5. *Parlato-Recitato a braccio*: esiste un testo scritto cui il parlante si rifà, ma non sempre rispetta pienamente le battute previste, concedendosi delle libertà interpretative per dare maggiore emozionalità al messaggio. Benigni, Pieraccioni, Troisi, Accorsi e molti altri validi attori italiani adottano questo stile recitativo. (Es.:film, pièce teatrali).
6. *Parlato-Controllato*: il parlante ha una scaletta, dei tempi e delle battute da rispettare, ma è fondamentalmente libero nella costruzione del proprio intervento. La capacità di dare un tono spigliato e accattivante al parlato-controllato è uno dei fattori che determina la bravura di un conduttore televisivo o di un cronista. (Es.: telecronache sportive, presentatori di spettacoli di intrattenimento, intervistatori).
7. *Parlato-Parlato*: il parlante è libero nella formulazione del proprio eloquio, non ha scalette né battute fissate cui attenersi. E' comunque cosciente di essere ripreso da una telecamera e quindi sotto gli occhi di altre persone e di conseguenza si "adatta" a questa situazione, cercando di elaborare frasi di senso compiuto e curando l'espressione. (Es.: ospiti di talkshow, persone intervistate).
8. *Parlato-Spontaneo*: il parlante si esprime in modo totalmente naturale, sia per quanto riguarda la costruzione delle frasi che la scelta del lessico che la distribuzione delle pause e delle false partenze, in quanto non è cosciente di essere ripreso da una telecamera e quindi visto da altre persone. (Es.: candid camera).

4.5 Il rapporto sonoro-immagini

Nell'esaminare materiale audiovisivo ai fini dell'impiego in ambito educativo è opportuno fissare la propria attenzione sui rapporti che intercorrono fra le

immagini presentate sullo schermo e il messaggio verbale trasmesso. La nostra competenza di parlanti nativi della lingua italiana e la nostra abitudine alla visione di messaggi multimediali ci può infatti portare ad ignorare le discrepanze esistenti fra questi due codici.

1. *Parallelo*: il messaggio verbale si svolge contemporaneamente alle immagini, seguendo perfettamente l'ordine delle inquadrature e dei soggetti parlanti; è quanto avviene (o dovrebbe avvenire) in un talk-show, o in un'intervista televisiva.
2. *Complementare*: il messaggio verbale completa quanto trasmesso dall'immagine, integrandola con elementi fondamentali per la comprensione del testo; il significato dell'audiovisivo può essere compreso solo integrando i due codici; lo spezzone de *La vita è bella* è un chiaro esempio di questo tipo di rapporto.
3. *Ridondante*: messaggio verbale e immagine comunicano esattamente la stessa cosa e quindi il significato dell'audiovisivo potrebbe essere compreso anche avvalendosi di un solo codice; è quanto avviene, ad esempio, quando i movimenti dell'immagine sono accompagnati da suoni onomatopeici (cartoni animati).
4. *Contrario*: il messaggio visivo trasmette un significato diverso o addirittura opposto rispetto a quello del messaggio verbale; è quanto accade ad esempio in alcuni documentari, in cui il commento è generale e non specifico per le immagini inquadrature, oppure in alcuni videoclip musicali.

PARTE B - ATTIVITA' E RIFLESSIONI

ATTIVITA' 2

Nel sito <http://www.teche.rai.it/videoteca.html> trovi numerosi spezzoni di trasmissioni della Rai⁶. Scegline uno e prova a definire che tipo di parlato è stato utilizzato. Quali elementi ti hanno guidato? Quali elementi ti hanno creato confusione?

⁶ Filmati visionabili con il programma RealPlayer, gratuito nell sito www.italy.real.com



PARTE C

5. Alcune implicazioni glottodidattiche

In numerosi punti di questo modulo abbiamo espresso la nostra concezione dell'audiovisivo come materiale educativo in senso lato, insistendo sul fatto che la complessità di significati e la stratificazione di componenti che lo caratterizzano rendono del tutto artificiale un suo utilizzo per fini esclusivamente linguistici.

In questo cap. 5 intendiamo presentare alcune riflessioni che si legano in maniera più specifica all'insegnamento dell'italiano come LS, mettendo in luce le caratteristiche che possono influire sullo sfruttamento **anche per fini glottodidattici** del materiale audiovisivo.

5.1 Attivazione della *Expectancy Grammar* di Oller

Durante la fruizione di materiale audiovisivo l'immagine aiuta la parola: ciò che appare sullo schermo (ambiente, personaggi, colori, movimenti, ecc.) permette di contestualizzare e anticipare quello che viene detto, attivando uno dei meccanismi alla base della comprensione, la cosiddetta **Expectancy Grammar** (o grammatica dell'aspettativa), studiata da Oller.

