

WORKSHOP 2

Mettersi in ascolto - Riflessioni postconvegno

Saveria Capecchi
Università di Bologna

Il mio intervento vuole essere una riflessione generale sulle relazioni ascoltate e soprattutto sui workshop a cui ho assistito nelle due giornate del convegno. Come premessa teorica faccio riferimento alla letteratura sui media legata ai Cultural Studies (gli Audience Studies), che ci insegna come i media si prestino ad innumerevoli “usi” da parte del pubblico. James Lull in “The social uses of television” (1980), attraverso la sua estesa ricerca etnografica sulle famiglie che guardano la televisione, dimostra che la televisione può essere utilizzata per creare *affiliazione* tra i vari componenti della famiglia: madre e figlia (o figlio) che guardano assieme le soap opera, padre e figlio (o figlia) che guardano la partita di calcio, genitori e figli che guardano un film o un varietà, moglie e marito che approfittano della vicinanza fisica per scambiarsi tenerezze, ecc. Oppure per *evitare* la relazione (ci si concentra sul programma per comunicare che non si ha voglia di parlare). Così come può essere usata per dimostrare le proprie *competenze* (ad esempio si commentano le informazioni veicolate da un tg, da un programma di approfondimento, da un documentario o da un quiz per dimostrare agli altri che si posseggono determinate conoscenze sull’argomento) o per fare valere il proprio *potere*: il padre (o la madre) che impone a tutta la famiglia la visione del telegiornale; la madre (o il padre) che impone ai propri figli di non guardare la televisione a una certa ora. Faccio poi riferimento all’intervento di Geneviève Jaquinot la quale sostiene che vada abbattuto l’atteggiamento negativo degli adulti nei confronti della mediacultura giovanile e che vadano sperimentate modalità di insegnamento diverse, più vicine al mondo dei giovani.

1. Ciò che ho riscontrato nelle esperienze di Media Education raccontate nei workshop è soprattutto il fatto che i media servono a creare *ponti di connessione* tra le diverse generazioni, a fare incontrare due mondi, quello degli adulti e quello dei “giovani” (categoria oggi piuttosto indefinibile che si applica a persone di età anche molto diversa) che sono caratterizzati da diverse abitudini di fruizione e diete mediali: i giovani oggi sono sempre più a loro agio con le nuove tecnologie della comunicazione che vanno da internet al cellulare, con tutto ciò che questi mezzi comportano (videogiochi, e-mail, msn, chat, blog, sms, multimedialità, ecc.); e gli adulti devono confrontarsi con la mediacultura giovanile che si arricchisce continuamente di nuove tecnologie. La capacità di utilizzare questi nuovi linguaggi da parte dei giovani senza dubbio mette in difficoltà la maggioranza degli adulti, che si vedono superare dai figli/e e dagli studenti/esse per quanto riguarda le abilità tecniche. Ciò rischia di mettere in pericolo il potere, l’autorevolezza che gli adulti esercitano nei confronti dei giovani, e inoltre può aumentare la distanza sotto il profilo dei riferimenti culturali: se la televisione fornisce contenuti in parte condivisi da tutte le generazioni, internet, con la sua fruizione prevalentemente individuale, rappresenta un universo frammentato in una miriade di contenuti, di mondi virtuali e altrettante modalità di comunicare ed i percorsi seguiti dai giovani chiusi nelle loro camere spesso sfuggono agli occhi degli adulti. Molti insegnanti e/o genitori hanno così paura “di rimanere indietro”, di non riuscire a dominare questi linguaggi complicati e di farsi soverchiare dai giovani o semplicemente di non poterli capire più. Al tempo stesso si sentono in colpa se non hanno la voglia e soprattutto il tempo per aggiornarsi e apprendere il linguaggio del computer o del videogioco. Il gap esistente tra le generazioni però non è solo linguistico, ma è soprattutto culturale e valoriale. Là dove i giovani sono più avvantaggiati ad apprendere la lingua del computer, gli adulti rimarranno sempre avvantaggiati in termini di conoscenze ed esperienze accumulate. Ne deriva che il gap si può colmare nel momento in cui ci si scambiano le informazioni e le capacità, quando gli adulti si accostano agli universi simbolici giovanili senza pregiudizi e con il desiderio di confrontarsi. A mio avviso, per mettersi in

comunicazione con il mondo dei giovani si può partire dalla condivisione di una qualunque esperienza di fruizione, ad esempio quella classica televisiva o quella relativa ad internet: guardare i programmi preferiti dei propri figli/e o degli studenti/esse (dai cartoni animati ai reality come *Il grande fratello* o *La pupa e il secchione*) e commentarli assieme decostruendo stereotipi e luoghi comuni o navigare su internet imparando assieme a ricercare determinati contenuti, rappresentano tentativi di “mettersi in ascolto”, pratica che consiste nell’assumere un atteggiamento di interesse e curiosità nei confronti della mediacultura giovanile e non un atteggiamento difensivo e ostile che porta a bollarla negativamente a priori.

