



Creative Audiovisual Lab
for the promotion of
critical thinking and
media literacy

WP2 OUTPUT 2.1 DOCUMENTO DIDATTICO DEL CORSO FORMATIVO

EGInA
26-04-2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 621357-EPP-1-2020-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Creative Audiovisual Lab for the promotion of critical thinking and media literacy

INDICE

Obiettivo del documento.....	3
Cos'è il progetto CrAL	3
Creative Audiovisual Writing and reading Methodology	Error! Bookmark not defined.
INSTRUCTIONAL STRATEGIES AND APPROACH	Error! Bookmark not defined.
Project-based learning	Error! Bookmark not defined.
Cooperative Learning	Error! Bookmark not defined.
Participatory Teaching and Learning (PTL)	Error! Bookmark not defined.
Visual Thinking Strategies (VTS)	Error! Bookmark not defined.
Gamification	Error! Bookmark not defined.
Competency-based Learning (CBL)	Error! Bookmark not defined.
Role Model Education	Error! Bookmark not defined.
Pedagogical Framework.....	9
BASIC PRINCIPLES, THEORETICAL AND PRACTICAL ELABORATION.....	Error! Bookmark not defined.
Introduction	Error! Bookmark not defined.
A manifesto: the idea of training in visual thinking	Error! Bookmark not defined.
Complex audiovisual literacy: a comparison of <i>langue/parole</i> in audiovisual training, a synchronic perspective	Error! Bookmark not defined.
How the formation of expression can be dynamic, recreational or creative.....	Error! Bookmark not defined.
General didactic methodological approach	Error! Bookmark not defined.
HISTORY OF THE METHODOLOGY	Error! Bookmark not defined.
Experiences between 1988 and 1995	Error! Bookmark not defined.
The Laboratory of Image and Creative Writing at La Sapienza University from 1996 to 1999.....	Error! Bookmark not defined.
The research method of the writing process	Error! Bookmark not defined.
The development of a new relationship between Image and writing....	Error! Bookmark not defined.
Artistic and cultural references related to the creative process	Error! Bookmark not defined.
Early stages of the methodological approach: reception theory and the value of words.....	Error! Bookmark not defined.
Writing and Reproducibility of the Real.....	Error! Bookmark not defined.
The work of art in the age of its technical reproducibility by W. Benjamin: the aura and the state of temporal movement of the representative image	Error! Bookmark not defined.
Panoramica della struttura del corso.....	9
INTRODUZIONE.....	27
SEZIONI GENERALI	27

CORSO E-LEARNING	29
<i>Panoramica della struttura del modulo</i>	29
LA REAZIONE IDEOLOGICA	29
MODULO 1: Cos'è un'immagine	29
MODULO 2: Sintassi visiva e movimento ricreativo	31
REALIZZAZIONE DELLA FORMA DEL PROGETTO	33
MODULO 3: Drammaturgia visiva.....	33
MODULO 4: Dalla persona al personaggio	36
MODULO 5: Dall'immagine alla scrittura, dalla scrittura alle immagini	38
MODULO 6: Narrativa vs Documentario.....	39
DALLA PROGETTAZIONE ALL'IMPLEMENTAZIONE.....	41
MODULO 7: Il set e le riprese.....	41
MODULO 8: Video editing.....	43
MODULO 9: Sintassi suono-immagine	44
La relazione con la propria visione	46
MODULO 10: Proiezioni in-process	46
<i>Formazione dei Formatori.....</i>	48
<i>Workshop locali face to face</i>	48
<i>Descrizione dei learning outcome.....</i>	52

Obiettivo del documento

Il documento didattico del corso formativo è un documento fondamentale per l'upscaling e l'adattamento della metodologia "Scrittura e Lettura Audiovisiva Creativa" per tutti i paesi coinvolti nel progetto CrAL e sarà indirizzato ai partner che svolgeranno le azioni pilota in ogni paese coinvolto e alle altre organizzazioni potenzialmente interessate nel testare la nuova metodologia nel proprio contesto.

Sarà sviluppato in inglese e tradotto nelle altre quattro lingue del progetto.

Una particolare enfasi è rivolta alle dimensioni blended della struttura del corso, dove viene analizzato il modello di progettazione didattica. Inoltre, è descritta nel dettaglio la metodologia "Scrittura e Lettura Audiovisiva Creativa".

I learning outcome consistono negli elementi strutturali e in un fattore cruciale per l'efficacia dei curricula. Attore può trovare tra gli allegati una serie di template creati nel contesto del progetto CrAL da usare in modo da garantire la massima uniformità di stile e qualità del contenuto prodotto e caricato sulla piattaforma del progetto.

Cos'è il progetto CrAL

Il progetto ***Creative Audiovisual Lab for the promotion of critical thinking and media literacy-CrAL*** il progetto ha l'obiettivo generale di divulgare e implementare una buona pratica, già sperimentata a livello locale, mirata a promuovere il pensiero creativo, la partecipazione attiva della cittadinanza e l'alfabetizzazione mediatica tra gli studenti delle scuole secondarie, basandosi sull'uso del pensiero creativo e del linguaggio audiovisivo. Il progetto promuoverà le competenze del 21esimo secolo per dei giovani competenti a livello globale, tra cui comunicazione attiva, collaborazione, creatività, problem solving, pensiero critico e autostima.

La formazione sarà sviluppata sulla base della buona pratica "**Scrittura e lettura audiovisiva creativa**" promossa dall'ICBSA, il dipartimento per i beni audiovisivi del Ministero Italiano dei Beni Culturali, in Italia, dal 2013.

I partner dovrebbero essere ispirati dai seguenti obiettivi generali del progetto nella definizione delle attività didattiche e dei loro contenuti:

- Fornire a docenti e formatori nell'ambito dell'istruzione non formale le necessarie conoscenze, necessità e competenze sull'istruzione audiovisiva e sulla metodologia della "Scrittura e lettura audiovisiva creativa";

- Potenziare gli studenti (dai 14 ai 19 anni) nella reinterpretazione critica e nella produzione di contenuto audiovisivo, promuovendo l'acquisizione delle abilità e delle competenze del pensiero critico e dell'alfabetizzazione dei media.

Per raggiungere questi obiettivi, il progetto CrAL:

- Produrrà contenuti didattici multilingue e multimediali e offrirà un percorso formativo innovativo a docenti e formatori per facilitare la trasmissione della metodologia alle scuole secondarie e al settore non formale negli altri paesi EU (SO1),
- Sperimenterà la metodologia "scrittura e lettura creativa" nei diversi paesi europei, portando alla produzione di contenuti audiovisivi originali (video, cortometraggi, interviste) realizzati da giovani per migliorare il loro pensiero critico e la loro alfabetizzazione dei media (SO2),
- Sfrutterà i risultati della sperimentazione a livello europeo tramite la creazione di una comunità internazionale di pratica e una piattaforma online per massimizzare l'impatto del progetto a livello locale e internazionale (GO).

Il fine ultimo è promuovere l'inclusione sociale dei beneficiari tramite la prestazione di competenze, abilità e capacità di agire come cittadini direttamente attraverso gli ambienti sociali per ottenere un cambiamento sociale positivo.

Nello specifico, il progetto CrAL:

promuoverà l'uso dell'istruzione audiovisiva nei diversi contesti didattici europei tramite una formazione a tre livelli che prevede il coinvolgimento di:

- Tutor: che saranno formati nella metodologia CrAL durante un evento formativo transnazionale a Barcellona;
- Docenti: che saranno formati tramite un corso formativo misto composto da: a) 20 ore di formazione online; b) workshop face to face gestiti dai tutor formati;
- Discenti: che saranno i beneficiari finali in quanto riceveranno una formazione specifica basata sul progetto (workshop) dai loro docenti (supportati dai tutor formati) sulle competenze tecniche e trasversali richieste per produrre contenuti audiovisivi;

Faciliterà l'acquisizione delle competenze digitali tra i discenti

Il progetto CrAL si focalizzerà sull'uso attivo, responsabile e riflessivo dei media digitali nel mondo digitale. Tramite l'azione pilota (WP4), durante la quale i discenti avranno l'opportunità di diventare giocatori attivi della produzione di contenuti multimediali su argomenti specifici, promuoveremo le competenze del 21esimo secolo a livello globale;

Promuoverà l'inclusione sociale dei gruppi svantaggiati

L'approccio pedagogico di CrAL, basato sulla **co-creazione** e sul coinvolgimento attivo dei giovani, ha un forte potenziale innovativo e inclusivo.

Il progetto favorirà la riflessione sui **temi selezionati**, rilevanti per il mondo odierno (come la migrazione, la tolleranza, ecc.), supportando la **co-creazione di contro-narrazioni positive** – in opposizione ai messaggi promossi dai media digitali e non – basata sull'elaborazione di nuovi contenuti audiovisivi. In questo modo, i giovani diventeranno creatori attivi di soluzioni per le sfide sociali, mentre i giovani svantaggiati (ad esempio studenti immigrati e le seconde generazioni) saranno supportati nella loro integrazione sociale e nel riconoscimento di valori.

Aumenteranno la sensibilizzazione pubblica ai valori del linguaggio audiovisivo come mezzi per promuovere il pensiero critico e l'inclusione sociale.

Gruppi target:

- *Giovani* (dai 14 ai 19 anni) che saranno coinvolti nella reinterpretazione e nella produzione di contenuti audiovisivi durante la fase pilota del progetto.
- *Insegnanti di scuole secondarie e formatori in ambienti non formali*. Saranno formati secondo il metodo CrAL e impareranno a formare in maniera efficace i giovani nella lettura, nella scrittura e nella produzione audiovisiva creativa per migliorare le loro competenze sull'alfabetizzazione mediatica e sul pensiero critico. Dopo una prima fase formativa, i docenti applicheranno la metodologia CrAL ai loro discenti come approccio multidisciplinare all'interno dei workshop basati sul progetto.
- *Genitori dei giovani e membri della comunità locale*, che saranno coinvolti nel progetto come giocatori attivi e membri della neonata Comunità di Pratica per massimizzare l'impatto del progetto a livello locale, nazionale ed europeo.

Scrittura e lettura audiovisiva creativa

APPROCCI EDUCATIVI E STRATEGIE

Project-based learning

Il Project-based learning (PBL, Apprendimento basato sul progetto) è un modello didattico centrato sullo studente che coinvolge un approccio dinamico in classe in cui si ritiene che gli studenti possano acquisire una conoscenza più profonda attraverso l'esplorazione attiva delle sfide e dei problemi della realtà. Gli studenti imparano un argomento lavorando per un lungo periodo di tempo per analizzare e dare una risposta a una domanda, una sfida o un problema complessi. È uno stile di apprendimento attivo e basato sulla ricerca. Il PBL si contrappone alla memorizzazione meccanica su carta o all'istruzione guidata dall'insegnante che presenta fatti stabiliti o delinea un semplice percorso verso la conoscenza ponendo, invece, domande, problemi o scenari.

Cooperative Learning

Il Cooperative Learning (Apprendimento cooperativo) è una pratica pedagogica che promuove la socializzazione e l'apprendimento tra studenti di tutte le età da e attraverso diverse discipline.

Le sue pratiche si basano principalmente sul coinvolgimento attivo e diretto degli studenti che sono di conseguenza stimolati a lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni o completare attività di gruppo, che sarebbero altrimenti difficili da svolgere.

In una sintesi delle migliori evidenze della ricerca sulla matematica primaria e secondaria e sui programmi per lettori con difficoltà, Slavin (2013) ha scoperto che i metodi ben strutturati come il cooperative learning producono effetti più positivi di quelli che valutano altre pratiche educative come l'uso di libri di testo innovativi o l'uso della tecnologia nella lettura e nella matematica.

Dividere gli studenti in gruppi e aspettarsi che lavorino insieme non necessariamente promuove la cooperazione. Johnson e F. Johnson (2009) propongono che i gruppi debbano essere stabiliti in modo che le cinque componenti chiave di un apprendimento cooperativo di successo siano incorporate nella loro struttura.

La prima di queste componenti chiave coinvolge la strutturazione di un'interdipendenza positiva all'interno della situazione di apprendimento affinché tutti i membri del gruppo capiscano che sono legati insieme in modo tale che da soli non riescano a raggiungere il successo se non lo fanno tutti, e devono imparare a sincronizzare i loro sforzi per assicurarsi che ciò accada.

La seconda componente chiave per una cooperazione di successo è l'interazione promozionale o la volontà dei membri del gruppo di incoraggiarsi e aiutarsi a vicenda per svolgere le proprie attività in modo che il gruppo raggiunga il suo obiettivo.

La terza componente chiave è la responsabilità individuale o la responsabilità di un individuo nell'assicurarsi che completi la propria parte di lavoro e allo stesso tempo assicurarsi che gli altri completino la loro. Infatti, più gli studenti percepiscono di essere legati tra loro, più si sentono responsabili di dare un contributo allo sforzo collettivo del gruppo.

Assegnare gli studenti ai gruppi e aspettarsi che sappiano come cooperare non garantisce che questo accada. Infatti, i gruppi spesso implodono per la mancanza di quelle abilità interpersonali necessarie per gestire i disaccordi tra i membri del gruppo. Queste abilità devono essere esplicitamente negoziate (per gli studenti più grandi) o insegnate (studenti più piccoli) e sono la quarta componente chiave per un apprendimento cooperativo di successo.

L'ultima componente chiave sono i processi di gruppo. Coinvolgono gli studenti a riflettere sui loro progressi e sulle loro relazioni lavorative. Per stimolare questo tipo di riflessioni spesso vengono usate domande come "Cosa abbiamo ottenuto? Cosa dobbiamo ancora ottenere? Come possiamo fare?".