Si tratta della "grammatica" che, all'interno di una qualsiasi situazione, ci permette di prevedere:

1. *cosa* accadrà;
2. quale *lessico* verrà usato;
3. quale *tipo di testo* (narrazione? ordine? descrizione?) e quale *genere comunicativo* (barzelletta? conferenza? conversazione?) si realizzerà;
4. quale *sintassi* verrà usata.

5.2 Memorizzazione

Secondo Begley l'uomo ricorda il 10% di ciò che vede, il 20% di ciò che ascolta, il 50% di ciò che vede e ascolta e l'80% di ciò che vede, ascolta e fa. Il materiale audiovisivo, quindi, specialmente se unito ad un certo grado di interazione con lo spettatore, garantisce le condizioni per una memorizzazione più rapida ed efficace.

5.3 Rispetto del principio di direzionalità di Danesi

Secondo gli studi del neurolinguista M. Danesi l'apprendimento del linguaggio è legato al funzionamento degli emisferi cerebrali (principio della **bimodalità**).

5. *l'emisfero destro* sintetizza globalmente i significati e intuisce complessivamente gli aspetti non verbali della comunicazione;

6. *l'emisfero sinistro* analizza sequenzialmente i dettagli e agisce in modo logico, seguendo percorsi lineari e focalizzandosi maggiormente sulla dimensione verbale della lingua.

Secondo Danesi imparare una lingua significa attivare gli emisferi cerebrali in un ordine ben preciso (principio della **direzionalità**):

prima l'emisfero destro (*comprensione globale*)
poi l'emisfero sinistro (*comprensione analitica*).

5.4 Presentazione di lingua autentica

I materiali audiovisivi autentici presentano stralci comunicativi destinati a **parlanti nativi**: non hanno come scopo finale l'insegnamento della lingua italiana a studenti stranieri, bensì la trasmissione di informazioni, emozioni, contenuti. Questo li rende interessanti e motivanti per lo studente, in quanto si sente equiparato ad un madrelingua, ma possono sorgere problemi legati a:

7. il *tipo di lingua* presentato (velocità dell'eloquio, varietà regionali, prosodia, ecc.)
8. i *valori culturali* trasmessi e la loro distanza rispetto allo studente
i *suoni/rumori di sottofondo*.

5.4.1 Velocità dell'eloquio e sovraccarico informativo

I materiali audiovisivi autentici presentano una lingua parlata che cerca di avvicinarsi in vari modi (vedi Lezione 4: Il "linguaggio" audiovisivo) al parlato spontaneo, il cui incedere per velocità, false partenze, emotività, non correttezza, ecc. risulta più difficile per uno straniero rispetto alla lingua calibrata e ponderata dell'insegnante e/o del libro di testo.

5.4.2 Aspetti paralinguistici e sociolinguistici

I materiali audiovisivi autentici presentano una straordinaria varietà di modelli linguistici, che si differenziano per pronuncia, intonazione e timbro. Questi elementi permettono di penetrare meglio le intenzioni psicologiche dei locutori e ampliano la gamma espressiva a disposizione dello studente, purché egli sia portato a riconoscerli attivamente e, successivamente, a riprodurli attraverso esercizi di doppiaggio e di drammatizzazione.

5.4.3 Aspetti culturali e extralinguistici

Attraverso i materiali audiovisivi si possono esaminare e valutare attentamente le componenti legate al linguaggio non verbale (extralinguistico) e alla cultura, che sono però facilmente intelligibili solo ad un occhio "interculturalmente" allenato: i tratti più strettamente culturali possono restare impliciti (ad esempio se la cultura dello spettatore è vicina a quella presentata) oppure possono risultare traumatici (qualora le due culture siano molto distanti).

5.4.4 Fenomeni linguistici del parlato televisivo

L'italiano trasmesso dalla televisione (nei vari format che essa propone; vedi Lezione 3: Le forme dell'audiovisivo) ha caratteristiche linguistiche molto specifiche di cui l'educatore deve essere cosciente nel momento in cui impiega questo strumento anche per fini glottodidattici.