2. I media possono quindi essere utilizzati come pretesto, come mezzo appunto, per mettere in comunicazione due mondi e fare una *esperienza comune* nell’ambito dell’insegnamento scolastico (ad esempio creare assieme un film, un telegiornale, una pubblicità, ecc.). Gli insegnanti che hanno fatto questa esperienza avevano certamente precedentemente acquisito una serie di competenze tecniche, linguistiche e critiche dei media (ma ci sono diverse esperienze che si possono fare assieme agli alunni/e che non implicano conoscenze troppo approfondite dei media) e soprattutto hanno messo in rilievo come questo tipo di esperienze (inventare storie, recitare, usare il computer, la telecamera, ecc.) abbia permesso a bambini e bambine, a ragazzi e ragazze di “tirare fuori il meglio di sé”, di esprimersi creativamente, di mettersi in gioco, in poche parole di crescere. L’arricchimento però è avvenuto in due direzioni: gli insegnanti competenti, intraprendenti e appassionati che hanno portato a termine un’esperienza di Media Education hanno espresso la loro soddisfazione nei confronti di un lavoro più faticoso rispetto alla solita lezione, ma molto più arricchente poiché si sono resi conto che la relazione con i giovani in seguito è nettamente migliorata. Si è instaurata una maggiore complicità e stima reciproca. Si tratta quindi anche della sperimentazione di *una modalità diversa di insegnare* rispetto ai metodi tradizionali. Una maniera coinvolgente che consiste nel mettere gli alunni/e al centro del processo di trasmissione della conoscenza, del progetto educativo; significa posizionarli in un ruolo importante, considerandoli produttori attivi di significati e non solo riceventi passivi di significati. Ne consegue la sperimentazione di una relazione docente-discente più simmetrica, che rompe la monotonia di una relazione solo di tipo verticale. Dare voce ai giovani, responsabilizzarli, metterli in gioco in prima persona significa anche adeguarsi alle nuove tecnologie interattive come internet, a cui i giovani si stanno sempre più abituando, che prevedono un ruolo più attivo e consapevole dell’utente rispetto ai media tradizionali.

3. Molte esperienze di Media Education che ho potuto osservare nei workshop esulano dall’ambito scolastico e si concentrano sui giovani, o in certi casi sugli adulti, che vivono nei contesti sociali più degradati, emarginati e malfamati. In questi casi si può osservare come il “far fare esperienza con i media” o “educare ai media” possa *accrescere la consapevolezza della propria identità sociale e culturale* e quindi la capacità di riflettere sulla realtà e sul proprio contesto di vita. Le indicazioni che si possono trarre da queste esperienze sono relative alla necessità di allargare la visuale sulle mediaculture giovanili considerando fattori determinati come il contesto sociale in cui vivono (che comprende la cerchia amicale e lo stile di vita seguito) e coinvolgendo nei progetti di ME anche i genitori, che attraverso l’educazione ai media (inducendoli ad esempio a riflettere sui contenuti dei media fruiti dai propri figli/e e da loro stessi) possono a loro volta accrescere le capacità critiche nei confronti dei media e migliorare la relazione che hanno con i figli/e, ad esempio nel momento in cui si accingono a dialogare con loro grazie ad esperienze di fruizione dei media condivise. I media, intesi sia come strumenti di comunicazione che come universi simbolici che alimentano l’immaginario collettivo, sono ponti che possono collegare tra loro persone diverse per età, generazione, genere, cultura, etnia, religione, ecc. permettendo fundamentalmente di uscire dall’isolamento sociale nel momento in cui si incontrano altri mondi e dimensioni, e di rafforzare al contempo la propria identità.

In conclusione, per riprendere alcuni concetti della premessa iniziale, mi sembra che la Media Education possa agevolare l'incontro, l'affiliazione e lo scambio di significati e valori tra le diverse generazioni. E possa risultare stimolante per ripensare a come diversificare la modalità tradizionale di insegnamento: mettersi in ascolto della mediacultura giovanile significa instaurare una relazione maggiormente simmetrica tra docente-discente senza che ciò comporti una rinuncia al ruolo di guida nell'orientamento ai valori.

Come quando le nuvole

Laboratorio di media education per genitori

Maria Cavalluzzi

Pedagogista/media educator

Finalità e motivazione dell'intervento

Negli ultimi anni, è divenuta sempre più pressante la richiesta da parte dei genitori di percorsi formativi capaci di aiutarli nella gestione del rapporto figli/tecnologie mediali (televisione video giochi internet ecc.).

Tale bisogno nasce dalla consapevolezza che i media entrano nelle case, nei luoghi di lavoro e del tempo libero in modo naturale e svolgono un ruolo importante nella vita dei loro figli. Infatti, le tecnologie hanno modificato, "...il modo in cui sperimentiamo la realtà e noi stessi, il rapporto tra vincoli naturali e la loro rappresentazione simbolica si modifica nelle sue dimensioni cognitive, percettive emozionali (...). Allo stesso tempo si sviluppa una socialità mediata, in quanto lo sviluppo dei mezzi di comunicazione muta anche il nostro senso di appartenenza, sentiamo di far parte di gruppi e comunità costituiti, almeno in parte se non totalmente dai media".¹

Le tecnologie mediali dunque, intervengono attivamente nei modi in cui viviamo le esperienze, e decodifichiamo e rielaboriamo la realtà.

Il laboratorio di media education "**Come quando le nuvole**" nasce come risposta a questa istanza delle famiglie e si è proposto, dunque, di fornire ai genitori degli strumenti per comprendere le implicazioni che le tecnologie mediali hanno nel processo di crescita dei bambini, dei ragazzi e degli stessi adulti, e di promuovere, nel contempo, una maggiore consapevolezza dei legami tra realtà rappresentata e comportamenti appresi dalla stessa.

In relazione alle precedenti esperienze di formazione genitori realizzate sia nella scuola sia nell'extrascuola.² Quest'ultimo laboratorio si propone di andare oltre la formazione già sperimentata, sintetizzabile in cinque macro-aree (analisi e decodifica dei prodotti mediali, gli interessi dei produttori, osservazione dei comportamenti dei bambini mentre guardano la televisione, sperimentazione di possibili strategie di accompagnamento al consumo responsabile dei media e condivisione in gruppo di tali sperimentazioni), attraverso l'introduzione di una nuova area laboratoriale, di scrittura e produzione di un prodotto mediale. Si è mirato a recuperare uno spazio espressivo in cui tutte le riflessioni emerse durante l'esperienza, fossero utilizzate come base per l'ideazione di un soggetto e la realizzazione di un cortometraggio.

L'introduzione di un aspetto di produzione, è stato funzionale sia ad offrire ai genitori input esperienziali nuovi, capaci di attivare maggiori livelli di coinvolgimento e partecipazione degli stessi, sia a produrre riflessioni, oltre che sul rapporto genitori, figli, media, anche sui propri modi di essere adulti in crescita.