Participatory Teaching and Learning (PTL)

Il Participatory Learning (Didattica Partecipativa) descrive un insieme di pratiche utili per coinvolgere e imparare con le comunità. L'approccio può essere esteso a gruppi più piccoli che partecipano a un processo di apprendimento. Il PTL è un ambiente di apprendimento

dove un insegnante è un facilitatore per le ricerche degli studenti e la creazione di conoscenze (Barab et al., 1998).
Il PTL fornisce una base preziosa da cui gli studenti possono partire per dedicarsi all'apprendimento esperienziale sulle differenze e disuguaglianze.

Visual Thinking Strategies (VTS)

Le Visual thinking strategies (Strategie di pensiero virtuale) sono un metodo di facilitazione centrato sullo studente che promuove l'uso di incontri non verbali per enfatizzare il processo di apprendimento.

Questo approccio nasce dal lavoro dell'autore e psicologo tedesco Rudolf Arnheim nell'opera "Il pensiero visivo" (1969) in cui la percezione visiva "getta le basi della formazione dei concetti" (p. 294).

Successivamente la metodologia VTS è stata sviluppata come metodo di insegnamento basato sull'indagine creato dalla psicologa cognitiva Abigail House e dall'educatore museale Philip Yenawine, e prevede l'uso dell'arte e dei contenuti percettibili per insegnare l'alfabetizzazione visiva, il pensiero visivo e le abilità comunicative.

Nell'articolo "Thoughts on Visual Literacy" (1997), Yenawine descrive l'alfabetizzazione visiva come "capacità di trovare un significato nelle immagini. Implica una serie di abilità che vanno dalla semplice individuazione (denominare ciò che vediamo) a una complessa interpretazione a livello contestuale, metaforico e filosofico.

Molti aspetti della cognizione sono chiamati in causa, come l'associazione personale, la domanda, la speculazione, l'analisi, la ricerca dei fatti e la categorizzazione. La comprensione oggettiva è la premessa di gran parte dell'alfabetizzazione, ma gli aspetti soggettivi e affettivi della conoscenza sono altrettanto importanti".

Gamification

Il termine "gamification" è generalmente usato per definire l'applicazione di pratiche di gioco in ambienti non di gioco con l'obiettivo di migliorare i processi di apprendimento adottati e l'esperienza delle persone coinvolte.

Negli ultimi anni, la gamification è diventata una parola d'ordine in tutti i campi di istruzione e formazione, grazie al suo potenziale di rendere l'apprendimento più motivante e coinvolgente, attraente e accattivante, e, in definitiva, efficace.

Le pratiche di gamification adottate per supportare i processi di apprendimento adottati nell'istruzione e nei settori di formazione professionale è un fenomeno in rapida crescita in cui i concetti di game-based learning e gamification tendono a rivolgersi a diversi livelli di istruzione, anche se si può rilevare una forte prevalenza a livello universitario.

Così, l'adozione di giochi per scopi educativi e l'applicazione di meccanismi di gioco nell'intervento educativo vengono adottate per supportare l'apprendimento in una varietà di contesti educativi e aree tematiche, ma anche per affrontare atteggiamenti e comportamenti trasversali come la collaborazione, la creatività e lo studio autoguidato.

Competency-based Learning (CBL)

L'istruzione competency-based include un interesse e un'attenzione profondi agli atteggiamenti, ai talenti e ai bisogni dello studente, fornendo il tempo necessario allo studente per acquisire e usufruire o dimostrare più volte le competenze previste e creando un ambiente di supporto per l'apprendimento.

Definire la competenza è complesso, ancor di più in un contesto educativo; le competenze come definite dai corpi europei e dagli esperti in pedagogia, consiste in questioni interrelate, come una componente della conoscenza, il repertorio comportamentale e l'integrazione dei valori.

Pertanto, una persona competente che esegue un'attività possiederà una combinazione di abilità, attitudini e conoscenze necessarie che dovrebbero essere considerate all'interno di un atteggiamento olistico.

In questo concetto, il ruolo principale dell'insegnante sta nel valutare i risultati dell'apprendimento piuttosto che i tempi di realizzazione, e facilitare piuttosto che controllare l'apprendimento.

Role Model Education

Da tempo si pensa che i role model giochino un ruolo importante nello sviluppo dei giovani. Il presente studio esplora i modi in cui i role model possono fornire ai giovani un maggiore senso delle opportunità disponibili per loro nel mondo. Uno studio longitudinale su giovani adolescenti ha rilevato che gli studenti che hanno riferito di avere almeno un role model corrispondente all'inizio dello studio hanno ottenuto risultati accademici migliori fino a 24 mesi dopo, hanno riferito di avere obiettivi più orientati ai risultati, si sono divertiti maggiormente nelle attività per raggiungere i risultati, hanno riflettuto più sul proprio futuro e hanno ammirato gli adulti piuttosto che ai coetanei più spesso degli studenti senza un role model corrispondente.

Un role model è una persona con cui un individuo si identifica in qualche modo per:

- Ottenere ispirazione e motivazione, e/o
- Simulare alcuni attributi del role model

La teoria della motivazione afferma che un role model ispiratore può fornire un inventivo per aspirare a migliori risultati, fornire direttive e incoraggiare gli sforzi e la persistenza per il conseguimento dei risultati. La teoria dell'apprendimento sociale afferma che si impara osservando i comportamenti e le attitudini degli altri e i risultati di tali comportamenti. Attraverso l'osservazione si decide quale parte del comportamento emulare. Quando un role model rappresenta i risultati stimati, un individuo è più propenso a emulare i suoi attributi come i valori, lo stile, le attitudini, le abilità e i pensieri. La teoria dell'identificazione sottolinea che gli individui sono reciprocamente attratti in base ad alcune somiglianze percepite, quindi i role model possono aiutare gli individui a sviluppare un proprio concetto di sé. I role model possono essere storici, culturali, celebrità, fittizi, personali (familiari, coetanei) o professionisti. (McCullough, 2013).

La prima base consiste nel capire come gli studenti imparano e sostengono l'acquisizione di conoscenze, abilità e pratiche migliorate in tutti i domini di apprendimento (cognitivi, psicomotori e affettivi).

Quadro pedagogico

PRINCIPI BASE, ELABORAZIONE TEORICA E PRATICA

Introduzione

Lo scopo del progetto è proporre e sviluppare una metodologia didattica innovativa volta a promuovere un'alfabetizzazione critica mediatica e audiovisiva verso le nuove generazioni europee; le sue basi sono l'applicazione e lo sviluppo delle precedenti ricerche e ipotesi teoriche, metodologiche, didattiche e artistiche del Laboratorio di Immagine e Scrittura Creativa di Annio Gioacchino Stasi e Mery Tortolini.

I principi che fondano il lavoro formativo del CraL sull'approccio audiovisivo derivano da un'attenta rilettura della storia del linguaggio delle immagini in movimento e dei suoni su base riproduttiva, e da un'osservazione più contemporanea dello sviluppo delle narrative visive portato avanti dal progresso tecnologico e dal contesto web, insieme al ruolo centrale dell'immagine nella contemporaneità.

Questa possibilità implica un approccio al linguaggio audiovisivo che può quindi essere considerato come un linguaggio riconosciuto da valutare come oggetto di indagine profonda, comprese le speculazioni su come spiegare la sua esistenza e includere le rispettive operazioni contemporanee (interpretazione sincronica), senza escludere l'osservazione dello sviluppo della produzione della differenza nel corso del tempo (interpretazione diacronica).

Parallelamente il progetto mira ad approfondire ed elaborare quali sono le dinamiche interne che fanno da leva per un'espressione individuale, focalizzandosi sui momenti che precedono la composizione di contenuti rappresentativi, informativi e comunicativi relativi a uno specifico oggetto o a una specifica realtà.

Un manifesto: l'idea della formazione nel pensiero visivo

Il percorso che introduce la proposta formativa consiste nel portare l'uso espressivo del linguaggio delle immagini in movimento nelle scuole, e, in un senso più ampio, all'interno del contesto educativo.

Così come impariamo a parlare con le parole, possiamo anche parlare con le immagini e rappresentare ciò che viviamo nella nostra vita: successi, conflitti, delusioni, sogni, illusioni, realtà. In questo processo abbiamo la possibilità di scoprire insieme, formatori, insegnanti e studenti, che il linguaggio delle immagini è, a tutti gli effetti, il linguaggio più antico della specie umana, in senso storico, dalle pitture rupestri di oltre 20.000 anni fa, e anche con un approccio ontologico.

Da neonati, prima di imparare a parlare, pensiamo attraverso le immagini che possono essere considerate, visto il livello di maturazione delle capacità percettive, indefinite: luci, ombre, punti di colore, linee.

Abbiamo immaginato un'esistenza esterna di un mondo che potevamo percepire. Un mondo che è gradualmente diventato sempre più definito e in cui i suoni circostanti davano un nome e un riconoscimento a tutte quelle circostanze primordiali che ci hanno cresciuto.

Poi ci addormentavamo e sognavamo, e quando ci svegliavamo, ogni giorno, lentamente qualcosa cambiava. Dalle ombre e luci esterne eravamo capaci di distinguere e connettere immagini con la percezione. Ci siamo alzati e abbiamo imparato a camminare, a cadere; ci siamo abituati a individuare le emozioni e a capire le parole, lentamente abbiamo iniziato a comprendere la differenza tra giusto e sbagliato, tra vero e falso. Attraverso un'immagine abbiamo potuto fissare il tempo in un'immagine temporanea.

Lo stesso processo può essere individuato nell'arte della produzione audiovisiva, avendo la possibilità di imprimere su una pellicola e di registrare suoni.

Come il nuovo Prometeo abbiamo rubato a Kronos il potere di far apparire e scomparire le cose. Questo particolare percorso di comprensione del tempo è molto antico e rappresenta ancora oggi una realtà immersiva che registriamo e produciamo spontaneamente e inconsciamente: scarabocchi sulle scrivanie, note sui diari, schizzi e foto scattate velocemente ci servono nel processo di espressione del nostro mondo interiore.

Da soli o con gli altri abbiamo bisogno di raccontare, ascoltare e rappresentare storie.

Oggi giorno i giovani hanno l'accesso a strumenti e attrezzature tecniche per produrre e condividere foto in tempo reale, in una dimensione che richiede una rappresentazione visiva del tempo.

È necessario plasmare una conoscenza profonda e un'alfabetizzazione visiva che possano aiutarci a comprendere le differenze tra guardare e vedere, recuperando sensibilità e consapevolezza storiche. La produzione di immagini potrebbe trasformarsi in uno strumento di conoscenza piuttosto che in un rischioso elemento di distacco dalla realtà.

Le abilità e le competenze che deriveranno dalla formazione del CraL ci permetteranno di ottenere una distanza consapevole dal ruolo di produttori visivi tranquilli, buoni consumatori e cittadini attenti che rispettano le leggi di un modo di pensare predefinito.

Sviluppando le nostre identità saremo capaci di imparare a capire che i cambiamenti nascono dalle menti ribelli, e che lo stare insieme implica l'accettazione del nuovo e dell'inaspettato e il rifiuto della prospettiva generale di quiete e ripetizione sistematica della società acritica a cui generalmente ci viene chiesto di partecipare.

Alfabetizzazione audiovisiva complessa: un confronto tra *langue/parole* nella formazione audiovisiva, una prospettiva sincronica

Al giorno d'oggi, dobbiamo considerare che la realtà fortemente orientata visivamente applica un'integrazione significativa con il nostro costruito culturale; la vita quotidiana è costantemente coinvolta da una molteplicità di stimoli basati sulla riproducibilità di una realtà che informa, rappresenta e intrattiene e, allo stesso tempo, offre una sorta di istruzione indiretta che deriva dall'uso della comunicazione digitale e di nuovi strumenti media interattivi.

Inoltre, pensando alle nuove configurazioni delle relazioni umane, sempre più mediate da computer o smartphone, è interessante osservare come la costruzione di un nuovo senso comune collettivo e la creazione di identità virtuali individuali oggi siano profondamente avallate da un uso senza precedenti dei prodotti visivi e della comunicazione visiva.

Oggi la materia visiva sta sempre più diventando un ambiente virtuale dove trasmettere, esprimere, cercare e applicare quadri critici verso la realtà, mentre si prefigura una sorta di formazione indiretta di competenze linguistiche audiovisive basate su una pratica linguistica, i quali elementi distintivi non sono stati ancora definiti.

Koinè, che significa "comune" o "condiviso" in greco, era la lingua parlata nei paesi del Mediterraneo orientale dal IV secolo a.C. fino ai tempi dell'imperatore bizantino Giustiniano (metà del VI secolo d.C.).

In linguistica, la parola *koinè* si applica a una lingua che nasce dal contatto tra i dialetti della stessa lingua in una vasta regione.

In altre parole, una *koinè* adotta dai dialetti di una specifica regione quegli elementi grammaticali e lessicali che possono essere riconosciuti dalla maggior parte dei parlanti di quell'area e sconosciuti a chi non ne è parlante.

Così, la contemporanea *koinè*, che il progetto CraL vuole costruire, osservare, formalizzare e applicare, deriva da una comunicazione di un pubblico profondamente ampio, che intreccia una dimensione condivisa senza precedenti di immaginario collettivo e sincronia intangibile all'interno del contesto familiare.

Le regolari abilità produttive e tecniche che gli utenti stanno raggiungendo in maniera esponenziale favoriscono la determinazione di una specifica dialettica specifica parzialmente sperimentata a livello inconscio.

Questo costruito interpretativo interviene sia a livello cognitivo che espressivo e rappresenta un'importante fonte di ispirazione nel contesto scolastico in cui le competenze relative all'educazione alla New Media Literacy consistono principalmente in attività basate su tecniche e procedure professionali, come la sceneggiatura, la regia e il montaggio, fondamentali ma che non

possono essere emancipate da una metodologia che dovrebbe includere un approccio emotivo e culturale, al fine di stimolare il pensiero critico e, in senso più ampio, una conoscenza storicamente consapevole.