Fenomeni	Manifestazioni	Esempi ⁷
Ristrutturazione dei pronomi personali e relativi	I pronomi sono più usati che nello scritto, sia come deittici che come enfatici: frequenti pronomi personali soggetto e	"Allora.. io voglio sentire... Mario Sconcerti.. da Roma"
	<i>Lui, lei, loro</i> vengono usati come soggetto, <i>questo</i> e <i>quello</i> invece di <i>ciò</i> .	"non gli basta- ehm non gli basta... mi riallacciavo a quello "
	Il pronome relativo <i>che</i> è usato con netta prevalenza a scapito di <i>il quale</i> .	"anche per capire.. che impostazione.. per esempio.. hai dato al tuo giornale"
Fenomeni fonologici	Fenomeni connessi con la velocità di pronuncia, che modificano la forma della parola.	" c' abbiamo" "far lor recuperare"
I nessi di subordinazione e coordinazione sono realizzati da una gamma minore di forme e congiunzioni	Coordinate: <i>e, ma, però, poi, allora</i> .	"... di aver assegnato un calcio d'angolo che.. forse non c'era... e poi .. perché.. c'è.. la la una situazione che
	Subordinate: infinitive implicite rette da verbi semiservili o quelle rette da modali, da causativi e da verbi di percezione	"è inutile che andiamo a cercare" "ha strameritato di vincere" "cercate di essere" "porta a fischiare"
Impiego frequente della frase scissa	Pone enfasi sulla parte del discorso introdotta dal verbo essere.	"non è che recluto..." " c' è una sorta di velenosità che caratterizza..."
Impiego frequente della frase segmentata con dislocazioni a destra o a sinistra	Fraasi aventi la funzione di sottolineare l'articolazione tema/rema e di marcare la struttura informativa della frase	"di quegli interventi... se ne vedono tanti..."
Impiego di un sistema	Riduzione del congiuntivo, riconducibile alla tendenza del parlato a impiegare le subordinate come principali	"scoppiavo appiange(re) all'improvviso nel momento in cui Bea
	Espansione dell'uso dell'indicativo presente anche come presente storico	" esco prima dal corso. Sento il bisogno di chiamarla. Lei sente il

⁷ Gli esempi sono tratti Prete E., Pulici L, Pignatelli M., "Il parlato televisivo. Analisi di segmenti di *talk show*", in Ursini F. (a cura di), *Strategie linguistiche nel talk show televisivo italiano*,

5.4.5 Colonna sonora e rumori

La colonna sonora, specialmente in ambito glottodidattico, non viene spesso presa in considerazione come elemento comunicativo. Invece essa, unitamente ai vari rumori di sottofondo che accompagnano l'azione, svolge un ruolo fondamentale nel guidare la comprensione, anche linguistica, e nell'integrare i significati che l'autore del materiale audiovisivo ha inteso trasmettere.

5.5 Sviluppo delle abilità ricettive e produttive

L'audiovisivo sviluppa prevalentemente le abilità di ricezione orale e in parte di ricezione scritta (qualora siano presenti sottotitoli o messaggi scritti). La didattizzazione di un materiale audiovisivo parte infatti dalla comprensione, promossa attraverso tecniche di vario genere (vedi Cap. 6: Utilizzo degli audiovisivi in classe) ma non deve fermarsi qui: come tutto il materiale iconico, l'input audiovisivo si presta molto bene a lavorare anche sulle attività produttive, sia in relazione alla componente sonora (doppiaggio, drammatizzazione, recupero lessicale, ecc.), sia in relazione alla componente visiva (descrizione delle immagini, previsione degli sviluppi della vicenda, attribuzione di un carattere ai volti dei personaggi, ecc.), sia in relazione alla componente contenutistica e culturale (messa in relazione col proprio vissuto, decostruzione di stereotipi, analisi di comportamenti, ecc.).

5.6 Valutare la difficoltà di comprensione di un audiovisivo

L'educatore che utilizza il materiale audiovisivo in classe non sempre riesce a rendersi conto delle difficoltà di comprensione che esso può comportare per studenti di madrelingua diversa dall'italiano. Di seguito proponiamo una griglia di osservazione che può fungere da guida per valutare alcuni punti cruciali per la comprensione *anche* linguistica di un audiovisivo.

QUALITA' DEL SUONO	Il canale di trasmissione può incidere fortemente sulla qualità del suono dell'audiovisivo. Fruscii del nastro registrato e distorsioni del sistema di amplificazione accompagnano spesso la visione dal videocassetta. Il DVD offre una qualità migliore. La visione in streaming in aula d'informatica permette anche la personalizzazione dell'ascolto tramite cuffie.
RAPPORTO SONORO/IMMAGINE	Se l'immagine è commentata dal sonoro (rapporto parallelo o ridondante) abbiamo una condizione di facilitazione dell'ascolto. Maggiori difficoltà si presentano laddove il sonoro completa l'immagine (rapporto complementare) perché la perdita di uno dei due codici compromette la comprensione. Da evitare con studenti stranieri (se non a livelli alti di competenza linguistica) i casi in cui ci sia contraddizione fra sonoro e immagine (rapporto contrario) perché generano facilmente confusione e rapida demotivazione.
RAPPORTO	Nell'audiovisivo possono comparire scritte di