¹ Calvani A., *Educazione, comunicazione e Nuovi Media*, Torino, Utet, 2001, pagg. 53, 54

² Per approfondimenti sulle precedenti esperienze:

Baldassarre V.A. e D'Abbicco L. "La TV tra genitori e figli" Pensa Multimedia, 2004

Baldassarre V.A. M., Cavalluzzi M., D'Abbicco L. "I media tra scuola e famiglia", Pensa Multimedia, 2006

La proposta fo La doppia valenza formativa ha mirato ad utilizzare i media dunque, come strumenti capaci di favorire, in contesti di forti livelli di deprivazioni di ordine materiale culturale e sociale, l'incontro confronto tra modi diversi di essere al mondo sia virtualmete rappresentati sia realmente vissuti.

In questi luoghi, nei quali si diventa rapidamente ragazzi, adolescenti, adulti e genitori (anche a meno di 18 anni); i contesti di vita impongono un'accelerazione dei processi di responsabilizzazione. E' un continuo correre senza pause o spazi per riflettere, osservare condividere: i rapporti si strutturano nelle loro caratteristiche essenziali, talvolta si inaridiscono fino a svuotarsi di elementi di delicatezza e amore.

La capacità di manifestare affetto per i propri figli, il proprio compagno/a, come atto di vita quotidiana, viene vissuto, a volte come debolezza. Tale essenzialità della vita, carica di deprivazioni affettive e relazionali, aumenta i livelli di compressione e di rabbia interiore inducendo alla strutturazione di rapporti conflittuali in famiglia e nei contesti di vita più allargati.

La macro area "cortometraggio" è nata dalla consapevolezza che i genitori, in contesti deprivati, hanno bisogno essi stessi di sperimentarsi, in nuovi contesti di vita in cui "la fretta di vivere" ceda il passo, anche se per poco, alla capacità di stare, ascoltare, riflettere, creare.

Sperimentare su di se dunque, come atto teso da una parte ad offrire spazi di riflessione ai papà ed alle mamme e dall'altra a innescare processi di messa in discussione del proprio modo di essere genitori "essenziali": se in prima persona sperimento che ho delle potenzialità espressive che vanno oltre la logica del fare è possibile che crei per i miei figli condizioni esistenziali di vita diverse.

La scelta del mezzo filmico come possibile strumento di dilatazione del campo di esperienza non è casuale: le fasi di pre-produzione, produzione, post-produzione, infatti, comportano il confronto del gruppo originario con altre persone con un bagaglio esperienziale diverso (stilisti, segretaria di produzione, tecnici ecc.).

Tale interazione pertanto, facilita lo scambio e il dialogo tra storie esistenziali differenti: "lavorando insieme", per fare e costruire, "informalmente" si comunicano modi di pensare e di essere.

Il laboratorio di media education

La proposta formativa si è sviluppata intorno al rapporto genitori – media – minori. Si è cercato di individuare e analizzare le molteplici interazioni che intercorrono in questa relazione e la ricaduta che il consumo mediale ha sulla percezione della realtà e sugli stili di vita dei ragazzi e dei genitori.

In relazione agli aspetti metodologici si è mantenuto un forte legame tra la dimensione dell'esperienza, della conoscenza e dell'operatività per poter sviluppare "situazioni educative e formative in grado di coniugare la personalizzazione dell'azione formativa, l'apprendimento cooperativo e la partecipazione diretta dei soggetti in formazione, assicurando il ruolo di guida e consulenza, che la ricerca pedagogica e didattica ha dovuto pensare e costruire una volta che progressivamente ha scoperto, accertato ed accettato l'insufficienza del potere magico della parola nel produrre direttamente significati.." ³

L'attività laboratoriale ha focalizzato principalmente l'attenzione sulla risonanza psico-pedagogica, psico-culturale, sugli aspetti di marketing e di audience legati alla produzione dei programmi televisivi. Inoltre, come già detto, il materiale emerso da questo lavoro ha fatto da base alla realizzazione di un cortometraggio.

Il contesto

Il laboratorio è stato realizzato nel quartiere "borgo antico", della città di Bari. Il rapporto ISTAT 2004 rileva che Bari è la prima città della Puglia con forti livelli delinquenziali. Infatti, si è registrato negli ultimi anni un aumento della criminalità diffusa nella città che coinvolge anche le giovani generazioni. In particolare, l'area urbana nella quale è stato realizzato il laboratorio si

³ I. Salomone, il setting pedagogico, vincoli e possibilità per l'interazione educativa, La nuova Italia Scientifica, Roma 1977, p. 121.

caratterizza come quartiere con alti livelli di deprivazione culturale ed una sub cultura urbana ben radicata influenzata da componenti d'illegalità.

LE AREE DI LAVORO
1. Relazione minori e programmi televisivi
2. Valori e comportamenti trasmessi dai programmi televisivi
3. Comparazione tra realtà rappresentata e vissuta nel contesto di riferimento
4. Basi teoriche per la scrittura di un cortometraggio
5. Scrittura del trattamento propedeutico alla produzione del corto-fiction
6. Produzione corto-fiction
7. Distribuzione

Obiettivi

Conoscere i possibili modi in cui i media possono influire sui processi di crescita e sviluppo del bambino;

fornire le competenze relazionali necessarie a utilizzare la relazione tra media-bambino-famiglia a fini educativi;

conoscere ed analizzare i possibili modi in cui i media possono intervenire sulle relazioni familiari;

conoscere le diverse modalità utilizzate dai media per veicolare apprendimenti/comportamenti;

comprendere i legami tra produzione mediale e attività commerciale;

imparare ad analizzare e decodificare i prodotti mediali;

imparare a mediare i media;

individuare e sperimentare possibili itinerari, per le famiglie, di orientamento al consumo mediale.

Imparare ad analizzare e comparare la rappresentazione della realtà proposta dai programmi televisivi con la vita vissuta

Conoscere gli elementi necessari alla produzione di un programma televisivo

Conoscere le basi teoriche della scrittura cinematografica

Conoscere le basi necessarie al trattamento propedeutico alla produzione del cortometraggio

Realizzare il cortometraggio

Pubblicizzare l'esperienza

La **metodologia** utilizzata è stata di tipo esperienziale. Il progetto ha alternato momenti teorici alla dimensione operativa, e di produzione avvalendosi di un costante rapporto interattivo con il gruppo di lavoro.