Le nuove generazioni, a livello europeo e internazionale, dovrebbero essere assicurate con un approccio idoneo e sistematicamente analitico per poter discernere e prefigurare un linguaggio visivo che non dovrebbe essere semplicemente basato su pratiche e obiettivi di intrattenimento o comunicazione serializzati.

Tutor, insegnanti e studenti, che parteciperanno a diversi livelli all'interno del progetto CraL, saranno stimolati a riflettere su questioni come il linguaggio visivo, la memoria storica audiovisiva, l'osservazione della realtà, l'interpretazione critica e, in un senso più ampio, darà un contributo puntuale ma pregnante alla cosiddetta "cultura giovanile".

Dal momento che il rapporto con le questioni culturali non è solo legato alla rielaborazione digitale di un contesto virtuale, il progetto CraL propone approcci immaginativi, emotivi, psicomotori e linguistici al fine di attivare competenze pratiche e speculative nel tentativo di poter agire come cittadini consapevoli e socialmente coinvolti.

Come la formazione di espressione può essere dinamica, ricreativa e creativa

Enfatizzare l'aspetto espressivo del linguaggio umano rivela come, a livello pedagogico, i processi di apprendimento logici e razionali sostengano uno stato d'animo parzialmente inconscio che racchiude tutte quelle circostanze che sin dall'inizio contribuiscono alla formazione del nostro sistema cognitivo.

Per esemplificare questa dinamica definita e specificatamente umana, bisogna osservare la relazione di un adulto con un soggetto che non sa comunicare attraverso un linguaggio verbale articolato: un bambino nel suo primo anno di vita che sperimenta una percezione preverbale della realtà.

Anche se il linguaggio verbale non è ancora incluso nel processo di scambio, il bambino è capace di interagire, capire e reagire, e quindi di comunicare.

Ciò succede grazie a un atteggiamento profondamente aperto e ricettivo che, rafforzato dalla portata delle intenzioni, espressioni, esigenze e reazioni relazionali, può essere abbastanza chiaro. Nel contesto della comprensione, i bambini hanno una sottile capacità di percepire, valutare e capire le risposte degli adulti, codificate senza l'uso di un linguaggio parlato articolato.

Un aspetto significativo della comprensione della realtà da parte dell'uomo avviene all'interno di un contesto preverbale, durante un periodo di tempo molto breve ma intenso dedicato alla costruzione dell'identità e del carattere, all'approccio all'apprendimento e al comportamento innato.

Il nucleo della metodologia CraL consiste nello stimolare tra i partecipanti un processo di recupero di questo stato percettivo e, allo stesso tempo, un'operazione di riconnessione, un atto che l'approccio del CraL definisce come ricreazione, con quei primissimi momenti della nostra esistenza.

La ricreazione e la trasposizione della prassi operativa prelinguistica, tipiche della prima infanzia, sono fortemente sostenute dalla percezione visiva, dall'osservazione immaginativa, dal movimento psicomotorio e, infine, dall'esigenza di confronto.

Un altro forte impulso che veicola il processo creativo, che la metodologia CraL agevola, consiste nell'uso e nella formalizzazione del contatto e dello scambio in relazione con gli altri: formatori, insegnanti e studenti saranno esposti a una serie di pratiche, attività ed esercizi che contribuiranno all'implementazione di un atteggiamento coesivo in cui percepire e ascoltare gli altri diventa un aspetto molto importante della metodologia stessa, insieme all'idea di silenzio procedurale e a un'interazione con il tempo molto specifica.

Così, al fine di sostenere e supportare il raggiungimento di un insieme speculativo e pratico di competenze relative alle competenze digitali del XXI secolo e la promozione di consapevolezza e inclusione sociali, diventa spontaneo basare la metodologia sull'uso delle immagini in movimento e del gruppo di ricerca collettivo che sarà in grado di sperimentare il linguaggio come strumento visivo da interiorizzare e condividere nel gruppo di studio.

I principi su cui basare le fondamenta di un lavoro formativo sugli audiovisivi nascono quindi da un'attenta rilettura della storia del linguaggio di immagini e suoni in movimento nello sviluppo dei media, storicamente definito.

I termini creativo, audiovisivo, scrittura e lettura, proposti nel contesto di un linguaggio di immagini e suoni riprodotti, compongono un quadro che favorisce la connessione tra le competenze base del linguaggio audiovisivo e il tema fondamentale della formazione di un complesso sistema di espressione. Lettura e scrittura rappresentano le due competenze che, insieme alla capacità di immaginare, definiscono un trio fulcro per la maturazione di un atteggiamento di pensiero attivo che può trovare espressione attraverso un linguaggio alfabetico analogico o una comunicazione audiovisiva digitale dei media.

Approccio metodologico didattico generale

In termini di approccio metodologico, il progetto CraL favorisce una specifica tipologia di interazione tra didattica e apprendimento. Il setting dovrebbe essere il più orizzontale possibile, vale a dire che è responsabilità dell'esperto favorire le relazioni da pari a pari tra tutti i partecipanti dei moduli educativi in cui lo scopo è creare una sorta di linguaggio interno e autoreferenziale.

L'atto osservativo rappresenta il primo processo che condurrà gli studenti alla creazione di una tassonomia semantica e visiva interna verso circostanze individuali, sociali e politiche, promuovendo reazioni immaginative che sia a livello individuale che collettivo parteciperanno a un'espansione e realizzazione del significato. Producendo idee, visioni, quadri critici e posizioni radicali intorno all'aspetto conflittuale della società in cui siamo immersi.

Lo scopo è produrre un corpo di lavoro consistente e coerente con tutte le specifiche e gli immaginari attivi all'interno del gruppo di insegnamento/apprendimento, le cui dinamiche modelleranno il processo didattico stesso sviluppando una serie di processi di maturazione interna che stimoleranno azioni rappresentative della realtà.

L'approccio è sia tecnico che speculativo e, pur offrendo indicazioni tangibili su come girare un insieme di scatti visivi, sono coinvolti elementi di drammaturgia narrativa e di storia del cinema per creare un programma che mira ad andare oltre il concetto di "intrattenimento", sviluppando al contempo un contesto visivo immersivo e critico.

STORIA DELLA METODOLOGIA

Esperienze tra il 1988 e il 1995

La metodologia proposta dal progetto CraL nasce dallo sviluppo delle ricerche condotte presso il Laboratorio di Immagine e Scrittura Creativa dell'Università "La Sapienza" di Roma da Annio Gioacchino Stasi e Mery Tortolini.

Annio Gioacchino Stasi è sceneggiatore, saggista e scrittore; lavora da 30 anni nell'insegnamento dei processi creativi nella scrittura.

Mery Tortolini è pittrice, saggista e insegnante. La sua ricerca artistica si sviluppa attraverso il segno astratto e l'intaglio a tecnica mista (www.merytortolini.it).

L'esperienza deriva dalla proposta di collaborazione avanzata da Annio Gioacchino Stasi nel 1994 a Tullio De Mauro, un importante linguista italiano del dopoguerra, traduttore e autore dell'edizione critica del "Course in General Linguistics" di Ferdinand De Saussure, uno dei massimi esponenti della linguistica del XX secolo.

Stasi voleva attivare un laboratorio di scrittura creativa al Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari di Roma, con seminari, meeting e convegni in collaborazione con studiosi e artisti coinvolti nella scena intellettuale italiana.

Nel clima culturale italiano di fine anni '80 sorsero molte esperienze di laboratorio, nel contesto della scrittura creativa e delle tecniche narrative.

Mentre le arti performative – come teatro, cinema e musica – già stavano influenzando profondamente le pratiche e gli approcci didattici in numerosi contesti formativi, la scrittura narrativa non era ancora stata inclusa in alcuna proposta pedagogica.

La "Scuola di scrittura creativa Omero", una delle prime scuole di scrittura creativa in Italia, un progetto promosso da A.G.Stasi, Enrico Valenzi, Andrea Porporati e Paolo Restuccia, mirava a riempire questo gap, organizzando una serie di laboratori basati sulla produzione testuale, nel campo della letteratura e della sceneggiatura.

Di pari passo con le varie esperienze che stavano nascendo, vale la pena menzionare il processo definito da Laura Lepri che confluisce, nel 1997, nella pubblicazione del saggio “Scrittura creativa. La scrittura creativa raccontata dagli scrittori che la insegna”, in cui una serie di scrittori affermati contribuì alla stesura di un’analisi della scrittura creativa, al fine di esplorare i procedimenti che permettono a uno scrittore di trasformare pensieri e idee in opere narrative tangibili e creative.

Dopo alcuni anni, nel 1994, a Torino viene fondata la Scuola Holden, con Alessandro Baricco tra i suoi fondatori.

Mirando alla costruzione di una pratica organica e omnicomprensiva che potesse focalizzarsi sulla fondazione di un nuovo metodo di scrittura basato sui processi creativi, il collettivo della Scuola di scrittura creativa Omero si è avvicinato alla tradizione didattica di scrittura creativa nel contesto accademico di alcune delle università più importanti degli Stati Uniti.

Agli inizi degli anni '20 l’Università del Michigan offrì a Robert Frost, il più importante poeta dell’epoca, di insegnare alcuni corsi, ma è dagli anni '60 che le università americane iniziarono a proporre programmi di scrittura creativa chiedendo aiuto a professionisti contemporanei per supervisionare gli studenti e i loro progetti letterari.

Tra gli altri, da menzionare E.L. Doctorow all’Università di New York e R. Carver all’Università di Syracuse.

Il Laboratorio di Immagine e Scrittura Creativa dell’Università “La Sapienza” dal 1996 al 1999

Le esperienze formative proposte presso il corso del Laboratorio di Immagine e Scrittura Creativa dell’Università “La Sapienza” di Roma da Staso miravano a indagare tutti quei procedimenti che permettono la realizzazione di un’espressione rappresentativa attraverso l’atto della scrittura, introducendo un cambiamento significativo determinato dall’inclusione della produzione e della speculazione visiva.

Sulla base delle questioni emerse durante il laboratorio, sono stati coinvolti scrittori, studiosi e artisti da varie discipline per sviluppare una visione più profonda e complessa di ciò che significa esprimersi attraverso la scrittura. I risultati del corso portarono alla pubblicazione dei primi due volumi di “Teoria e pratica della scrittura creativa”, a cura di Tullio De Mauro, Pietro Pedace e Annio Gioacchino Stasi, (Omero, 1999).

(docenti invitati: Lidia Ravera, scrittrice; Francesca Sanvitale, scrittrice; Clara Sereni scrittrice; Valerio Magrelli, poeta; Marco Bellocchio, regista; Massimo Fagioli, psicologo; Remo Bodei, studioso di estetica; Paolo Valesio, studioso di estetica; Alberto Oliverio, neurobiologo e scrittore; Emilio Garroni, filosofo; Filippo La Porta, critico letterario; Marino Sinibaldi, critico letterario e direttore di radio3).

Un’altra importante esperienza è rappresentata dall’organizzazione del Festival Città della scrittura, di cui sono state organizzate due edizioni nel 1994 e nel 1995.

Alla prima edizione, tra gli altri, hanno partecipato Marco Bellocchio, Massimo Fagioli e Enrico Ghezzi. Il dibattito si focalizzava sulla collaborazione artistica tra il regista e lo sceneggiatore, analizzando il progetto audiovisivo sperimentale intitolato “Il sogno della farfalla”, diretto da Bellocchio nel 1994.

Il metodo di ricerca del processo di scrittura

La ricerca si focalizzava su come indagare una linguistica che andasse oltre l’approccio critico estetico e letterario esplorando, attraverso i segni, una serie di processi visivi che si trasformassero in una metodologia e in una prassi semiotica.

Il problema era come fosse possibile cogliere un processo nel suo farsi, se fosse possibile andare oltre una dimensione sperimentale e, soprattutto, se questo approccio potesse essere applicato alle attività formative e didattiche.

Fondamentale è stato il contatto con l’opera di Tullio De Mauro, che consisteva in una serie di interviste e colloqui che hanno dato luce alla necessità dello scrittore di stabilire una relazione con un certo grado di espressione individuale (la *parole* Saussuriana) di una natura creativa attraverso un approccio prelinguistico. Di seguito una serie di brevi estratti:

- “Lezione di dinamica dei fluidi ad una farfalla”, 1995:

il ricercatore deve usare abilmente una capacità di “base percettiva e intelligenza prelinguistica genericamente cognitiva e semiotica”, cogliendo i segni di un processo e non subito verbalizzando le osservazioni, e al tempo stesso essere capace di attuare una “sospensione del giudizio”. In questo modo, i legami interni favorirebbero una visualizzazione di tutte le fasi di un processo che lascia tracce nel confronto con i partecipanti, rimandando la verbalizzazione ad un secondo momento:

il processo stimolato colto in fieri è trasformativo, secondo le indicazioni dello psicologo russo Lev Semënovič Vygotskij.

È necessario costruire un insieme di ipotesi esplicative dei processi che hanno avuto come oggetto una particolare reazione. Ciò porta a una serie di riflessioni sul concetto di “immagini mentali” elaborate nel processo di scrittura, e sullo stato psichico in cui sono elaborati da svegli. Immagini che sono diverse da quelle di pura percezione cosciente.

Su cosa si basa la spiegazione della percezione illusoria della riproduzione delle immagini in movimento nel cinema?

La teoria di Fagioli sulla nascita e il primo anno di vita del bambino spiega come la percezione passi da una fase preverbale senza parole a una verbale.

- “La frontiera mobile del linguaggio”, in “Il laboratorio di immagine e scrittura creativa”, 2007:

la discussione si è concentrata sul primo anno di vita del bambino e sulla relazione tra questa esperienza e il processo creativo sperimentato da adulti.

Un processo definito da Fagioli come ricreativo: l'elaborazione dei pensieri e del linguaggio in modo rappresentativo.