SONORO/SCRITTO	vario genere: dai sottotitoli in altre lingue alle insegne dei locali pubblici, a testi commentati. Questi elementi grafici possono essere facilitanti oppure inibenti per la comprensione, a seconda del rapporto in cui si pongono con il sonoro.
NUMERO DI INTERLOCUTORI	Maggiore è il numero degli interlocutori, maggiore è la difficoltà di comprensione cui è sottoposto lo spettatore che deve seguire lo spostamento della conversazione fra le varie “bocche”. Il monologo è più semplice da seguire, ma spesso è di difficile comprensione perché manca di riferimenti visivi e pragmatici ⁸ . Generalmente è il dialogo la modalità comunicativa più facile da seguire e comprendere.
POSIZIONE DEL PARLANTE	Se la voce che parla è posta in primo piano e viene inquadrata anche la bocca la comprensione è facilitata. Più difficile quando chi parla è inquadrato a figura intera o in secondo piano, ma il contesto aiuta a recuperare gli elementi che sfuggono ad una comprensione meramente linguistica. Da evitare con studenti stranieri (se non a livelli alti di competenza linguistica) le voci fuori campo, specialmente se il rapporto con le immagini non è parallelo o ridondante, perché la perdita del messaggio verbale compromette la comprensione dell'intero testo.
PRONUNCIA	Gli audiovisivi permettono di sottoporre agli studenti campioni variati di lingua, ma non tutte le pronunce sono facilmente intelligibili da uno straniero. Le prime volte che si presentano materiali audiovisivi è bene selezionare pronunce neutre o standard, per passare poi progressivamente a pronunce più marcate.
TONO/TIMBRO DI VOCE	Per essere facilmente compreso il parlato audiovisivo deve essere ad un tono medio-alto: creano difficoltà i discorsi sussurrati e gridati in quanto, anche regolando il volume durante la proiezione, non si riesce a recuperare l'interezza della parola che viene

⁸ Nella scena di riferimento de *La vita è bella* Guido (Benigni) e il soldato tedesco praticano due monologhi. La possibilità di “traduzione” offerta a Guido deriva proprio dal carattere del discorso del soldato tedesco che è privo di qualsiasi riferimento visivo e lascia quindi ampio margine all’immaginazione. Per entrambi i monologhi la comprensione è affidata unicamente al codice verbale.

	<p>persa durante l'eloquio. Di norma si comprendono più facilmente i timbri femminili e di voci giovani.</p>
PAUSE	<p>La pausa permette di rielaborare quanto ascoltato e di trasformarlo in comprensione. Un audiovisivo che intervalli pause di media lunghezza (circa 5 secondi) fra una battuta e la successiva distende i tempi di concentrazione e facilita la comprensione.</p>
LESSICO PRESENTATO	<p>La difficoltà lessicale di un audiovisivo è direttamente proporzionale all'astrattezza del contenuto. Un documentario su una specie animale ignota è più facilmente comprensibile dell'arringa di un avvocato in quanto il lessico nuovo introdotto dal documentario è immediatamente semantizzato dall'immagine, cosa che non avviene per l'arringa dell'avvocato.</p>
PRESENZA DI IDIOMI O DI "SLANG"	<p>L'audiovisivo permette di portare in classe lingua viva (parlato/parlato) e quindi, specialmente nel caso di trasmissioni in diretta registrate dalla TV o di reality show, può presentare varianti linguistiche locali o sociali. In un contesto di L2 lo studente può aver già sentito l'espressione fuori dalla classe ma fatica a semantizzarla correttamente, oppure può non averla mai sentita perché non tipica del luogo in cui vive.</p>
RUMORI DI SOTTOFONDO	<p>I rumori guidano la comprensione di un audiovisivo ma a volte possono risultare fastidiosi se superano il volume del parlato oppure se lo filtrano.</p>
ELEMENTI CULTURALI/INTERCULTURALI	<p>I riferimenti culturali più o meno espliciti presenti all'interno di un discorso possono inibire la comprensione se non sono noti allo studente straniero. Rientrano in questo ambito ad esempio i riferimenti a titoli di canzoni, di romanzi, ad attori celebri, a momenti di vita sociale tradizionali o popolari, ecc.</p>
STRUTTURA NARRATIVA	<p>Se la struttura narrativa (cioè l'intreccio della sequenza) è compiuta e lineare la comprensione ne risulta avvantaggiata. Di solito, però, ad un maggior pregio artistico corrispondono impliciti narrativi e consequenziali di maggiore complessità.</p>

6. Utilizzo degli audiovisivi in classe

In questo capitolo intendiamo scendere maggiormente nel dettaglio della pratica didattica quotidiana, in particolar modo analizzeremo il quando e il come dell'impiego degli audiovisivi in classe. Queste indicazioni trovano la loro giustificazione nell'approccio che abbiamo posto alla base di questo nostro modulo (cap. 0 : Perché gli audiovisivi e cap. 2: Media Education).

6.1 Quando utilizzare gli audiovisivi in classe

Nella realtà didattica quotidiana molte situazioni si prestano ad essere integrate dall'utilizzo consapevole degli audiovisivi. Vediamo le più frequenti.