Modalità di verifica: focus-group, scrittura del trattamento propedeutico alla produzione del cortometraggio, e incontro finale di riflessione sull'esperienza.

Dal laboratorio al soggetto

Il percorso laboratoriale ha coinvolto il gruppo iniziale in un'attività prima di analisi (leggere i media) e successivamente di produzione di significati (scrivere i media). Durante le attività, le motivazioni iniziali dei genitori sono aumentate notevolmente come pure i livelli di coesione del gruppo.

La fase di analisi e riflessione sui programmi televisivi maggiormente seguiti dai bambini e dagli stessi genitori ha aperto spazi di confronto nuovi, ad esempio, sul valore compensatorio di telenovela e soap: i genitori hanno dichiarato che queste tipologie di programmi nutrono il loro

immaginario relazionale svolgendo una funzione compensatoria, in situazioni di vita nelle quali i rapporti uomo-donna risultano essere talvolta pragmaticamente essenziale. Questo “magma” emerso dal confronto e dalla riflessione ha fatto da base alla fase di scrittura del soggetto del cortometraggio in cui le storie di vita di ognuno si sono intrecciate producendo una rilettura del contesto socio-culturale del Borgo Antico di Bari.

Il soggetto prodotto dal gruppo di lavoro narra della vita del borgo: ci sono le signore che raccontano degli intrighi amorosi di due giovani; i “cattivi” che gestiscono i traffici illeciti: un avvocato di nome “Federico” insieme al boss curano gli “affari” della città, i ragazzi con tanta rabbia e voglia di emergere e di contestare una società che non offre reali possibilità di inserimento lavorativo; la condizione difficile di alcune famiglie ed il sogno di altre di riscatto sociale ed infine i due protagonisti, due giovani ragazzi che in modo diverso cercano di “venir fuori” dal contesto.

Nicola detto “parola” col diploma di geometra e con tanti sogni nel cassetto è un ragazzo che ha sempre parlato poco ma, che dopo la morte del padre, si è chiuso in un mondo tutto suo in cui la fotografia e l’amore per Samantha e per le bellezze architettoniche del borgo antico sono rimaste le forme di evasione da una responsabilità prematura, cadutagli sulle spalle, quella di capofamiglia.

Il bisogno di garantire la sopravvivenza a sua madre e suo fratello lo porta ad accettare un lavoro di “muratore”. Questa condizione di compressione lo rende sempre meno comunicativo e ciò incide, anche se non in modo determinante, sul rapporto d’amore che ha con la protagonista Samantha.

Lei, bella ed affascinante è attratta dal mondo della moda: sogna di fare la velina e risente pesantemente della nuova situazione emotiva di Nicola.... Non riesce più a comprendere i silenzi e le sue assenze. La crisi diviene esplosiva quando incontra Federico, ricchissimo, con la passione per le donne e immischiato nella gestione Mafiosa della città.

La crisi con Nicola, i sogni di riscatto sociale non solo suoi ma, anche di sua madre ed il mondo lussuoso e patinato che Federico le propone la inebriano a tal punto che decide di chiudere la storia con Nicola.

La bella Samantha, purtroppo, non conosce la vita reale di Federico e quando, scoprirà la sua vera natura, il mondo le crollerà addosso, tutti i suoi sogni si dissolveranno in un istante, disperata vagherà per le strade del Borgo Antico.

Nicola, a sua volta, che ha letto la lettera con la quale Samantha lo lascia, si chiude ancora di più in se stesso e cercherà in una passeggiata verso le nuvole, quella chiarezza che non è della realtà e del mondo in cui vive.

Dalla sceneggiatura alla produzione

La rielaborazione del soggetto e la scrittura della sceneggiatura sono stata curata da due dei trainers del laboratorio e discusse periodicamente col gruppo dei genitori.

La fase di produzione, invece, ha coinvolto altri genitori e ragazzi della Cooperativa Sociale “Lavoriamo Insieme” e più in generale il quartiere.

Si possono individuare quattro livelli di coinvolgimento del quartiere:

selezione attori (più dell’ 80% degli attori risiede nel Borgo Antico ed è alla sua prima esperienza attoriale)

individuazione delle location (ha visto la collaborazione del gruppo iniziale dei genitori degli attori e dei trainers)

Sostegno durante le riprese (messa a disposizione di spazi, utilizzo di energia elettrica di alcune abitazioni private ecc.)

Condivisione emotiva dell’esperienza

La fase di montaggio del cortometraggio (è stato prodotto un DVD) è stata curata dai registi in collaborazione con esperti del montaggio video ed audio.

Modalità di realizzazione del Cortometraggio

Coinvolgimento attivo delle mamme del borgo Antico nella individuazione delle location

Coinvolgimento attivo delle mamme del borgo Antico nella individuazione degli attori di contesto

Selezione degli attori

Selezione del personale tecnico

Prove di recitazione

Coinvolgimento attivo delle mamme nella recitazione

Coinvolgimento attivo delle mamme nella realizzazione dei costumi e delle scenografie

Riprese

Montaggio video

Montaggio audio

Incontro conclusivo con tutti gli attori del corto per recuperare gli elementi significativi, da un punto di vista personale, dell'esperienza.

Conclusioni

In fase di avvio del lavoro, il progetto ha incontrato non poche difficoltà poiché si proponeva ai genitori un laboratorio con un livello di implicazione alto: si consideri che in questi quartieri, solitamente si attivano per le famiglie attività operative come corsi di ballo, di cucina ecc..

In questa esperienza invece, si chiedeva, ai genitori (tutti con il diploma di Scuola Media inferiore), di mettersi in gioco da un punto di vista intellettuale: di riflettere sulle tecnologie mediali e sulle ricadute che hanno nella vita e cosa ancora più difficile, di essere parte attiva del team e di realizzare il cortometraggio.