I processi rappresentativi degli adulti consistono nel ricreare la transizione da immagini e suoni indefiniti a una costruzione definita. Vale a dire, ricreare il significato delle nostre espressioni con tutti i contenuti emotivi e cognitivi che questo atto umano presenta.

Il processo di valutazione dell'introduzione della stimolazione visiva fu favorito dall'intenso confronto intellettuale tra Stasi, lo psichiatra Massimo Fagioli e il noto regista Marco Bellocchio. Massimo Fagioli è stato uno dei più importanti psichiatri italiani, conosciuto per la sua Teoria della Nascita e la cui opera principale "Istinto di morte e conoscenza" (1972) è stata tradotta in inglese e tedesco. Ha condotto la psicoanalisi collettiva a Roma per 37 anni, creando una nuova scuola di psichiatria. Attivo in campi artistici come architettura e cinema, è stato autore di note sceneggiature: "La Condanna" (1991), che si aggiudicò l'Orso d'Argento al Festival di Berlino, e "Il sogno della farfalla" (1994), diretto da Marco Bellocchio. Nel 1998 ha diretto il film "Il cielo della luna".

Marco Bellocchio è uno dei registi italiani più importanti e famosi degli anni '60, che con "I pugni in tasca" (1965) ottenne il Leone d'oro alla carriera nel 2011. Ha vinto innumerevoli premi nazionali e internazionali. Con Fagioli ha lavorato ai progetti "Diavolo in corpo" (1986) e "La condanna" (1991). Insieme hanno lavorato al progetto "Il sogno della farfalla", un progetto audiovisivo di 100 minuti presentato nella sezione "Un certain regard" al 47° Festival di Cannes.

Il film presenta Massimo, un attore quattordicenne che sceglie di rimanere in silenzio tranne nei momenti in cui è sul palco.

Lo sviluppo di una nuova relazione tra Immagine e Scrittura

Nel 1994 la discussione si spostò verso l'indagine dei processi elaborativi inconsci in stato di veglia, in cui il tema dell'immagine in relazione a un testo scritto trovò un'importanza significativa. L'interazione tra le pratiche di scrittura, psicologia e tecniche di narrativa visiva determinò un avanzamento significativo nelle dinamiche di ricerca e rilevò evidenze come l'idea che il processo elaborativo inconscio di scrittura potesse esprimersi all'interno di uno stato di veglia e potesse dare la possibilità di stimolare, attraverso tecniche pedagogiche, una transizione attiva e interiore dall'atto della scrittura verso il mondo delle immagini.

Per approfondire il processo di analisi e definizione della valutazione dei processi elaborativi inconsci in stato di veglia, nel 1994 Stasi organizzò una serie di 3 conferenze successive arricchite dalla collaborazione con De Mauro, Fagioli, Bellocchio e nuovi partecipanti come Enrico Ghezzi e il critico cinematografico Valerio Caprara.

Enrico Ghezzi è un critico cinematografico e autore televisivo contemporaneo. Ideatore di programmi e cicli televisivi dedicati al Cinema, ha giocato un ruolo fondamentale sia nella diffusione di una cinematografia insolita e inavvicinabile, sia nella reinterpretazione di generi e momenti classici della storia del cinema, sempre presentati e selezionati con un occhio critico originale.

Questo impegno è stato inquadrato da una concezione innovativa del mezzo televisivo, impostata da Ghezzi smontando e spiegando le modalità comunicative e le connessioni immaginarie attraverso il montaggio, procedimento cinematografico per eccellenza, o attraverso commenti e note al margine incorporati nell'opera e capaci di amplificarne il senso o di inquadrarla storicamente.

Valerio Caprara è stato professore di Storia e critica del cinema alla Facoltà di Lettere e filosofia dell'Università degli studi di Napoli "L'Orientale" e alla Facoltà di Scienze della formazione dell'Università degli Studi di Napoli Suor Orsola Benincasa. Dal 1979 è critico cinematografico del quotidiano "Il Mattino". Attualmente è membro del Comitato scientifico della Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia e dell'Accademia del Cinema Italiano. Studioso del cinema italiano moderno e contemporaneo e dei generi classici del cinema americano, è autore di numerosi libri, monografie e saggi.

I risultati del simposio sono stati pubblicati nel marzo 1995 nella rivista Omero, anno 1, n.1 e in "Teoria e pratica della scrittura creativa I" di Stasi.

Riferimenti artistici e culturali legati al processo creativo

Lo studio dei Diari di Franz Kafka, ma anche le opere di James Joyce, Faulkner e Conrad alludevano esplicitamente a una capacità immaginativa che può essere sviluppata in stato di veglia. In Stephen Hero, romanzo autobiografico postumo di Joyce, egli riporta che la un'epifania è una "manifestazione spirituale improvvisa, sia nella volgarità di parola o di gesto o in una fase memorabile della mente stessa" (Stephen Hero 211), credendo che queste epifanie devono essere registrate "con estrema attenzione, visto che essi stessi [le epifanie] sono i più delicati ed evanescenti di momenti" (211).

Allo stesso modo, emersero pratiche di reazione immaginativa che divennero poi atti di segni visivi e di scrittura, momenti riconducibili alla tecnica narrativa definita come "Epifanie", scritture immediate ma non improvvisate, che preludevano all'uso del flusso di coscienza e del monologo interiore nella scrittura.

L'epifania in letteratura generalmente si riferisce a un momento visionario in cui un personaggio ha un'intuizione o una realizzazione improvvisa che cambia nel processo di comprensione interiore e di una comprensione più profonda del mondo.

Nel contesto dell'ideazione e dello sviluppo di una pratica sistematica che è stata applicata alle attività di laboratorio di scrittura, l'elemento dell'epifania rappresenta un esempio evidente che facilita un processo di maturazione e consapevolezza interne; l'io interiore di uno scrittore scorre

da una dimensione spazio-temporale immaginativa intangibile, formata da intuizioni sottili e materiale dispiegato, all'area molto tangibile e definita della pagina bianca.

Un altro elemento rilevante è la definizione di straniamento (*ostranemie*), fornita dal formalista russo Viktor Shklovkij's, teorico letterario, critico, scrittore e panflettista.

Nel suo saggio "Teoria della prosa", scritto nel 1925 e tradotto nel 1990, riflette sulle dinamiche e sui meccanismi di un processo di "defamiliarizzazione" e "alienazione" definito come "straniamento" (*ostranemie*).

Nel suo saggio "L'arte come procedimento" (1917) afferma che l'*ostranemie* deve essere considerata come la rottura delle abitudini consolidate di ricezione. Nella vita quotidiana, spesso percepiamo le cose solo superficialmente. In altre parole, non le vediamo come sono in realtà.

Per comprendere veramente la realtà, dobbiamo superare la nostra "percezione cieca" e possiamo farlo grazie a un atteggiamento estraniante. Questo processo, secondo Shklovkij, è il compito essenziale di qualsiasi tipo di arte.

Prime fasi dell'approccio metodologico: teorica di ricezione e valore delle parole

Divenne necessario formalizzare e definire un nuovo approccio metodologico che potesse basare la sua pratica sull'interazione tra ricezione e reazione a un dato stimolo immaginativo.

Seguendo questo modello, il lavoro di Tullio De Mauro acquisì un ruolo decisivo, soprattutto nel saggio "Il valore delle parole", la cui versione inglese fu editata dalla Treccani nel 2019, dove riflette su come definiamo e quantifichiamo il peso delle parole.

Secondo De Mauro, possiamo iniziare descrivendo le loro forme e i loro usi. Per esempio, possiamo considerare quanto spazio occupano in una riga o in un discorso.

Inoltre, il cosiddetto peso di una parola è individuato da una serie di elementi relativi al suo significato, un aspetto che gli specialisti chiamano "semantica".

Quest'opera chiarisce un percorso a tappe all'interno del significato delle parole, scavando nel passato della lingua italiana, scoprendo tesori linguistici dimenticati e restituendo significato e concretezza al nostro parlato quotidiano.

Il testo, introdotto dal linguista Stefano Gensini, sviluppa una riflessione sulle parole, sul loro uso e sulla nostra società: favoriscono sia il riconoscimento di sé, sia l'interazione umana.

Grazie alla ricerca estensiva fornita dalla scuola tedesca di critica moderna, sviluppata da Wolfgang Iser e Hans Robert Jauss, co-fondatori dell'Università di Costanza e del gruppo di studi letterari di Costanza, la metodologia di Stasi assunse un significato più profondo.

Jauss è stato docente di critica letteraria e filologia romanza, la sua versione della teoria di ricezione fu introdotta a fine anni '60, un periodo di instabilità sociale, politica e intellettuale in Germania Ovest.

La teoria della ricezione di Jauss si concentrava sul lettore piuttosto che sull'autore o sul testo, che ottenne un nuovo riconoscimento; attraverso un insieme sfaccettato di reazioni l'atto di leggere e rispondere a un testo ottenne rilevanza nel processo di creazione del significato.

La "Rezeptionsgeschichte" di Jauss (Storia della ricezione) illustrava l'evoluzione della ricezione di un testo con i relativi paradigmi evolutivi all'interno della letteratura.

Questa teoria fu sviluppata in Germania in concomitanza con i cambiamenti della critica francese e anglo-americana, da un'attenzione strutturalista sul testo letterario a una visione post strutturalista in termini di formazione e proliferazione del significato.

La risposta di un lettore a un testo era qui enunciata come il prodotto congiunto dell'orizzonte proprio del lettore definito dall'immaginazione personale.

Inoltre, Wolfgang Iser, docente di letteratura inglese e comparata nello stesso ateneo, sostenne più tardi il ruolo del lettore come un efficace contributore alla produzione di delucidazione e comprensione di una produzione scritta.

La metodologia di Stasi è stata nutrita dalla ricchezza di queste ricerche e ha introdotto l'idea di una reazione produttiva e immaginativa a un testo, o una parola, un'azione di scrittura creativa e produzioni visive.

L'ambiente del laboratorio divenne uno spazio in cui il tentativo consisteva nello sperimentare intorno alla natura originale dell'atto linguistico; riconoscendo il suo processo circolare, Stasi e i suoi studenti indagarono sul linguaggio come oggetto da testare, decostruire, adattare e disfare.

Nel già citato saggio "Il valore delle parole", De Mauro afferma come la sola individuazione dell'emittente e del destinatario di un enunciato rischi di essere troppo schematica, considerando che tale approccio comprenderebbe il momento della ricezione di un insieme di parole come sorta di rispecchiamento della produzione in termini inversi: "Le ipotesi sull'individuato espressivo e sull'individuato semantico sono elaborate da noi prima e al di fuori della conoscenza e delle determinazioni di una particolare lingua e di un particolare linguaggio verbale: su una base percettiva e di intelligenza prelinguistica, genericamente cognitiva e semiotica" (pag.59).

Il nucleo della ricerca produttiva e didattica di Stasi consisteva nel chiedere agli studenti e, più in generale, al collettivo di scrittori, linguisti, artisti, cineasti, critici e psicologi con cui si è legato, di applicare una pratica decostruttiva verso l'uso delle parole e del linguaggio in modo da connettersi con questa intelligenza prelinguistica con un approccio intuitivo.

Così, l'interazione che Stasi proponeva ai partecipanti dei laboratori di scrittura, non era semplicemente logica e razionalmente esplorativa; apparteneva a una pratica progettata per favorire lo sviluppo di una predisposizione interiore verso un atteggiamento di "nebulosità prelinguistica" che si riferisse alla base percettiva e all'intelligenza preorale, simile a uno stato di veglia inconscia.

Il tema della realtà prelinguistica è affrontato in quegli anni anche dallo psichiatra Massimo Fagioli, che formalizza una teoria che collega le complesse capacità di immaginare e produrre immagini interne ai primissimi momenti dalla nascita.

Per comprendere meglio questo tipo di interpretazione, ecco alcuni spunti tratti da testi e articoli di Massimo Fagioli:

MATERIA + ENERGIA = PENSIERO

Questa la formula della Teoria della nascita di Massimo Fagioli.

Durante i mesi della gestazione, embrione prima e feto poi, sono immersi in un ambiente totalmente buio ed impermeabile alla luce, dove regna quella che in medicina si chiama omeostasi (un equilibrio costante nonostante le variazioni esterne), finalizzata allo sviluppo biologico del feto. Al momento della nascita questa omeostasi cessa e nel “venire alla luce” avvengono dei cambiamenti drastici per il neonato, primo tra tutti il passaggio da un ambiente di buio totale alla luce. Quando il fotone (l’energia) colpisce la retina (la materia) dell’occhio del neonato, unica parte della sostanza cerebrale aperta al mondo esterno, avviene l’attivazione dei neuroni fotosensibili che diffondono l’impulso elettrico a tutto il sistema nervoso.

Secondo Fagioli, è nel preciso momento in cui la sostanza cerebrale del neonato reagisce allo stimolo della luce che si forma la realtà mentale umana (il pensiero): tale reazione è stata definita da Fagioli “pulsione”.

“[...] il giungere della luce sulla retina provoca la realizzazione di una realtà non materiale denominata pulsione”.

Left, 14 gennaio 2017

La pulsione può essere definita come una reazione psichica di difesa che annulla, nel senso di rendere mentalmente non esistente, la realtà aggressiva del mondo non umano (la luce, il freddo, i rumori), nel quale il neonato si trova improvvisamente catapultato. Simultaneamente alla “sparizione” dello stimolo intollerabile, però, per la fusione della pulsione alla vitalità (intesa da Fagioli come una caratteristica di reattività e resistenza derivante dalla sensibilità biologica che il feto sviluppa dalla 24esima settimana di gravidanza), compare nel neonato un’idea di esistenza di sé, ovviamente non legata ad una realizzazione razionale e cosciente del proprio corpo, che il neonato non può ancora avere, ma legata a quella che Fagioli ha chiamato “memoria-fantasia” della sensazione avuta dal contatto della pelle del feto con il liquido amniotico (dinamica inizialmente chiamata da Fagioli “inconscio mare calmo” e successivamente “capacità di immaginare”).