- Per introdurre un argomento;
- Attivare le preconcoscenze su un argomento stabilito;
- Approfondire un tema trattato a lezione;
- Creare un intero percorso didattico;

6.2 Come selezionare uno spezzone audiovisivo

Per poter lavorare in classe con i materiali audiovisivi è fondamentale selezionare in maniera accurata lo spezzone che si intende utilizzare. Di seguito diamo alcune indicazioni pratiche per individuare (vorremmo dire "ritagliare") lo spezzone su cui lavorare, evidenziando gli elementi che l'insegnante deve valutare.

RILEVANZA DIDATTICA DELLO SPEZZONE	Lo spezzone deve essere rilevante, sia dal punto di vista contenutistico che da quello linguistico, per il curriculum scolastico degli studenti o per il percorso didattico impostato nella classe.
LIVELLO DEGLI STUDENTI	Lo spezzone deve essere adeguato al livello di sviluppo cognitivo e linguistico degli studenti cui lo spezzone è destinato.
PRECONOSCENZE DEGLI STUDENTI	Gli studenti non sono "tabula rasa": ognuno porta con sé esperienze e conoscenze che sono fondamentali per la comprensione dello spezzone. L'insegnante deve essere consapevole di quali preconcoscenze siano necessarie per comprendere lo spezzone audiovisivo in questione; ad esempio, è difficile cogliere l'ironia e il significato profondo della sequenza della <i>Vita è bella</i> senza conoscere, anche limitatamente, la realtà dei campi di concentramento.
LUNGHEZZA DELLA SEQUENZA	A seconda della tipologia di audiovisivo presentato lo spezzone può avere durate differenti. Alcuni audiovisivi sono brevi di natura (cortometraggi, pubblicità), altri si presentano già con delle "scene" ben individuate (sit-com, telenovelas), altri ancora sono dei continuum che

	devono essere segmentati dall'insegnante (film, documentari).
INTERESSE DEGLI STUDENTI	Quando si è coinvolti dalla situazione che si sta vivendo ci si "dimentica" delle abilità che si stanno sviluppando. E il modo migliore per imparare è dimenticarsi che si sta imparando. Se lo studente entra in quella che la psicologia definisce "condizione di flusso" l'apprendimento è garantito.
ADEGUATEZZA DEI CONTENUTI	Lo spezzone deve essere adeguato alla fascia d'età degli studenti, in termini di contenuti visivi e verbali.
QUALITÀ DELLE IMMAGINI	Le immagini devono essere "belle" sia in termini estetici che in termini tecnici: inquadrature eloquenti permettono di scendere più in profondità nella lettura dell'audiovisivo; immagini nitide e ferme fanno apprezzare maggiormente il godimento del momento.

6.3 Come presentare uno spezzone audiovisivo

Una volta individuato lo spezzone che si vuole impiegare per il lavoro in classe è molto importante curare la fase della presentazione. Con essa infatti l'insegnante "si gioca" la motivazione degli studenti, cioè la parte più difficile di tutto l'operare didattico.

DURATA	Affinché la visione di un audiovisivo sia funzionale al lavoro in classe è opportuno che la lunghezza dello spezzone selezionato sia molto limitata. La curva normale dell'attenzione cala dopo circa 15-20' di visione; se l'audiovisivo non è nella lingua materna dello spettatore o comunque presenta delle difficoltà cognitivo-contenutistiche superiori alle sue capacità, la curva cala molto prima, tra i 5 e i 10'. E' infatti questa la durata massima di una sequenza da utilizzare per scopi didattici. Se si vuole lavorare su un film o comunque su un audiovisivo lungo è bene selezionare più sequenze di 5-10' sulle quali lavorare separatamente e proporre solo alla fine, come momento di relax e godimento estetico, il film per intero.
RIPETIZIONE	Ogni sequenza deve essere visionata più e più volte, ovviamente differenziando i compiti.
SUPPORTO DI PRESENTAZIONE	La soluzione ottimale è la sequenza digitale oppure su DVD, perché è tagliata esattamente nei punti richiesti, non richiede tempi di riavvolgimento, si possono fare dei fermo-immagine molto precisi, le inquadrature possono essere salvate e esportate per fare altri lavori, si possono far vedere distinte sequenze dello stesso film senza armeggiare per ore, ecc. In alternativa anche una cassetta VHS su cui sia stata registrata la sequenza precisa può andare bene. Sono insomma da evitare, laddove sia possibile, le