Dei 60 genitori, i cui figli frequentano la Coop. Sociale "Lavoriamo Insieme" (Centro socio educativo per ragazzi dai 6 agli 11 anni), ai quali è stato presentato il progetto, solo 8 hanno aderito al laboratorio; gli altri 52 con motivazioni di diversa natura, tutte riconducibili alla paura di mettersi in gioco su tematiche e modalità di lavoro completamente nuove, hanno rinunciato.

In corso d'opera, i genitori che hanno preso parte al progetto sono divenuti sempre più coesi e motivati e il loro racconto entusiastico al resto del quartiere ha avvicinato all'esperienza altri adulti, giovani e ragazzi, specialmente nella fase più propriamente legata alle riprese, rendendo così il gruppo di lavoro sempre più numeroso.

La notizia che si girava un cortometraggio che raccontava della vita nel Borgo e allo stesso tempo aveva come protagonisti gli abitanti del quartiere si è diffusa rapidamente.

Abbiamo vissuto una esperienza unica: siamo stati accolti nelle case, ci hanno offerto da mangiare e da bere ed il loro sostegno morale. Si parlava con i pescatori, il fornaio, la donna delle orecchiette, i ragazzi ecc.

L'esperienza dunque, è risultata valida sia per il gruppo iniziale dei genitori sia per l'intero quartiere: interessante risulta essere l'esperienza di due ragazzi con percorsi scolastici difficili che hanno partecipato direttamente alla realizzazione del cortometraggio. Oggi frequentano le scuole medie superiori e stranamente le famiglie, che in genere in questi contesti attribuiscono un disvalore all'istituzione scuola, li stanno sostenendo.

Tale esperienza inoltre, ha aumentato in ogni genitore il desiderio di comunicare idee, pensieri, interrogativi, valori agli altri. Insomma di mettersi in gioco.

Sicuramente il lavoro svolto ha lasciato una traccia profonda in tutti coloro che sono stati implicati direttamente nell'esperienza anche se è difficile valutare i livelli di ricaduta che avrà nella loro esistenza.

Le tecnologie mediali sono state utilizzate come strumento di alfabetizzazione e riflessione sui media, ma anche come strumento educativo di crescita dei genitori.

L'attività di lettura prima dei media e di scrittura poi, ha fatto discutere e riflettere, in modi diversi, l'intero quartiere.

“Scrivere storie” con la multimedialità

Bruno Nati

b.nati@free.panservice.it

Sommario ridotto

La recente realizzazione di contenuti e di Learning Object per la piattaforma dell'INDIRE PuntoEdu è stata l'occasione per sviluppare una riflessione sul rapporto che esiste tra la fruizione di media e quella sorprendente, quanto auspicabile, evoluzione, che spinge all'atto creativo.

Sommario esteso

La recente realizzazione di contenuti e di learning object per la piattaforma dell'INDIRE PuntoEdu <http://www.indire.it/puntoeduspot/> è stata l'occasione per sviluppare una riflessione sul rapporto che esiste tra la fruizione di media e quella sorprendente, quanto auspicabile, evoluzione che spinge all'atto creativo. L'ascolto, le letture, la visione di film, pubblicità, fotografie, disegni e immagini, sono in molti casi un potente sprone alla creatività, pulsione, che in passato restava frustrata dalla mancanza di strumenti operativi alla portata di tutti.

Non sfugge ovviamente alle nostre considerazioni che, solo da pochi anni, le opportunità creative che le tecnologie offrono, aderiscono alle sollecitazioni proposte dai media globalmente intesi. Tecnologie estremamente sofisticate unite a tecniche operative complessivamente semplici, consentono di raggiungere risultati paragonabili alle produzioni professionali. Dalla metà del diciannovesimo secolo e, quindi, dalla nascita della fotografia ad oggi, gli strumenti di produzione della comunicazione hanno avuto un'evoluzione tecnologica che ha reso elitaria, la possibilità di esprimersi e di creare con quegli stessi mezzi. E' questo un fenomeno innovativo e singolare nella storia della comunicazione che per millenni si è basata su strumenti estremamente semplici uniti a tecniche talvolta molto complesse.

Tecnologie e tecniche si sono livellate, mentre le prime sono divenute economicamente accessibili, le competenze necessarie per il loro utilizzo, sono circoscritte ed alla portata di tutti. Tuttavia, sebbene le potenzialità della multimedialità siano capillarmente diffuse nel mondo occidentale, non siamo ancora consci delle opportunità espressive e creative che essa ci offre. I mezzi espressivi che oggi abbiamo a portata di mano consentono una gamma sconfinata di contaminazioni e intersezioni di linguaggi, una multimedialità che va oltre gli esempi proposti dai media e che può dare luogo a forme espressive estremamente fertili e innovative, che consentono di ritornare alla lettura, come ad una nuova letteratura, a modelli narrativi della tradizione orale, alle suggestioni musicali della poesia e della rima.

Un intero mondo da scoprire, poiché le sperimentazioni e la ricerca sono divenute dominio collettivo della comunità e non solo di pochi e fortunati studiosi. Una conquista resa possibile in gran parte dalla rete Internet, che ha diffuso e rese condivisibili informazioni, conoscenze, materiali, idee e la consapevolezza di poter partecipare, cambiando le regole del gioco.

I nuovi media possono essere, dunque, una musa ispiratrice, un potente mezzo per riscoprirne le radici culturali e le note positive, un circolo virtuoso che attraverso l'emulazione pone le basi di un atteggiamento, critico ed attivo.

Queste le considerazioni alla base delle attività e dei percorsi proposti attraverso le piattaforme e-Learning come quelle dell'INDIRE PuntoEdu, contenuti che prediligono l'operatività, la creatività, che propongono idee per fornire alla scuola una novella letteratura, attraverso strumenti semplici e diffusi, software Open Source e piccole applicazioni.