Fondamentale per la teorizzazione di Fagioli fu l'osservazione del lasso di tempo di durata variabile (dell'ordine di pochi secondi) immediatamente dopo la nascita, in cui il neonato è ancora privo di respiro, tono muscolare e, apparentemente, di qualunque reazione nei confronti dell'ambiente circostante. L'unica attività possibile in questo tempo, definito da Fagioli "venti secondi", è quella perciò di una reazione mentale, reazione definita appunto pulsione. L'attivazione della sostanza cerebrale da parte della luce metterà poi in moto anche i motoneuroni, permettendo così, attraverso la contrazione dei muscoli respiratori, il respiro e il primo vagito, segno manifesto che farà esclamare a tutti i presenti: "è nato"!

Riassumendo, è al momento della nascita, né prima né dopo, che si forma, per la reazione biologica alla luce, la realtà mentale umana, che è un pensiero non cosciente che fa di ciò che è (il mondo non umano) ciò che non è e, simultaneamente, di ciò che non è più (l'omeostasi intrauterina) ciò che è. Questo primo pensiero dell'essere umano neo-nato capace, quindi, di far simultaneamente "sparire" il mondo inanimato aggressivo e di far "comparire" la memoria della sensazione avuta dal feto nel contatto con il liquido amniotico, che è certezza dell'esistenza del proprio corpo, è stato, definito da Fagioli nel suo primo volume, *Istinto di morte e conoscenza, "fantasia di sparizione"*.

Dai testi di Fagioli emerse una particolare attenzione alla fase che segue i primi momenti di vita dopo la nascita in cui il neonato è inerte e silenzioso.

Sempre più il silenzio acquisiva un ruolo chiave significativo nella definizione di una riflessione processuale, lo si poteva ritrovare nella teoria del linguaggio di De Mauro come promotore cardine della capacità autoriflessiva del linguaggio umano, che in un senso più ampio poteva essere applicato alle modalità di pensiero rappresentativo attraverso le immagini e la pratica di scrittura.

Inoltre, Marcella Fagioli, figlia dello psichiatra, scrisse una tesi in medicina intitolata "La parola dell'inconscio. Ipotesi che legano gli studi linguistici alla realtà psichica" (1992/1993) in cui indaga se nei primi giorni di vita i neonati sviluppano una sfera inconscia che potrebbe riferirsi, tra le altre istanze, a un linguaggio che deriva da un rapporto con la realtà sulla base della percezione sonora, tattile, gustativa e olfattiva, alla visione di un dato oggetto esterno.

In tale processo, le rappresentazioni verbali, cronologicamente, vengono per ultime e la relazione primaria con la percezione visiva fa emergere il tema del pensare attraverso le immagini e produrre un linguaggio che si svilupperà poi nel parlato e nella scrittura.

Considerare percezione e rappresentazione visive mostra il concetto fondamentale della linea, dato che non esiste figura che non sia definita da tale elemento grafico.

La metodologia CraL si nutre di questa ricerca e guarda a tutti quei punti di contatto che possano sviluppare un processo di scrittura attraverso l'approccio visivo.

Un forte riferimento nella proposta delle pratiche delle cosiddette Arti Rappresentative, il cui esempio più significativo è rappresentato dall'esperienza del Bauhaus.

Nel 1926 Wassily Kandinsky pubblicò l'opera "Punto e linea nel piano", in cui, tra gli altri aspetti, sottolinea come i concetti geometrici, fisici, estetici e spirituali coesistano naturalmente nell'atto dei processi creativi.

Egli afferma che "una linea nasce da un punto in movimento, più linee interagiscono sul piano di base, definito come piano materiale il cui concetto è chiamato a ricevere il contenuto dell'opera d'arte".

Uno spazio così tangibile e allo stesso tempo concettuale può essere trasposto all'idea di foglio bianco, diventando un approccio molto importante verso l'idea di processi di scrittura creativa legati alla produzione visiva.

Il laboratorio di immagine e scrittura creativa dal 1999 al 2015

L'incontro con Mery Tortolini, pittrice e ricercatrice, ha alimentato l'idea di esplorare un lavoro creativo attraverso passaggi dal segno astratto alla scrittura e viceversa.

Il processo di scrittura ha iniziato a coinvolgere una ricerca avanzata nel campo della sperimentazione artistica il cui fulcro consiste nell'attivazione di momenti di interazione tra parole e immagini.

Come un punto in movimento determina la definizione di linea, questo nuovo approccio implicava un atteggiamento psicomotorio verso la creazione di segni grafici derivanti da stimolazione che non avrebbero coinvolto il testo scritto.

L'approccio divenne ancora più partecipativo, vennero sciolte le relazioni gerarchiche che di solito caratterizzano insegnanti e studenti e l'intero gruppo di ricerca ottenne un ruolo formativo e pedagogico.

Le lezioni sono state chiamate "Lezioni rappresentative", gli studenti sono stati stimolati attraverso una lettura introduttiva narrativa e teorica e attraverso immagini create appositamente per loro.

Durante questa fase, agli studenti è stato chiesto di stare in silenzio e di usare pastelli a cera colorati per creare una serie di segni visivi. Questa fase è servita per determinare una prima separazione, da un atteggiamento mentale cosciente lasciando la mano libera di fare delle linee.

Nel frattempo, i conduttori del laboratorio attivavano lentamente processi di lettura e di improvvisazione di variazioni verbali in base al rapporto stabilito con gli studenti.

Poi gli studenti venivano lasciati soli in aula in un'atmosfera silente a scrivere liberamente un breve testo, cercando di connettersi all'intelligenza preorale interna e intima, stimolando lo stato di veglia inconscio di cui si è già parlato in questo documento.

Successivamente i conduttori tornavano nello spazio di lavoro collettivo e l'insieme delle immagini, prodotto con un atteggiamento soliloquiale e silenzioso, venivano disposte in fila in modo da evidenziare le connessioni tra rappresentazioni visive e testo.

Ogni partecipante era invitato ad alzarsi e a rileggere il loro testo mostrando l'immagine che aveva realizzato.

Incontro dopo incontro, il flusso di immagini e parole ha preso la forma, in un montaggio, di un'ideazione narrativa collettiva in cui venivano creati personaggi, situazioni, riflessioni e storie.

Una narrazione collettiva visiva e scritta stava prendendo forma.

I risultati portarono a una serie di note molto interessanti e stimolanti: nel momento in cui il testo scritto veniva prodotto, messo da parte e tradotto nell'atto fisico di disegno astratto, gli studenti entravano in uno spazio in cui le parole acquisivano profondità, emergevano nuovi aspetti di musicalità e i risultati scritti entravano in contatto con il pensiero rappresentativo.

I movimenti astratti del pensiero si traducevano in segni visivi strutturali come la linea e il colore, le rappresentazioni visive in testi musicali e vocali significativamente migliorati.

La reiterazione di questa pratica ha lasciato tracce di segni e disegni che negli anni si sarebbero ripetuti, creando una solida rappresentazione visiva di ciò che può essere definito come "stato interno".

I risultati sono stati pubblicati in "Il laboratorio di immagine e scrittura creativa. Passi e teoria. Una ricerca sul pensiero rappresentativo", Stati e Tortolini (2007).

Nel laboratorio di immagini e scrittura creativa che si è svolto tra il 1999 e il 2015 è stata stabilita una pratica che ha portato il gruppo di studenti frequentanti a comporre, insieme ai conduttori dei percorsi didattici, una storia usando immagini e parole.

La stimolazione è avvenuta attraverso l'articolazione di vari momenti di produzione scritta e di separazione consapevole con l'oggetto testuale e l'approccio linguistico. Come già accennato, l'attitudine si muoveva verso una ricerca dello stato preverbale vissuto nella prima infanzia.

Tale atto, già definito come processo ricreativo, usa fortemente il silenzio come strumento di separazione con la dimensione profondamente cognitiva che la mente razionale tende a produrre.

La creazione di immagini indefinite e la successiva disposizione delle stesse in linee visive ha favorito l'intento di ricreare la sonorità impercettibile di una data frase espressiva.

Importante è stato poi il rapporto diretto che il gruppo ha articolato, seguendo un approccio olistico alimentato da gesti prossemici, articolazione verbale e momenti di natura rappresentativa.

In seguito ogni partecipante è stato stimolato e gli è stato affidato un percorso simile da seguire, tornando dalla produzione visiva alla scrittura.

Ogni anno, come atto di restituzione, le storie collettive venivano lette a un pubblico a fine corso, e, in collaborazione con il teatro dell'ateneo, venivano mostrati spettacoli e rappresentazioni teatrali.

Questa esperienza condusse a un arricchimento significativo della metodologia che si è naturalmente spostata verso il linguaggio audiovisivo e l'esperienza con l'ICBSA.

Laboratorio creativo di suoni e immagini in movimento presso l'ICBSA

A partire dal 2013-2014, presso l'ICBSA (Istituto centrale per i beni sonori ed audiovisivi) del MIBACT, Anno Gioacchino Stasi ha promosso l'idea di applicare la stessa metodologia nel contesto del linguaggio audiovisivo.

Introducendo l'elemento del movimento in termini di produzione visiva, ha sottolineato un aspetto linguistico e storico prodotto dall'avvento delle macchine capaci di riprodurre suoni e immagini.

In 150 anni ci sono state profonde modifiche nel modo di elaborare e pensare la realtà in una pratica di pensiero e linguaggio audiovisivo che coinvolge tutti e soprattutto le nuove generazioni: i nativi digitali.

Questa realtà va oltre i confini della professionalità che creava prodotti audiovisivi per i media, per il mondo dell'intrattenimento e dello spettacolo.

In epoca contemporanea, si tratta di un'alfabetizzazione indiretta determinata dal rapporto continuo e totalizzante e dall'uso ricettivo e produttivo del linguaggio audiovisivo su base riproduttiva.

Possiamo così evidenziare alcuni elementi fondamentali che l'applicazione della metodologia laboratoriale agli audiovisivi comporta:

- proporre una ricreazione di una reazione immaginativa ed emotiva di espressione individuale e collettiva attraverso l'uso linguistico degli strumenti di riproduzione audiovisiva.
- collocarsi all'interno di una distinzione di dinamiche di separazione. Queste i tratti distintivi delle modalità del pensiero differenziato: sonno (pensiero onirico con immagini), veglia (pensiero logico-razionale), stato aurorale (immagine inconscia di un pensiero rappresentativo non onirico)
- permettere gradualmente nel tempo di differenziare le modalità di pensiero sviluppando il proprio punto di vista attraverso una pratica espressiva in modo da individuare il sistema linguistico di riferimento in cui un individuo è immerso e stabilire una dialettica critica con esso.
- stabilire un rapporto diverso con il presente attraverso un'azione di linguaggio che isola e analizza i conflitti e i temi presenti nella storia e nella vita sociale.
- proporre in contesti educativi (scolastici) o sociali questa modalità di linguaggio ed espressione come possibilità e confronto con altre generazioni e gruppi culturali presenti nella società per condividere e dinamizzare i conflitti.

Scrittura e riproducibilità del Reale

La riproduzione del movimento dei suoni e delle immagini è la base di una rivoluzione in un linguaggio sviluppatasi alla fine del XIX secolo; ha ereditato dal positivismo la spinta per realizzare ciò che non era mai successo nella storia dell'umanità: rendere percettibile e stabile qualcosa che ai nostri occhi e alle nostre orecchie appare in un momento intangibile del tempo.

Si tratta, per l'immagine riprodotta in movimento, del fenomeno Phi, una percezione illusoria descritta da Wertheimer nel 1912; nel suo "Studi sperimentali sulla percezione del movimento"

analizza come la successione di immagini statiche a 24 frame al secondo dia l'impressione del movimento che in realtà non esiste.

Teorici della Gestalt come Wertheimer, Kohler e Koffka valutarono come la retina raccoglie i dati visivi e come la percezione compori valutazioni speculative.

Il coinvolgimento umano di natura immaginativa e temporale, che presiede le reazioni di coloro legati a una forma basata sulla riproducibilità della realtà, acquisì importanza e da queste due componenti nacquero nuovi modi di raccontare, intrattenere, fondamentalmente pensare, comunicare e rappresentare la realtà.

Il cinema è un artificio che ha reso possibile per la prima volta raccogliere direttamente dalla realtà una serie di immagini in movimento e suoni, che permettono la costruzione di un linguaggio universale. Ha un potere enorme sulla nostra mente perché crea una realtà riprodotta che si sovrappone a un senso di verità.

Una sorta di sogno a occhi aperti in cui ci lasciamo andare, con gli occhi ben spalancati.

Quando lo spettacolo finisce e le luci si riaccendono, lo spettatore elabora due realtà integrate, quella visivamente riprodotta e l'esistenza reale.

È stato un cambiamento epocale che ha portato a un nuovo modo di elaborare emozioni, pensieri, fatti storici, relazioni umane e sociali.

La grande novità è stata la possibilità di rendere percettibili non solo i dati reali esterni ricomponendo una falsa percezione di uno stato di movimento spazio-temporale, ma anche i movimenti temporali interni del pensiero nei vari stati mentali di sogno e veglia. Dal sogno al ricordo.

L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica di W. Benjamin: l'aura e lo stato di movimento temporale dell'immagine rappresentativa

Senza dubbio, nelle nostre riflessioni, non possiamo ignorare uno dei testi sulla riproducibilità più influenti del XX secolo, "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica" (1935-1936) di Walter Benjamin, in cui applica una struggente analisi relativa alle forti trasformazioni che l'avvento della meccanizzazione applicò al concetto stesso di arte.