	situazione in cui si “perde” la sequenza durante i riavvolgimenti, perché oltre a far perdere la concentrazione agli studenti, creano anche disagio nell’insegnante.	
MODALITA' DI PRESENTAZIONE (A seconda degli obiettivi didattici che si intendono perseguire)	SOLO VIDEO	Per creare ipotesi sulle battute dei protagonisti, sul commento del cronista, sulle voci fuori campo e per cogliere il
	SOLO AUDIO	Per creare ipotesi sulle immagini, sui sentimenti dei protagonisti, sugli
	VISIONE INTEGRALE (audio+video)	Per verificare le ipotesi create in precedenza.
	IN LINGUA ORIGINALE	Per creare ipotesi sullo stato d’animo dei protagonisti, o apprezzamento delle lingue d’origine dei compagni stranieri, finalmente
	CON SOTTOTITOLI	In italiano, per apprezzare le sonorità della lingua straniera e formulare delle ipotesi sui significati; in lingua straniera per facilitare la comprensione degli stranieri
	A PUZZLE	Per ricostruire la trama del film in base a ciò che si comprende (e si inferisce) in ciascuna sequenza; aumenta il grado di difficoltà se le sequenze sono fatte vedere
	CON IL FERMO-IMMAGINE	Per creare ipotesi su quello che succederà dopo, sulle emozioni dei personaggi o per far descrivere quello che si vede secondo varie modalità.
ASSEGNAZIONI E DI COMPITI	Ogni visione deve essere accompagnata da un compito specifico, che può essere anche molto semplice (alzare la mano quando si sente una certa parola). La mancanza di compiti specifici durante la fruizione della sequenza fa perdere la concentrazione agli studenti e li spinge verso un frustrante tentativo di comprensione globale (nel caso degli studenti stranieri) o di inutile lettura superficiale (nel caso degli studenti italiani). La visione senza compiti specifici può essere adeguata solo ed unicamente ai momenti di relax, in cui si vuole promuovere il godimento estetico del materiale presentato.	
VALORE ARTISTICO	La presentazione di sequenze di materiali audiovisivi può far incorrere nel rischio di decontestualizzare eccessivamente il prodotto, arrivando a banalizzarlo e a sfruttarne esclusivamente alcuni elementi al servizio dell’operare didattico senza valorizzare l’opera nel suo insieme. Questo rischio può essere contenuto ricostruendo, attraverso attività complementari, la ricchezza del prodotto presentato (trama del film, biografia del regista o dell’attore, evidenziazione delle componenti creative dell’audiovisivo).	

6.4 Come didattizzare uno spezzone audiovisivo

6.4.1 Approccio task-oriented

Per la parte più propriamente didattica di questo modulo abbiamo scelto, fra le tante opzioni possibili, di riferirci all'approccio definito **task-oriented**, cioè **orientato all'attività**, in quanto ci permette di parlare di didattizzazione a tutto tondo, implicando anche abilità non esclusivamente verbali, pur riservando sempre attenzione all'aspetto linguistico. La lingua è una parte integrante del processo di apprendimento, non è solo il prodotto finale.

In un approccio task-oriented il punto di partenza è un **compito pratico** il cui contenuto ha una sua validità pragmatica evidente per gli studenti, non è legato alla "finzione" dell'ambiente scolastico. L'insegnante, quando il compito è stato portato a termine, seleziona un **punto linguistico chiaramente definito**, generato dal completamento del compito, da focalizzare in maniera più puntuale.

6.4.2 Attività pre-task (fase di preparazione)

Le attività pre-task servono principalmente per **motivare** al compito e **omogeneizzare** il più possibile le conoscenze presenti in classe. Esse si incentrano su:

- la preparazione all'ascolto, alla visione ed alla lettura delle immagini;
- la presa di coscienza della tematica e dei contenuti;
- la preparazione lessicale;
- la visione senza sonoro;
- mettere a fuoco tematiche specifiche, che preludono al compito.

6.4.3 Attività on-task (fase principale)

Le attività on-task sono quelle che **svolgono concretamente il compito** stabilito dall'insegnante, che nel preparare questa fase tiene conto che:

- l'informazione fattuale;
- la lingua (struttura, lessico, sintassi);
- le immagini e i suoni;
- il rapporto suoni/immagini e lingua;
- l'interpretazione;
- gli elementi culturali/interculturali.

6.4.4 Attività post-task (fase di consolidamento)

Le attività successive al compito hanno lo scopo di **focalizzare l'attenzione sugli obiettivi specifici** che l'insegnante si è posto, al fine di favorirne l'acquisizione. Le attività post-task lavorano su:

- a produzione orale;
- la produzione scritta;
- l’ampliamento del testo;
- la ricerca di altri materiali;
- la discussione sulle tematiche;
- attività creative;
- giochi.

6.5 Come creare un audiovisivo (self-media)

Alcune semplicissime considerazioni per valutare se allestire o meno un laboratorio di realizzazione video a scuola e nelle strutture in cui ci si trova a operare.