Le proposte, indirizzate al corpo docente, mirano a sperimentare percorsi didattici e d'apprendimento con l'ausilio delle tecnologie, venendo incontro a molteplici obiettivi formativi. I percorsi, che possono essere modulati in funzione delle discipline coinvolte o dell'ordine scolastico, forniscono soprattutto idee ed esempi sulle opportunità creative offerte dal computer e dai

dispositivi tecnologici che adulti e ragazzi utilizzano continuamente. Un'operazione – in alcuni casi - di *riciclaggio* di materiali e strumenti, altrimenti destinati al grigiore del mero consumo, per scoprire che possiamo raccontare o scrivere storie nel modo a noi più congeniale, attraverso strategie spesso osteggiate dai docenti, come copiare, riadattando, modificando, personalizzando lo sterminato patrimonio del WEB, della TV o della radio. Queste forme di codifica, con cui le nuove generazioni hanno un rapporto privilegiato, possono rappresentare un enorme stimolo, un palcoscenico in cui riconoscersi, soprattutto un modo nuovo di vedere la comunicazione, sperimentando alternative, guardando alla società dell'immagine con l'occhio di chi ne conosce gli inganni e le potenzialità.

L'omogeneità dei segnali ha trasformato qualsiasi medium in parole, segni che possiamo catturare e fare nostri, proprio come avremo fatto con un libro di testo, attingendo espressioni, citando pensieri, scambiando opinioni, sognando e ricomponendo posti ed epoche lontane, in una parola, apprendendo.

I codici della multimedialità

Multimedialità - ovvero la convergenza di più media all'interno di un medesimo documento. La definizione di media è legata alle forme di comunicazione e codifica veicolate attraverso i canali tradizionalmente fruiti dalla nostra società, televisione, cinema, radio, libri, computer e così via. In realtà il discorso diventa più complesso dal momento in cui scegliamo di prescindere dal canale fisico con il qual è veicolato il messaggio o dal supporto sul quale esso è archiviato, per concentrarci sulle forme di codifica e sui segni del linguaggio. D'altra parte, i linguaggi oggi conosciuti sono stati concepiti in funzione di determinati canali di comunicazione, sono portatori di caratteristiche peculiari, di limiti e tecnologie pensate per una determinata modalità di fruizione.

La televisione è un media che veicola audiovisivi allo stesso modo del cinema, ma che utilizza linguaggi differenti e differenziati in virtù di caratteristiche ergonomiche, tecnologiche, percettive e fruibili peculiari.

Cosa intendiamo –dunque- per linguaggi e cosa intendiamo per media, *dal momento che i bits del computer possono facilmente migrare da un medium all'altro - e si separano dai loro tradizionali canali di trasmissione ?*⁴

In sostanza abbiamo a disposizione un nutrito numero di forme di codifica, ovvero sistemi di segni, analogici e digitali, che possono servirsi di regole linguistiche di volta in volta differenti in funzione di un numero altrettanto nutrito di canali, di coesistenza di segni, di convergenza di canali, d'ibridazioni e contaminazioni. Se a tutte queste variabili, sommiamo l'interattività e l'ipertestualità o ipermedialità, avremo una quantità d'opportunità comunicative davvero impressionante.

Dialetti o linguaggi, forme espressive, artistiche o semplice comunicazione, lo scopo di quest'esposizione è rendere esplicita una rivoluzione creativa e "letteraria" ancora in via di gestazione ma che è, con tutta evidenza, presente nella comunicazione quotidiana delle nuove generazioni.

Media education - Protezione, vaccinazione, preparazione, produzione

I differenti paradigmi che hanno caratterizzato la storia della media education sintetizzano un percorso di progressiva sensibilizzazione verso un'esigenza comunicativa e creativa, una richiesta che viene dal basso e che senza ombra di dubbio è la manifestazione di mutamenti sociali e culturali in atto da tempo. Il dominio culturale della scuola, delle istituzioni è terminato nel momento in cui ha abdicato al ruolo educativo dei media e nel momento in cui la diffusione e la disponibilità dei mezzi di comunicazione ha reso possibile la creazione di culture alternative e atomiche, modelli individualizzati, personalizzati, democratici, fondati sul *peer to peer* piuttosto che sul *broadcast*.

⁴ Brand S. (1972) *The Media Lab: inventing the future at MIT*, Penguin, New York.

Il muro tra vecchi e giovani è, oggi, fatto di *bit*, tradurre ed analizzare questi segnali è il compito di una scuola che ha l'ambizione di educare ed educare alla comunicazione.

Il successo del libro

Uno dei motivi alla base del successo comunicativo riscosso dalla testualità è nella semplicità d'esecuzione. Scrivere, nella comunicazione quotidiana, richiede uno sforzo modesto se paragonato all'audiovisivo o al disegno e l'efficacia della comunicazione è di gran lunga superiore. Chi scrive ha disponibilità di una libreria di segni, fonemi, morfemi, parole, frasi, topoi, elementi ai quali deve attingere solo dalla propria mente per poi disporli sulla carta. Chi scrive, per comunicare quotidianamente, non è certo un creativo: biglietto sul tavolo in cucina – *Torno alle sette, Giorgio*.

La difficoltà delle altre forme di codifica, è stata fino ad oggi nell'indisponibilità di segni



preconfezionati e dunque nella complessità d'esecuzione.

Se voglio utilizzare le immagini per costruire un messaggio devo reperirle o realizzarle, non ho un archivio dal quale attingere velocemente. Qualunque sia il dispositivo per creare immagini devo poter utilizzare materiale esistente per poter velocemente creare un messaggio.

I geroglifici, gli ideogrammi e le prime forme di scrittura cuneiforme utilizzavano librerie di segni analogici per rendere cognitivamente economico e significativamente discreto il messaggio. La fonte fisica nella quale essi sono immagazzinati, diviene oggi quasi insignificante, la memoria privata e collettiva è trasposta in sequenze di bit. In una ricerca demoscopica è stato dimostrato che un gran numero di persone non ricorda il numero del proprio telefono portatile o perfino quello del telefono fisso di casa. La rete è il nostro archivio.