Dato che l'occhio percepisce più rapidamente di quanto la mano possa disegnare, il processo di riproduzione pittorica fu accelerato così tanto da mantenere il passo con la parola.

Un regista che riprende una scena in studio cattura le immagini alla velocità delle parole di un attore. Come la litografia implicava virtualmente il giornale illustrato, così la fotografia prefigura il film acustico.

La riproduzione tecnica del suono è stata affrontata alla fine del secolo scorso.

Questi sforzi convergenti resero prevedibile una situazione che Paul Valéry indicò con questa affermazione: "Come l'acqua, il gas o la corrente elettrica, entrano grazie a uno sforzo quasi nullo, provenendo da lontano, nelle nostre abitazioni per rispondere ai nostri bisogni, così saremo

approvvigionati di immagini e di sequenze di suoni, che si manifestano a un piccolo gesto, quasi un segno, e poi subito ci lasciano” (op. cit., p. 226).

Intorno al 1900 la riproduzione tecnica aveva raggiunto uno standard che non solo le permetteva di riprodurre tutte le opere d’arte trasmesse e di causare così i più profondi cambiamenti del loro impatto sul pubblico; aveva conquistato anche un posto proprio tra i processi artistici.

Per lo studio di questo standard niente era più rilevatore della natura delle ripercussioni che queste due diverse manifestazioni – la riproduzione delle opere d’arte e l’arte del film – hanno avuto sull’arte nella sua forma tradizionale.

Secondo l’approccio che qui viene messo in evidenza, è possibile rileggere l’opera di Benjamin sotto un’altra luce.

Il concetto di Aura, che Benjamin sostiene essere perso nel processo di riproduzione meccanica perché “anche la più perfetta riproduzione di un’opera d’arte manca di un elemento: la sua presenza nel tempo e nello spazio”, può essere rivisitato oggi e concepito come una sorta di relazione tra un concetto di movimento dell’immagine nel tempo in cui è coinvolta una reazione di natura immaginativa del pubblico o del gruppo.

Inoltre, va tenuta in considerazione l’esperienza delle ricerche artistiche che, soprattutto tra il XIX e il XX secolo, rompono con l’idea di riconoscibilità tra realtà e rappresentazione, spingendo verso un’esigenza di realizzazione di un linguaggio che trova il suo posto e il suo ruolo grazie a una sintesi degli elementi strutturali che non seguono solo canoni come l’osservazione e la percezione.

Panoramica della struttura del corso

INTRODUZIONE

Le quattro fasi in cui sono divise le lezioni corrispondono alla realizzazione teorica/pratica di ciò che abbiamo chiamato **alfabetizzazione audiovisiva del pensiero rappresentativa su base riproduttiva**. Le impostazioni generali dell’approccio linguistico del workshop di immagini e scrittura creativa applicato al CrAL considera l’alfabetizzazione come la ricerca e la scoperta, da parte di ogni partecipante, di una **capacità espressiva personale** tramite la costruzione del proprio punto di vista sulla realtà. In questo modo, il sistema di riferimento con cui ci confrontiamo sincronicamente (sistema mediatico di intrattenimento e comunicazione) e diacronicamente (storia del linguaggio delle immagini in movimento su base riproduttiva) diventa pian piano sempre più chiaro. La capacità linguistica autoriflessiva attraverso l’uso dell’audiovisivo tenderò, con le quattro fasi proposte, a migliorare in senso critico.

SEZIONI GENERALI

1. La reazione ideologica (Moduli 1-2)

Stimolare la reazione ideologica è la prima fase del progetto formativo. Implica essere capace di riconoscere, tramite la pratica, le principali fasi del processo linguistico/rappresentativo. Ciò tenderò a sviluppare, realizzando delle immagini, una sensibilità reattiva in relazione e in contrasto con la realtà. Emergerà gradualmente la differenza tra l'osservare la realtà, basandosi su un approccio solo percettivo, e guardare la realtà che implichi la definizione di un punto di vista personale, l'elaborazione di un conflitto. Attraverso un approccio sistematico di raccolta e un notebook di note e visioni (immagini, sequenze), sarà creata un'immagine generatrice. Il conflitto, inerente all'immagine generatrice, sarà sviluppato, in un momento drammaturgico, sottoforma di racconto. Diventa necessario imparare le basi della sintassi di una pellicola visiva.

2. Realizzazione della forma del progetto (Moduli 3-4-5-6)

La spinta espressiva porta il necessario per modellare la propria ideazione. Diventa evidente e necessario un paragone diacronico e sincronico con le prevalenti strategie drammaturgiche e narrative nella scrittura e nell'immagine, con cui siamo quotidianamente coinvolti nella realizzazione di un significato: guardare le serie tv, i talk-show, i notiziari, i programmi di informazione, di intrattenimento o di analisi approfondite. Per realizzare il proprio punto di vista, una volta trovata la propria immagine narrativa, è essenziale trasformare i dati della realtà che abbiamo considerato necessari alla nostra storia in elementi narrativi: l'ambiente diventa il set, le persone diventano personaggi, le parole diventano battute di dialogo. L'immagine rappresentativa usa l'immagine della realtà per annunciare e rendere visibile il senso di ciò che vogliamo raccontare; sia nell'approccio narrativo, sia nell'approccio documentaristico. Con la scrittura tecnica (soggetto, outline, script) e con le immagini (storyboard), viene allestita una prima forma di progetto.

3. Dalla progettazione all'implementazione (Moduli 7-8-9)

Nella fase realizzativa del progetto, un individuo entra nelle azioni rappresentative e nello spazio e nel tempo in cui le azioni diventano linguaggio. Si cerca il set, si compone il casting, si fanno le interviste e si girano le scene. La classe si misura con un'organizzazione mirata alla creazione concreta della storia. La relazione tra l'immagine rappresentata e l'immagine della realtà diventa sempre più evidente. Organizziamo i modi e i tempi in cui la gestione dell'immagine, in base all'approccio usato che sia narrativo o documentaristico, mostra nelle varie fasi di ripresa, di scelta delle scene e nell'editing audiovisivo, le diverse possibili gamme di cambiamenti del significato che vogliamo esprimere. Il processo diventa più evidente. Spesso è motivo di crisi. Il cambiamento di una visione interna, attraversando le fasi di crisi e di superamento delle crisi, è un elemento formativo fondamentale per i partecipanti.

4. La relazione con la propria visione (Modulo 10)

Le varie fasi dell'elaborazione della storia richiedono una dialettica all'interno del gruppo classe, in cui le capacità di confronto sono verificate ed estese: dal punto di vista linguistico, un individuo passa

dal visuale al verbale e viceversa. Le competenze maturano e sono applicate in questo processo. Quando la forma narrativa raggiunge un primo profilo generale, è necessaria una dialettica con uno sguardo esterno. Questa è una fase importante poiché costringe i partecipanti a separarsi dal proprio lavoro e a vedere la reazione che il video provoca al pubblico. La dimensione autoriflessiva dei partecipanti è emancipata. In questa fase, le dinamiche sociali sono generate nella scuola come insieme e in relazione alle famiglie o a situazioni collettive (associazioni, comitati di quartiere, ecc.). Si crea una prima socializzazione dell'esperienza che possa condurre a un salto di qualità nella sensibilizzazione degli studenti, ma anche delle famiglie e degli operatori scolastici.

CORSO E-LEARNING

Con una durata generale di 20 ore da dividere in un periodo di 5 settimane (indicativamente da settembre 2022 a dicembre 2022), il corso online è strutturato in 10 moduli di 2 ore ciascuno che comprendono:

- Videolezioni
- Risorse di lettura
- Esercizi
- Valutazione del modulo

I moduli saranno consegnati in parte online (20 ore) e in parte durante i 5 workshop face-to-face (15 ore), che saranno organizzati in ogni paese.

Prefazione ai moduli online: ciò che viene mostrato nelle videolezioni è una dimostrazione pratica di ciò che avviene nei workshop svolti nelle scuole. L'apprendimento del metodo, pertanto, avverrà tramite la dimostrazione pratica e documentata della sua applicazione durante i workshop face-to-face.

Panoramica della struttura del modulo

LA REAZIONE IDEOLOGICA

MODULO 1: Cos'è un'immagine

Argomenti trattati:

Riflessione e dibattito collettivo sull'atto e sul processo di ripresa e comunicazione visiva.
Storia del suono e dell'immagine, prima introduzione.
Cinema e percezione visiva.
Ruolo sociale del processo di ripresa.

- **Unità 1 – Capacità reattiva**
Percepire e ricordare.
Sentire e memorizzare.
Immagini in relazione, immagini a contrasto.
Reagire a stimoli esterni attraverso l'azione rappresentativa.
- **Unità 2 – Cos'è un'immagine**
L'immagine rappresentativa è pensata.
Stati mentali in cui il pensiero rappresentativo è processato.
La riproduzione della realtà, un profilo della storia del cinema.
L'effetto "phi".
Immagine riprodotta come espressione
- **Unità 3 – Notebook**
Raccogliere immagini significa scoprire il tempo.
La ricerca di un punto di vista.
Differenza tra guardare e vedere.
L'immagine che genera la storia.
Un elemento fondamentale dello storytelling: il conflitto.

Attività 1

Raccogliere immagini che stimolano le situazioni della vita di tutti i giorni su un notebook digitale

Obiettivi formativi:

- Diventare consapevoli delle reazioni dell'individuo agli stimoli esterni
- Capire cos'è un'azione rappresentativa
- Definire il concetto di immagine
- Capire l'importanza del punto di vista
- Capire l'importanza di *conflitto* come elemento fondamentale della narrazione
- Capire il linguaggio delle immagini
- Capire il processo della riproduzione della realtà tramite il linguaggio del cinema

Learning outcome:

- Interpretare le immagini e gli stimoli che ne derivano
- Esprimere se stessi tramite la riproduzione delle immagini
- Ricercar il proprio punto di vista e punto di visione come mezzi di espressione
- Individuare un “conflitto” da raccontare
- Raccogliere immagini della realtà

Fase di formazione	Tipo di materiale	Tipo di contenuti	Tempo stimato	Programma
Modulo 1: Cos'è un'immagine	Videolezione di 20 minuti, divisa in 3 parti 3 schede di approfondimento 1 esercizio pratico	Videolezione; Materiale di lettura aggiuntivo; Attività preparatoria	Circa 2.5 ore.	Settimana 1 - Giorno 1
Unità 1 – Capacità reattiva	Videolezione, parte 1	Videolezioni	12:32 minuti	Settimana 1 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 1 - Giorno 1
Unità 2 – Cos'è un'immagine	Videolezione, parte 2	Videolezioni	11:40 minuti	Settimana 1 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 1 - Giorno 1
Unità 3 – Notebook	Videolezione, parte 3	Videolezioni	09:43 minuti	Settimana 1 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 1 - Giorno 1
	1 esercizio	Attività preparatoria	60 minuti	Settimana 1 - Giorno 1
	Valutazione del modulo	Sondaggio	10 minuti	Settimana 1 - Giorno 1

MODULO 2: Sintassi visiva e movimento ricreativo

Argomenti trattati:

Condivisione delle immagini raccolte e discussione collettiva.

Indicazioni sulla sintassi visiva, sulle immagini statiche e in movimento, esempi fotografici e cinematografici.
Definizione del concetto di conflitto e relativa ripercussione sull'immaginario personale e sociale.
Processo ricreativo, definizione e dibattito collettivo.

- **Unità 1 – Come distaccarsi per aiutare la visione**
L'istantanea.
L'immagine che ha un conflitto in sé.
L'ambiente e le linee all'interno del frame.
Il soggetto umano nel frame.
Nozioni di Street Photography.
- **Unità 2 – Sintassi visiva**
Immagine statiche, campi e scatti.
Controcampo, piano sequenza, panning, campo medio, primo piano.
Cenni di storia del cinema in cui si è sviluppata la sintassi del film.
- **Unità 3 – Il “movimento ricreativo”**
Movimento retrogrado del pensare attraverso le immagini.
Il filo di Arianna. Uscire dal Labirinto.
Immaginare e ricreare, rendere visibile qualcosa di impercettibile.
L'immagine rappresentativa parla.
- **Unità 4 – Pensare insieme alle immagini**
Dalle immagini all'esposizione verbale dei nuclei di un'idea narrativa.
Brainstorming.

Attività 2

Applicare le conoscenze e le tecniche acquisite per raccogliere immagini, spazi, ambienti, movimenti delle persone e i loro atteggiamenti nella vita di tutti i giorni e caricarli sulla piattaforma.

Obiettivi formativi:

- Imparare ad analizzare e interpretare le immagini
- Imparare le tecniche fotografiche e cinematografiche
- Imparare a usare il potere dell'immagine rappresentativa per comunicare la propria visione della realtà
- Elaborare i nuclei centrali dell'idea narrativa
- Imparare a osservare l'ambiente e le persone circostanti
- Creare insieme un'idea narrativa, tramite il brainstorming

Learning outcome:

- Usare immagini per comunicare ed esprimere se stessi
- Usare tecniche fotografiche per comunicare in maniera efficace la propria visione della realtà
- Usare il pensiero attraverso le immagini per stimolare il pensiero critico, la comunicazione creativa e il problem solving
- Fondamenta pronte per una storia collettiva

Fase di formazione	Tipo di materiale	Tipo di contenuti	Tempo stimato	Programma
Modulo 2: Sintassi visiva e movimento ricreativo	Videolezione di 20 minuti, divisa in 4 parti 4 schede di approfondimento 1 esercizio pratico	Videolezione; Materiali di lettura aggiuntivi; Attività preparatoria	Circa 2.5 ore	Settimana 1 - Giorno 2
Unità 1 - Come distaccarsi per aiutare la visione	Videolezione, parte 1	Videolezioni	9:01 minuti	Settimana 1 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 1 - Giorno 2
Unità 2 – Sintassi visiva	Videolezione, parte 2	Videolezioni	8:23 minuti	Settimana 1 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 1 - Giorno 2
Unità 3 – Il “movimento ricreativo”	Videolezione, parte 3	Videolezioni	13:27 minuti	Settimana 1 - Giorno 2
	1 scheda di approfondimento	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 1 - Giorno 2
Unità 4 – Pensare insieme alle immagini	Videolezione, parte 4	Videolezioni	7:50 minuti	Settimana 1 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 1 - Giorno 2
	1 esercizio	Attività preparatoria	50 minuti	Settimana 1 - Giorno 2
	Valutazione del modulo	Sondaggio	10 minuti	Settimana 1 - Giorno 2

REALIZZAZIONE DELLA FORMA DEL PROGETTO

MODULO 3: Drammaturgia visiva

Argomenti trattati:

Condivisione delle immagini raccolte e discussione collettiva.