6.5.1 Perché?

» importante stabilire qual è l’obiettivo educativo che intendiamo raggiungere mediante la creazione di un prodotto audiovisivo nella scuola. Gli obiettivi possono essere classificati in tre aree formative:

- **Sociale:** decidiamo di girare un video per promuovere la socializzazione, senza dare troppa importanza a cosa abbiamo deciso di girare.
- **Disciplinare:** a seconda della disciplina o del momento scolastico, progettiamo di girare un filmato per rinforzare idee, concetti, nozioni, competenze linguistiche, ecc.
- **Educativa:** l’obiettivo del laboratorio è di tipo educativo, vale a dire teso a far emergere i talenti di ognuno nella realizzazione del video. L’obiettivo educativo considera le competenze necessarie per la realizzazione di un prodotto audiovisivo e le pone come finalità del progetto. Tali competenze possono essere: di tipo organizzativo; competenze nel linguaggio verbale; competenze nel linguaggio non verbale; competenze logiche; competenze tecniche; attitudini artistiche, ecc. In presenza di allievi stranieri, il laboratorio video può implementare le competenze comunicative, tanto sul piano verbale, quanto sul piano non verbale.

6.5.2 Di quali attrezzature disponiamo?

Oggi è relativamente semplice ed economico girare un video. Sono sufficienti una videocamera (meglio se digitale e dotata di treppiedi: vedi il paragrafo *Self media* nel cap. 3 - Le forme dell’audiovisivo), un computer e, per i prodotti più complessi, un software per l’editing video. Se mancano le competenze informatiche per utilizzare il software, ci si può rivolgere alle società che producono video per i matrimoni o semplici spot o videoclip, diffuse anche nei piccoli centri. Ecco alcuni consigli relativi all’attrezzatura necessaria.

- **La scheda di acquisizione:** serve ad acquisire il girato sul PC, per poter archiviare le clip e procedere quindi al montaggio video e al missaggio audio. Sul mercato ne esistono di diversi tipi:
- 9. *Scheda di cattura analogica con codifica software.* Adatta all'utente alle prime armi e consigliata nei laboratori a scuola. E' importante un processore abbastanza rapido e affidabile (vedi nota successiva). Le schede in vendita hanno sintonizzatore tv analogico per la visione e l'acquisizione di clip dal televisore. Il costo è intorno ai € 60.
- 10. *Scheda di cattura analogica con codifica hardware.* Queste schede, dotate di chip di codifica/decodifica hardware consentono di eseguire più velocemente le operazioni di acquisizione e trattamento delle clip in quanto sfruttano meno il processore del PC. Costano circa € 250.
- 11. *Scheda di cattura digitale Firewire.* Se avete una videocamera digitale e un PC con uscita firewire e intendete acquisire il girato nel modo più semplice, dotatevi di una scheda di questo tipo. Il costo è circa € 50.
- 12. *Scheda di cattura combo: analogica e digitale.* Si tratta del modello più evoluto di scheda, in grado di combinare le prestazioni di una scheda di acquisizione analogica con quelle di una scheda digitale, il che consente di acquisire clip da molte sorgenti diverse e di gestirle con ottime prestazioni. Il costo si aggira intorno ai 400 euro.
- **Hard disk:** per lavorare bene con clip video, l'hard disk del computer deve avere un regime di rotazione (velocità di lettura) non inferiore ai 7.200 rpm. Per lavori semplici sono sufficienti 10-15gb di spazio per la cattura delle clip. Nel corso del lavoro è utile deframmentare spesso l'hard disk.
- **RAM:** è sufficiente una RAM di 256mb, ma sono consigliabili almeno 512mb. Più sofisticata è la scheda di acquisizione, minore sarà la RAM necessaria. Se disponete di un PC con poca RAM, valutate se è il caso di acquistare una scheda migliore, anziché cambiare l'intera macchina.
- **Il processore:** un processore di 700Mhz è generalmente sufficiente per iniziare a lavorare con piccoli montaggi.
- **La scheda video:** verificate se la vostra scheda video è compatibile con le DirectX di Microsoft, componenti software che consentono di accedere ai chip di accelerazione grafica, alle schede audio e ad altri tipi di componenti hardware multimediali.
- **La scheda audio:** qualunque scheda va bene, purché compatibile con le specifiche AC97 (che consentono la gestione di molti formati audio) e con Microsoft DirectX.