La tecnopenna

Possiamo immaginare una tecnopenna, semplice come una "biro", una penna che scrive immagini, suoni, animazioni, disegni, filmati, parole. Questa è la proposta di un mutamento di punto di vista, una prospettiva che si proponga di utilizzare i segni disponibili per rendere più efficace la comunicazione, in modo particolare la comunicazione didattica.

Non si tratta, dunque, di realizzare complessi audiovisivi, montare filmati di un ora o di concepire animazioni tridimensionali, ma di utilizzare strumenti semplici o di adattare alla proprie esigenze i software più evoluti sfruttando materiali e risorse provenienti dalla rete o autoprodotti mediante strumenti a disposizione di tutti. In un'ottica di questo tipo, il rapporto tra efficacia comunicativa e tempi di realizzazione diviene vantaggioso a beneficio di una maggiore creatività e pluralità di rappresentazioni.

Le forme comunicative, a mio avviso, più rappresentative, sono mutate dal giornalismo, dalla pubblicità, dal videoclip, dalle presentazioni multimediali, dalla radio, dalla fotografia, dalle arti grafiche. Si tratta spesso di forme sintetiche, d'informazione atomica che come tale ha limiti e vantaggi, ma la multimedialità non deve mai essere intesa in chiave esclusiva o escludente, essa si configura quale integrazione e convergenza di media, quale rappresentazione ulteriore di una realtà sempre più complessa e sfaccettata. L'uso di una *Tecnopenna* significa, dunque, fornire più

rappresentazioni di un medesimo fenomeno, presentando o proponendo “storie” da raccontare a più voci insieme con quella di un docente disposto ad ascoltare e guardare oltre che a leggere.

Strumenti e forme di comunicazione

Per brevità illustrerò solo alcuni esempi che possono aiutare a comprendere le opportunità creative e comunicative e le singolari contaminazioni presenti nell’uso semplificato d’immagini statiche, testo e audio. Le fonti sono riportate nella bibliografia.

Testo e immagini statiche – due media e molti linguaggi

L’uso del testo associato alle immagini statiche è stato ampiamente analizzato dal punto di vista dell’efficacia comunicativa e didattica, rimando in tal senso alle fonti in bibliografia. In questa sede ci limiteremo ad esplicitare le contaminazioni ed i linguaggi che si incontrano nell’integrazione di due media.



1. by Patrick Behar 2. by <http://www.notamax.it> by Bruno Nati

Queste tre composizioni utilizzano testo e immagini ma sono contraddistinte da profonde differenze linguistiche e compositive:

- La funzione del testo
- La funzione dei caratteri tipografici o font
- Le modalità, le tecniche e le tecnologie produttive dell’immagine
- Il supporto della composizione
- La funzione comunicativa
- Le competenze del realizzatore

Se osserviamo le immagini ci accorgiamo di tre differenti modalità produttive che comportano tre differenti linguaggi: un’immagine artificiale, un disegno a mano, una fotografia. Coesistono, inoltre, altri elementi all’interno delle composizioni, elementi grafici e testo che assumono forme e significati differenti. Si tratta di differenze macroscopiche familiari a chi è avvezzo alle arti grafiche ma quasi insignificanti per chi considera solo i media coinvolti. L’ultima immagine rappresenta, inoltre, un esempio di come attraverso una semplice fotografia e

qualche elemento grafico sia possibile raccontare una poesia o rappresentare una breve narrazione in modo semplice e creativo.

Sono disponibili in rete software gratuiti e potenti che consentono di realizzare composizioni di questo tipo, altresì sono disponibili software che consentono di integrare più immagini in gallerie e presentazioni. Il docente può servirsi di questi strumenti per proporre descrizioni e documentazioni d'esperienze o ricerche.

1. Immagini statiche voce e musica

Immaginiamo di utilizzare gli stessi strumenti di cui sopra integrandoli con una voce narrante ed un sottofondo musicale.

Possiamo prendere ad esempio il linguaggio del telegiornale utilizzato per i contributi video degli inviati e modularlo per le nostre esigenze, oppure il videoclip per un contributo più artistico e stimolante.

Un semplice software per presentazioni – Microsoft PowerPoint - ed il diffusissimo software per masterizzare CD – Nero – bastano per registrare e montare un contributo di tutto rispetto. Una seconda possibilità è data dal software in dotazione con Windows XP, Movie Maker. Un semplicissimo software per montare audiovisivi che può essere utilizzato per montare fotografie in sequenza o immagini statiche.

Le immagini possono essere ricavate dalla rete e ritoccate, insieme a fotografie di nostra produzione. In rete sono presenti intere lezioni o interviste in Podcast, reperibili nei siti Web delle reti Rai.

2. Animazioni

Anche delle semplici animazioni possono diventare un momento significativo d'apprendimento. Gli strumenti per creare animazioni possono essere più complessi, almeno inizialmente, ma il risultato finale è paragonabile ad una produzione professionale. In questo settore Macromedia Flash è lo standard più utilizzato. Esistono sul mercato applicazioni simili con costi accessibili e prestazioni degne di rispetto. Limitandoci all'uso d'immagini statiche ed agli strumenti di base del software, è possibile realizzare un'infinità di documenti e presentazioni animate utili all'insegnamento. Microsoft PowerPoint è un altro standard efficace per iniziare a costruire animazioni e presentazioni animate mescolando i linguaggi conosciuti dalle nuove generazioni.

Conclusioni

La brevità della relazione non consente l'analisi dovuta, delle differenti e molteplici opportunità linguistiche derivanti dall'uso semplice e quotidiano della multimedialità, quale ponte generazionale, rivoluzionario e creativo, nell'espressione e nella comunicazione. La digitalizzazione del pensiero e della memoria privata e collettiva comporta la trasposizione dei segni del linguaggio, prima che dell'informazione, in un patrimonio culturale che può e deve essere utilizzato, condiviso, comunicato, quale mezzo democratico di una società consapevole e matura, quale risorsa didattica per educare al mondo che viviamo ed a quello che verrà, quale mezzo di comunicazione per non lasciare al marketing il diritto esclusivo di "parlare" con le nuove generazioni.