Forme di conflitto e narrative

Elementi di drammaturgia

Approccio audiovisivo: narrativa e documentari.

- **Unità 1 – Nozioni della drammaturgia visiva**
Modellare il conflitto, nel tempo, con le immagini.
Approccio documentaristico vs approccio narrativo
Catturare il movimento delle immagini nella realtà.
Realizzare il movimento delle immagini nella narrativa.
Forma narrativa realizzata con la partecipazione del pubblico.
Esempi da alcune scene nella storia del cinema.
- **Unità 2 – Reazioni alla visione**
La persistenza dell'immagine nella memoria.
Comunicare, rappresentare, esprimere.
Intrattenere vs rappresentare.
La reazione sensitiva: leggera/pesante.
Movimento del pensiero vs blocco del pensiero.
Condurre il pensiero verso una realizzazione di significato.
Il problema della cultura giovanile sul web.
Intrattenere con la rappresentazione, far pensare le persone con la rappresentazione.

Attività 3

Cosa stanno guardando i bambini? Individua degli esempi di contenuti e video di YouTuber famosi, influencer, serie tv e condividili sulla piattaforma

Obiettivi formativi:

- Imparare le basi della drammaturgia visiva
- Individuare il ruolo del conflitto come elemento narrativo chiave nella produzione di video racconti
- Capire la differenza e le diverse tecniche tra approccio documentaristico e narrativo
- Capire come tali tecniche sono state applicate in maniera efficace nella storia del cinema
- Imparare a coinvolgere il pubblico
- Imparare le tecniche e gli approcci per la comunicazione, la rappresentazione e l'espressione creativa dei problemi considerati importanti
- Capire la differenza tra intrattenere e rappresentare
- Individuare i problemi della cultura giovanile nel web
- Usare l'approccio rappresentativo per stimolare il pensiero critico

Learning outcome:

- Applicare i principi della drammaturgia visiva per scrivere e rappresentare storie efficaci con un impatto emotivo
- Integrare le proprie storie di conflitto per renderle interessanti per il pubblico
- Sapere come scegliere tra l'approccio documentaristico e narrativo per le produzioni audiovisive, in base a ciò che ognuno vuole raccontare
- Creare un'opera di significati piuttosto che un semplice prodotto di intrattenimento
- Usare le conoscenze acquisite sulla cultura giovanile digitale per stimolare riflessioni più profonde relative a problematiche che i giovani considerano più "urgenti"

Fase di formazione	Tipo di materiale	Tipo di contenuti	Ore/Minuti	Programma
Modulo 3: Drammaturgia visiva	Una videolezione, divisa in 3 parti 3 schede di approfondimento 1 esercizio pratico	Videolezione; Materiali di lettura aggiuntivi; Attività preparatoria	Circa 2.5 ore	Settimana 3 - Giorno 1
Unità 1 – Nozioni della drammaturgia visiva	Videolezione, parte 1	Videolezioni	21:23 minuti	Settimana 3 - Giorno 1

	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 3 - Giorno 1
Unità 2 – Reazioni alla visione	Videolezione, parte 2	Videolezioni	4:39 minuti	Settimana 3 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 3 - Giorno 1

Unità 3 – Cultura visiva	Videolezione, parte 3	Videolezioni	20:43 minuti	Settimana 3 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 3 - Giorno 1
	1 esercizio	Attività preparatoria	70 minuti	Settimana 3 - Giorno 1
	Valutazione del modulo	Sondaggio	10 minuti	Settimana 3 - Giorno 1

MODULO 4: Dalla persona al personaggio

Argomenti trattati:

Condivisione delle immagini raccolte e discussione collettiva.
 Approccio audiovisivo: l'intervista.
 Elementi tecnici: setting, inquadrature, luci, suoni.
 Divisione dei gruppi di studenti e dei ruoli operativi per il project work.

- Unità 1 – L'intervista**
Tecnica di intervista.
Interviste chiuse e aperte.
La scaletta delle domande.
L'intervista narrativa.
Scelta del set.
Scelte delle riprese e delle luci.
Far emergere l'immagine dell'intervistato.
La ripresa in primo piano.
Gesti.
Il problema del volto e dell'espressione durante l'intervista.

- **Unità 2 – Esempi di modelli di ruolo**
Intervistare un docente.
Intervistare uno studente.

Attività 4

Fare una breve intervista con un docente o uno studente e caricarla sulla piattaforma.

Obiettivi formativi:

- Imparare le tecniche di intervista più efficaci
- Imparare a preparare le domande per un'intervista
- Imparare a scegliere il set e le luci per un'intervista dal forte impatto visivo
- Imparare le tecniche di ripresa più adatte a un'intervista
- Imparare a gestire il set, i gesti e le espressioni dell'intervistato
- Imparare a far emergere la parte più autentica della personalità dell'intervistato
- Scoprire l'esperienza della metodologia proposta da docenti e studenti

Learning outcome:

- Produrre un'intervista efficace, ben strutturata e di impatto
- Far emergere il valore e la criticità dell'esperienza vissuta da studenti e docenti
- Applicare le tecniche e gli strumenti usati durante i workshop per capire meglio la metodologia stessa

Fase di formazione	Tipo di materiale	Tipo di contenuti	Ore/Minuti	Programma
Modulo 4: Dalla persona al personaggio, l'intervista	Una videolezione, divisa in 2 parti 2 schede di approfondimento 1 esercizio pratico	Videolezione; Materiali di lettura aggiuntivi; Attività preparatoria	Circa 2.5 ore	Settimana 3 - Giorno 2
Unità 1 – L'intervista	Videolezione, parte 1	Videolezioni	16:34 minuti	Settimana 3 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 3 - Giorno 2
Unità 2 – Esempi di modelli di ruolo	Videolezione, parte 2	Videolezioni	6:25 minuti	Settimana 3 - Giorno 2
	1 scheda di approfondimento	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 3 - Giorno 2

Unità 3 – Docenti e studenti	Videolezione, parte 3	Videolezioni	14:41 minuti	Settimana 3- Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 3 - Giorno 2
	1 esercizio	Attività preparatoria	70 minuti	Settimana 3 - Giorno 2
	Valutazione del modulo	Sondaggio	10 minuti	Settimana 3 - Giorno 2

MODULO 5: Dall'immagine alla scrittura, dalla scrittura alle immagini

Argomenti trattati:

Brainstorming e idee narrative collettive.

Il linguaggio cinematografico: soggetto, outline, script.

- **Unità 1 – La forma in movimento: il progetto audiovisivo**
Scrivere con le immagini.
Dall'immagine generatrice al soggetto.
L'idea della linea.
Linea del suono, linea delle immagini.
- **Unità 2 – L'azione rappresentativa**
Ideazione di una storia.

Attività 5

Scrivi lo script per un video racconto e caricalo sulla piattaforma.

Obiettivi formativi:

- Imparare a scrivere attraverso le immagini
- Imparare a usare la sequenza di immagini per creare una narrativa
- Imparare a strutturare e scrivere uno script video

Learning outcome:

- Creare una storia attraverso la sequenza di immagini raccolte
- Scrivere lo script di un video racconto

Fase di formazione	Tipo di materiale	Tipo contenuti	di	Ore/Minuti	Programma
Modulo 5: Drammaturgia visiva. Dall'immagine alla scrittura, dalla scrittura alle immagini	Una videolezione, divisa in 2 parti 2 schede di approfondimento 1 esercizio pratico	Videolezione; Materiali di lettura aggiuntivi; Attività preparatoria	di	Circa 2.5 ore	Settimana 5 - Giorno 1
Unità 1 – La forma in movimento: il progetto audiovisivo	Videolezione, parte 1	Videolezioni		14:31 minuti	Settimana 5 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	di	10 minuti	Settimana 5 - Giorno 1
Unità 2 – L'azione rappresentativa	Videolezione, parte 2	Videolezioni		25:14 minuti	Settimana 5 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	di	10 minuti	Settimana 5 - Giorno 1
	1 esercizio	Attività preparatoria		70 minuti	Settimana 5 - Giorno 1
	Valutazione del modulo	Sondaggio		10 minuti	Settimana 5 - Giorno 1

MODULO 6: Narrativa vs Documentario

Argomenti trattati:

Condivisione degli argomenti del project work.
Stesura di uno script.
Project work e outline.

- **Unità 1 – Scrivere per la narrativa**
Trattamento e articolazione drammaturgica nella narrativa classica.
La struttura in tre atti.
L'evento dinamico, i turni dell'atto, la fine.
La scena, la sequenza.
Nozioni di sceneggiatura: scrittura delle scene, parte visiva, parte sonora.
- **Unità 2 – Scrittura documentaristica**
Definire il set, spostare l'azione.
Riprese live.
Annotazioni visive.
Analisi del materiale e primo outline narrativo.

Attività 6

Sviluppare una storyline narrativa in uno script o sviluppare un'idea documentaristica, raccogliere sequenze visive e temi chiave tramite la scrittura.

Obiettivi formativi:

- Imparare la differenza tra narrativa e documentario
- Trasformare la storyline di un film in una sceneggiatura
- Imparare a strutturare una sceneggiatura
- Imparare a scrivere storie narrative e storie di vita reale
- Imparare a definire il set e a organizzare le riprese per un documentario

Learning outcome:

- Essere in grado di scrivere uno script per una storia narrativa e un documentario, sapendo le differenze tra i due
- Saper strutturare un testo per un prodotto audiovisivo
- Essere in grado di individuare il giusto ambiente e le tecniche di ripresa per creare un video racconto narrativo o un documentario
- Scrivere uno script per un progetto di video racconto

Fase di formazione	Tipo di materiale	Tipo di contenuti	Ore/Minuti	Programma
Modulo 6: Narrativa vs Documentario	Una videolezione, divisa in 2 parti 2 schede di approfondimento 1 esercizio pratico	Videolezione; Materiali di lettura aggiuntivi; Attività preparatoria	Circa 2.5 ore	Settimana 5 - Giorno 2
Unità 1 – Narrativa e Documentario: un confronto	Videolezione, parte 1	Videolezioni	18:33 minuti	Settimana 5 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 5 - Giorno 2
Unità 2 – Scrittura di un documentario	Videolezione, parte 2	Videolezioni	17:21 minuti	Settimana 5 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 5 - Giorno 2
	1 esercizio	Attività preparatoria	70 minuti	Settimana 5 - Giorno 2
	Valutazione del modulo	Sondaggio	10 minuti	Settimana 5 - Giorno 2

DALLA PROGETTAZIONE ALL'IMPLEMENTAZIONE

MODULO 7: Il set e le riprese

Argomenti trattati:

Ruoli nel cinema: regista, segretario di redazione, fonico, cameraman, editing e pubblicazione.
Storyboard, selezione delle immagini, casting.
Project work e luoghi, esecuzione del piano di lavoro e backstage.

- **Unità 1 – Piano di lavoro**
Visite in loco e scelta dei set.
Uso delle telecamere.
Disegnare lo spazio d'azione.
Scelta delle riprese e dei movimenti delle telecamere.
La mano, il corpo, la telecamera.
Attenzione e presenza.
Casting.

- **Unità 2 – La divisione dei ruoli nel set**
- **Unità 3 – Storyboarding**
Scrivere e disegnare uno storyboard.

Attività 7

Scegliere un set e iniziare le riprese. Caricare i video del backstage sulla piattaforma.

Obiettivi formativi:

- Imparare a scrivere un piano di lavoro per le produzioni audiovisive
- Imparare a scegliere l'attrezzatura più adatta per il tipo di video da girare
- Acquisire conoscenze nelle riprese video
- Imparare a organizzare un set
- Imparare a scrivere e usare uno storyboard

Learning outcome:

- Preparare un piano di lavoro
- Individuare un set per le riprese
- Preparare uno storyboard e un piano per le riprese
- Gestire il set
- Individuare il cast del film
- Guidare gli attori sul set

Fase di formazione	Tipo di materiale	Tipo contenuti	di	Ore/Minuti	Programma
Modulo 7: Il set e le riprese	20 minuti videolezione, divisa in 3 parti 3 schede di approfondimento 1 esercizio pratico	Videolezione; Materiali di lettura aggiuntivi; Attività preparatoria	di	Circa 2.5 ore	Settimana 7 - Giorno 1
Unità 1 – Elementi della storia della sintassi visiva e del video editing	Videolezione, parte 1	Videolezioni		15:21 minuti	Settimana 7 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	di	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 1
	Videolezione, parte 2	Videolezioni		Approx.6 minuti	Settimana 7 - Giorno 1

Unità 2 – Come organizzare i ruoli all'interno del piano di lavoro	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	3:48 minuti	Settimana 7 - Giorno 1
Unità 3 – Scomposizione dello script	Videolezione, parte 3	Videolezioni	9:03 minuti	Settimana 7 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 1

Unità 4 – Lavorare sul set	Videolezione, parte 3	Videolezioni	12:16 minuti	Settimana 7 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 1

Unità 5 – Primo editing di "Silence"	Videolezione, parte 3	Videolezioni	6:13 minuti	Settimana 7 - Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 1
	1 esercizio	Attività preparatoria	60 minuti	Settimana 7 - Giorno 1
	Valutazione del modulo	Sondaggio	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 1

MODULO 8: Video editing

Argomenti trattati:

Tecniche di editing: dissolvenza, semplice, dissolvenza incrociata, taglio netto. Editing parallelo di sequenze, editing alternato.