6.5.3 Come procediamo?

» importante quantificare il tempo a disposizione: per quanto semplice, il lavoro di progettazione, ripresa e montaggio è insidioso e può richiedere molto tempo. Queste le tappe fondamentali di lavorazione:

- **Soggetto.** Il soggetto è l'argomento del film, la storia o semplicemente il tema (anche documentario). Nel caso di soggetti di tipo narrativo (le storie), ci si può ispirare a fonti letterarie (in quel caso il soggetto è il racconto o il romanzo cui ci si ispira) e quindi procedere al trattamento, che consiste nell'adattamento per lo schermo (sintesi). Nel caso di soggetti non narrativi (interviste, documentari, ecc.), è importante focalizzare il tema, per evitare che l'assenza di un binario (il racconto, la storia) finisca per portarci fuori strada. Una volta messo a fuoco il tema è utile progettare come renderlo visivamente comprensibile, decidendo cosa girare e cosa tralasciare.
- **Sceneggiatura.** La sceneggiatura è il "racconto visivo" del film, la pianificazione di ogni singola scena, dialoghi compresi, così come poi apparirà sullo schermo. » un lavoro di immaginazione e richiede tempo, pazienza e precisione. Le sceneggiature possono essere più o meno dettagliate: dalla semplice scrittura dei dialoghi fino alla pianificazione di ogni movimento di macchina. Una sceneggiatura scarna può essere più agile e manipolabile e forse è preferibile per piccoli lavori didattici, accompagnata da un semplice piano di regia (ipotesi delle inquadrature principali, poche ma efficaci).
- **Riprese.** Il luogo in cui si gira va individuato nel momento in cui si decide cosa girare: il luogo può condizionare il racconto. Una volta scelto il luogo, è bene girare qualche minuto di prova, per verificare se c'è sufficiente luce e se il posto è in effetti il set ideale (a occhio nudo ci può sembrare perfetto). Quindi si può procedere con le riprese. Sicuramente si incontreranno dei problemi, fa parte del gioco. Risolverli richiede creatività e spirito di iniziativa. Per questo è importante individuare una persona che faccia da regista (meglio se ha dimestichezza con il mezzo) che si faccia carico di accompagnare il progetto in tutte le fasi di realizzazione. Le riprese devono in qualche modo prevedere il montaggio: la fine di una scena deve coincidere con l'inizio della successiva ed è bene tenerlo presente, anche se si può decidere di girare il film scompaginando la successione cronologica delle sequenze. Per aiutarvi a organizzare le idee in fase di ripresa, provate a considerare ogni scena da girare come fosse una frase: individuate quante azioni vi sono, qual è l'angolo migliore di ripresa, come si raccordano le azioni tra loro. Ricordate che più materiale girate, più alternative avrete in fase di montaggio.
- **Montaggio.** Attraverso il montaggio organizziamo il "discorso audiovisivo": le riprese acquistano un senso, una direzione. Il montaggio è anche un'operazione molto complessa: richiede molto tempo, moltissima pazienza, conoscenza del "linguaggio" audiovisivo e una buona competenza tecnica e informatica. Alcune schede di acquisizione video in commercio sono dotate di un software di editing (montaggio) video che consente di creare piccoli prodotti audiovisivi con risultati soddisfacenti. L'interfaccia è spesso semplificata e la guida in linea consente di muoversi con una certa agilità nel programma. I software più diffusi sono Premiere e Final Cut.

Se non si possiedono sufficienti competenze tecniche e informatiche è bene rivolgersi a un esperto (piccole produzioni locali, amatori ecc.). In ogni caso è buona regola premeditare il montaggio durante le riprese: trovarsi con molte riprese che non possono stare insieme è un rischio che è meglio non correre.

Di seguito alcuni semplicissimi suggerimenti per procedere con ordine.

Parti: a partire dalla fase delle riprese, suddividete il film in parti, in modo da trovarvi a gestire una porzione di girato alla volta.

Azione: considerate l'azione principale e suddividetela secondo uno schema tripartito: incipit, azione, conclusione e archiviate le clip da subito seguendo questo schema.

Scene: ogni singola parte andrà ulteriormente suddivisa in scene, anch'esse archiviate da subito nell'ordine prestabilito.

Particolari: abbiate cura dei particolari: non cadete in errori di continuità (ad esempio: se un personaggio percorre l'inquadratura da destra sinistra, nell'inquadratura seguente dovrà mantenere la stessa direzione, ecc.).

Qualità: non esitate a scartare le brutte riprese: riprese fuori fuoco, sovresposte, mal riuscite vanno eliminate per non compromettere la qualità dell'intero prodotto.

Effetti: evitate di abusare degli effetti visivi resi possibili dai software di editing video: prima di usarli, chiedetevi se sono necessari. L'abuso di effetti speciali rende difficile la comprensione del messaggio.

Audio: curate l'audio in modo che appaia chiara la provenienza del suono (non trascurate di inquadrare la fonte sonora, se è presente nella scena) e scegliete le musiche in modo che servano a completare il senso dell'immagine, non solo perché vi piacciono.

PARTE C - ATTIVITA' E RIFLESSIONI

ATTIVITA' 2

Prova a scaricare uno spezzone di trasmissione dal sito <http://www.teche.rai.it/videoteca.html> e a realizzarne una didattizzazione secondo l'approccio task oriented che hai trovato nel cap. 6. Fai riferimento ad un contesto didattico che conosci bene, come insegnante o come studente (nel caso in cui tu non abbia ancora esperienza diretta di insegnamento).