Editing nel cinema e nei documentari.

Composizione della prima bozza e scelta della musica o degli effetti sonori.

- **Unità 1 – Riscrivere il tempo**
Editare significa riscrivere la storia.
La bozza iniziale.
- **Unità 2 – Tecniche di editing**
Semplice, dissolvenza incrociata.
Linea narrativa ed editing.
Flashback, flashforward.
Movimenti nel tempo.

Unità 3 – Tipologie di editing

*Editing narrativo, parallelo e alternato.
“Montaggio delle attrazioni”.*

Attività 8

Vedere i materiali filmati e formulare un’ipotesi di video editing.

Obiettivi formativi:

- Acquisire le tecniche base di video editing
- Essere in grado di realizzare l’editing di un video narrativo
- Applicare le conoscenze tecniche acquisite al proprio progetto audiovisivo

Learning outcome:

- Formulare un’ipotesi iniziale per editare un video racconto
- Usare le tecniche acquisite per creare un video racconto che si adatti alla sensibilità dell’autore, ai temi scelti e allo script

Fase di formazione	Tipo di materiale	Tipo di contenuti	Ore/Minuti	Programma
Modulo 8: Video editing	Una videolezione, divisa in 3 parti 3 schede di approfondimento 1 esercizio pratico	Videolezione; Materiali di lettura aggiuntivi; Attività preparatoria	Circa 2.5 ore	Settimana 7 - Giorno 2
Unità 1 – Introduzione storica all’idea di montaggio	Videolezione, parte 1	Videolezioni	15:24 minuti	Settimana 7 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 2
Unità 2 – Introduzione all’editing audiovisivo	Videolezione, parte 2	Videolezioni	4:23 minuti	Settimana 7 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 2
Unità 3 – Visione e correzioni sul premontato	Videolezione, parte 3	Videolezioni	4:24 minuti	Settimana 7 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 2

Unità 4 – Cercare un titolo	Videolezione, parte 3	Videolezioni	16:19 minuti	Settimana 7 - Giorno 2
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 2
	1 esercizio	Attività preparatoria	60 minuti	Settimana 7 - Giorno 2
	Valutazione del modulo	Sondaggio	10 minuti	Settimana 7 - Giorno 2

MODULO 9: Sintassi suono-immagine

Argomenti trattati:

Condivisione del primo editing del project work.
Funzioni base del suono nel linguaggio audiovisivo.
Primi test di audio editing e della colonna sonora.

- **Unità 1 – Suono**
*Il suono in campo e fuori campo.
Rumore, voce, immagine.*
- **Unità 2 – Tecniche di editing**
*Comporre le due linee, audio e video.
Tecnica contrappuntistica.
Il Leitmotiv.
Sviluppo dei temi nella trama.*
- **Unità 3 – Editing finale**
*Tagli nelle scene e nella sequenza.
Separa, tralascia, ritorna e cambia.*

Attività 9

Scelta della colonna sonora, del ritmo della sequenza visiva su una linea sonora (colonna sonora con musica già modificata o non pubblicata).
Rielaborazione dell'idea iniziale, della linea audio e video.

Obiettivi formativi:

- Acquisire le tecniche base di video editing
- Acquisire le conoscenze tecniche sull'uso del suono e della musica nell'audiovisivo
- Imparare a integrare il suono con le immagini
- Imparare a usare il suono come elemento narrativo

- Imparare a sviluppare il tema principale della trama del video

Learning outcome:

- Applicare le tecniche acquisite sulla gestione del suono del proprio progetto audiovisivo
- Realizzare uno storytelling audiovisivo efficace tramite la combinazione di suono, musica e video
- Scegliere la colonna sonora ed elaborare il “tappeto sonoro” del video racconto
- Finalizzare l’editing del video

Fase di formazione	Tipo di materiale	Tipo di contenuti	Ore/Minuti	Programma
Modulo 9: Sintassi suono-immagine	20 minuti videolezione, divisa in 3 parti 3 schede di approfondimento 1 esercizio pratico	Videolezione; Materiali di lettura aggiuntivi; Attività preparatoria	Circa 2.5 ore	Settimana 9- Giorno 1
Unità 1 – Il suono nella storia della cinematografia	Videolezione, parte 1	Videolezioni	16:17 minuti	Settimana 9- Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 9- Giorno 1
Unità 2 – Tecniche di editing	Videolezione, parte 2	Videolezioni	10:19 minuti	Settimana 9- Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 9- Giorno 1
Unità 3 – L’uso del suono all’interno del linguaggio audiovisivo	Videolezione, parte 3	Videolezioni	28:42 minuti	Settimana 9- Giorno 1
	1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo	10 minuti	Settimana 9- Giorno 1
	1 esercizio	Attività preparatoria	60 minuti	Settimana 9- Giorno 1
	Valutazione del modulo	Sondaggio	10 minuti	Settimana 9- Giorno 1

La relazione con la propria visione

MODULO 10: Proiezioni in-process

Argomenti trattati:

Proiezione collettiva: prima tra gli studenti e poi anche con i docenti.

Discussione partecipativa.

Proiezione in uno spazio pubblico.

- **Unità 1 – Reazione**
Scelta di una persona esterna al gruppo di lavoro.
Cosa rimane impresso nella mente.
Parole come reazione, immagini come reazione.
Scoprire e vedere la propria immagine, gestire la propria immagine.
L'immagine dell'immagine.
Immagine e identità espressiva.
- **Unità 2 – Proiezione pubblica**
La Prima.
Reazioni del pubblico ed elaborazione dall'immagine complessiva del lavoro proposto.
Reazione nelle parole, reazione nelle immagini, risposta emotiva, silenzi.
Proiezioni in-process e pubbliche di esempi realizzati dagli studenti.

Attività 10

Valutazione finale del corso online

Obiettivi formativi:

- Imparare a riconoscere ed elaborare reazioni personali al proprio lavoro e alla propria immagine
- Entrare in relazione con la propria immagine e identità
- Imparare a gestire le reazioni del pubblico
- Imparare a relazionarsi con il pubblico, in presenza e online
-

Learning outcome:

- Approfondire le reazioni personali alla rappresentazione del proprio lavoro e della propria immagine tramite parole e immagini.
- Gestione di se stessi e delle proprie emozioni in relazione con quelle altrui
- Condivisione del proprio lavoro con un pubblico e visione del lavoro altrui

Fase di formazione	di	Tipo di materiale	Tipo di contenuti	di	Ore/Minuti	Programma
Modulo 10: La relazione con la propria visione		20 minuti videolezione, divisa in 2 parti 2 schede di approfondimento	Videolezione; Materiali di lettura aggiuntivi; Attività preparatoria		90 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
Unità 1 – Pensiero e identità rappresentativi		Videolezione, parte 1	Videolezioni		12:32 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
		1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo + video		20 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
Unità 2 – Proiezione Pubblica		Videolezione, parte 2	Videolezioni		14:07 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
		1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo + video		20 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
		Valutazione finale del corso online	Sondaggio con risposte aperte		30 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
Unità 3 – Il processo formativo come <i>stimolo</i> verso lo sviluppo di una visione maturata		Videolezione, parte 2	Videolezioni		6:45 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
		1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo + video		20 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
		Valutazione finale del corso online	Sondaggio con risposte aperte		30 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
Unità 4 – Revisionare la propria immagine all'interno del contesto di un'intervista		Videolezione, parte 2	Videolezioni		7:03 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
		1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo + video		20 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
		Valutazione finale del corso online	Sondaggio con risposte aperte		30 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
Unità 5 – Metodologia della scrittura e lettura audiovisiva creativa e potenziale didattico		Videolezione, parte 2	Videolezioni		36:34 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
		1 Pacchetto educativo	Materiale di lettura aggiuntivo + video		20 minuti	Settimana 9 - Giorno 2
		Valutazione finale del corso online	Sondaggio con risposte aperte		30 minuti	Settimana 9 - Giorno 2

Formazione dei Formatori

L'idea per la Formazione di Formatori (seguiranno specifiche linee guida) è per far sì che i tutor sperimentino la metodologia prima di replicarla nel proprio paese.

Pertanto, dovrebbero preferibilmente presentarsi alla formazione con un'idea di progetto audiovisivo, seguendo loro stessi il corso formativo online.

Workshop locali face to face

Il corso blended per docenti e tutor durerà 3 mesi, **da settembre 2022 a dicembre 2022**. Per rendere il corso e-learning ancora più efficace e per consentire ai docenti di mettere in pratica le conoscenze acquisite, assimilandole e usandole per svolgere un progetto (in modo che possano replicare tale esperienza in classe), il corso online sarà alternato a 5 workshop locali face to face. Ciò offre ai tutor la possibilità di rivedere gli incarichi realizzati dai docenti seguendo ogni modulo online e discutendone con i docenti stessi, dando ai partecipanti dei workshop la possibilità di ottenere dei feedback di persona sul proprio lavoro e sul proprio percorso formativo.

Fase di formazione	Tipo di contenuti	Ore/Minuti	Programma
Modulo 1: Sintassi Visiva e Movimento Ricreativo Modulo 2: Sintassi Visiva e Movimento Ricreativo	Condivisione dei risultati del primo e del secondo compito: I partecipanti mostrano le immagini che hanno raccolto dopo la loro ricerca (che dovranno aver già caricato sulla piattaforma), illustrando quali tecniche hanno scelto di usare. <i>Dibattito aperto tra pari facilitato dai tutor.</i>	2h	Settimana 2 - 1° giorno del workshop F2F
Modulo 3: Drammaturgia Visiva	Condivisione dei risultati dell'attività 3 Quali sono i più importanti esempi di contenuti, video di YouTuber famosi, influencer, serie tv guardate dai loro	1h	Settimana 4 - 2° giorno del workshop F2F

49

<p>Modulo 4: Dalla persona al personaggio, l'intervista</p>	<p>studenti che i partecipanti hanno individuato?</p> <p><i>Dibattito aperto tra pari facilitato dai tutor.</i></p> <p>-----</p> <p>Condivisione dei risultati dell'attività 4</p> <p>Quali sono state le sfide più difficili che hai incontrato nel condurre un'intervista con un collega o uno studente? Cosa ho imparato da questa esperienza? Di quali strumenti ho ancora bisogno?</p> <p><i>Dibattito aperto con feedback dai tutor.</i></p>	<p>-----</p> <p>-----</p> <p>1 h</p>	
<p>Modulo 5: Drammaturgia Visiva. Dall'immagine alla scrittura, dalla scrittura alle immagini.</p> <p>Modulo 6: Narrativa vs Documentario</p>	<p>Condivisione dei risultati dell'attività 5</p> <p>Com'è strutturato il nostro script?</p> <p><i>Feedback dei tutor</i></p> <p>-----</p> <p>Condivisione dei risultati dell'attività 6</p> <p>Ogni partecipante presenta in 5 minuti l'idea del suo documentario (che è già stato condiviso sulla piattaforma), il tema principale, mostrando le sequenze visive scelte.</p> <p><i>Presentazione e feedback dal tutor.</i></p>	<p>1h</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>1 h</p>	<p>Settimana 6 - 3° giorno del workshop F2F</p>

Di seguito un calendario provvisorio dei workshop nazionali:

	Settimana 1	Settimana 2	Settimana 3	Settimana 4	Settimana 5	Settimana 6	Settimana 7	Settimana 8	Settimana 9	Settimana 10
MODULO 1 – Cos'è un'immagine	h online: 2,5 h	h f2f: 2 h								
MODULO 2 – Sintassi visiva e movimento ricreativo										
MODULO 3 – Drammaturgia visiva			h online: 2,5 h	h f2f: 2 h						
MODULO 4 – Dalla persona al personaggio										
MODULO 5 – Dall'immagine alla scrittura, dalla scrittura all'immagine					h online: 2,5 h	h f2f: 2 h				
MODULO 6 – Narrativa vs Documentario										
MODULO 7 – Il set e le riprese							h online: 2,5 h	h f2f: 2 h		
MODULO 8 – Video editing										
MODULO 9 – Sintassi suono-immagine									h online: 2,5 h	h f2f: 2 h

MODULO 10 – Proiezioni in-process						
ORE TOTALI	4,5h	4,5h	4,5h	4,5h	4,5h	21,5h tot

Descrizione dei learning outcome

Adottare i learning outcome del processo didattico o formativo contribuisce al passaggio dal tradizionale approccio orientato ai docenti a un approccio orientato allo studente.

I docenti:

- Avranno acquisito una metodologia innovativa basata sull'educazione audiovisiva che può essere integrata nel loro lavoro quotidiano con gli studenti
- Avranno imparato a incanalare la creatività degli studenti in un processo di autoconsapevolezza e creazione della propria identità e del proprio ruolo nella società
- Avranno acquisito competenze trasversali per favorire delle dinamiche di gruppo inclusive e costruttive, necessarie per la creazione di un prodotto artistico collettivo
- Avranno migliorato o acquisito competenze digitali

Gli studenti:

- Avranno acquisito competenze tecniche e trasversali necessari alla produzione di contenuti audiovisivi
- Saranno diventati giocatori attivi nella produzione di contenuti multimediali su argomenti selezionati
- Avranno acquisito competenze come comunicazione attiva, collaborazione, creatività, problem solving, pensiero critico e autostima.
- Avranno acquisito una maggiore consapevolezza di sé e del loro contesto sociale e una maggiore autostima
- Avranno compreso il potenziale del linguaggio audiovisivo come strumento per interpretare il mondo che lo circonda e l'espressione artistica