Insegnare la comunicazione significa anche dotarsi delle competenze linguistiche necessarie, adoprarsi ad innovare e nobilitare il "parlare" quotidiano mettendo al centro l'uomo prima dello strumento. La tecnologia deve mediare e mai sostituirsi in un'omologazione priva di personalità. La responsabilità del docente risiede nella voglia e nella capacità di misurarsi con l'uso dei nuovi linguaggi con la consapevolezza della missione che gli è propria.

Bibliografia

Calvani A., a cura di, *Multimedialità nella scuola*, Roma, Garamond, 1996.

Penge S., *Strumenti di authoring orientati all'autore*, Je-LKS, Erickson, 2005.

Percoco G., Sarti L., *Grafica e comunicazione didattica*, Genova, TD, 10, 1996.

Pasquali F., *I nuovi media*, Roma, Carocci, 2003.
Fioravanti G., *Il nuovo manuale del grafico*, Zanichelli, 2002.
Toschi L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Apogeo, 2001.
Buckingham D., *Media Education*, Erickson, 2003.

Riferimenti ed esempi

Psicopedagogia della comunicazione multimediale
Gisella Paoletti – Università di Trieste
<http://www.ssis.it/moodle/>

Scrivere “storie” con la multimedialità
Presentazione per Mediatando – Bellaria Igea Marina 30/11/2006 – 2/12/2006
Bruno Nati
<http://www.webalice.it/binati/bellaria/bellaria.pps>

Poesia e immagini con Flickr
Bruno Nati
<http://www.flickr.com/photos/brunopigi/297238047/>

Tecnopenna – Blog allo stato embrionale
Bruno Nati
<http://www.tecnopenna.splinder.com/>

Album fotografico realizzato con software Free- Porta
Bruno Nati
<http://www.webalice.it/binati/mare/album/>

Software per la creazione di album fotografici - Porta
<http://www.stegmann.dk/mikkel/porta/>
Esempio di presentazione multimediale con contributo audio – Microsoft PowerPoint
Bruno Nati
<http://www.webalice.it/binati/MegAlexandros/alessandromagno.pps>

Pagina web con filastrocche recitate
Bruno Nati
<http://www.webalice.it/binati/filastrocche/>

Presentazione del software Open source di elaborazione grafica e fotoritocco “The Gimp” –
Macromedia Flash
Bruno Nati
<http://www.webalice.it/binati/presentagimp1.swf>

Videocorso educativo realizzato con Macromedia Captivate
Bruno Nati
<http://www.webalice.it/binati/correzionecolore.swf>

Videocorso educativo realizzato con Macromedia Captivate – Statistica con Exel ed R
Carlo Nati
<http://www.webalice.it/binati/esempiovideo.swf>

Videocorso educativo realizzato con Macromedia Captivate – Statistica con Exel ed R
Carlo Nati

<http://www.webalice.it/binati/stat1.swf>

Esempio a fini didattici di pubblicità realizzata con Macromedia Flash

Bruno Nati

<http://www.webalice.it/binati/anima.swf>

Illustrapoesia – esempio di poesia illustrata

Bruno Nati

<http://www.webalice.it/binati/illustrapoesia.jpg>

Download di musica gratuita – Musicisti esordienti

<http://music.download.com/>

Alle otto di sera - Radio Rai 2 - Podcast

<http://www.radio.rai.it/radio2/alleottodellasera.cfm>

Dalla lavagna al dvd

Progetto-laboratorio multidisciplinare

Italo Ravenna

Le nuove tecnologie, oggi ci permettono, con un computer, una videocamera e un po' di fantasia di ottenere risultati incredibili. Questo è il lavoro svolto l'anno scorso dai miei alunni.

Durante l'anno scolastico 2005/2006, ho realizzato durante le ore opzionali (2h. a settimana tutti i venerdì pomeriggio), il cortometraggio "Giovanni dalla manforte". Questo, è stato un progetto lungo e faticoso, ma allo stesso tempo entusiasmante. Il dvd realizzato è l'opera finale e collettiva degli alunni della classe 5^B della scuola primaria "Anna Frank" di Borgotaro.

Qui sotto, è riportato tutto il nostro lavoro suddiviso per fasi.

Questo progetto è stato inviato a:

concorso Video e impara di Boing tv;

Screensaver –Rai tv;

è stato pubblicato sul sito www.edidateca.it gestito dal MIUR nella sezione video;

e lo si può guardare on-line a questo indirizzo:

<http://www.ilmac.net/progettoscuola/Sito/Filmato.html>

Il progetto per fasi

Salve siamo gli alunni della classe 5^B dell'Istituto Comprensivo di Borgotaro-Pr-. Quest'anno con il nostro insegnante di italiano Italo Ravenna abbiamo deciso di realizzare un cortometraggio tratto da una leggenda popolare. Tutto è nato quando il nostro maestro, in 4^ elementare durante le ore di informatica, ci ha insegnato ad usare i computer con sistema operativo Machintosh della Apple. Abbiamo realizzato con entusiasmo i filmini delle nostre gite, così quest'anno, abbiamo pensato in grande e abbiamo deciso di realizzare questo meraviglioso progetto.

Ecco come è nato il nostro film.

Fase 1

Quale storia raccontare?

Abbiamo deciso con la classe di realizzare una versione speciale di una leggenda popolare del nostro territorio.

Dopo una lunga ricerca abbiamo selezionato alcune tra le più famose leggende popolari e le abbiamo lette in classe. In seguito sono state esaminate attentamente le varie proposte, e abbiamo scelto una leggenda popolare di Berceto (Pr), perché meglio si adatta al tipo di lavoro che abbiamo voluto sviluppare.

Il titolo della storia è: **GIOVANNI DALLA MANFORTE.**

(Nota)

Ogni bambino in gruppo o singolarmente si è impegnato ad adattare la storia in modo da poterla realizzare nell'ambito scolastico. Da questa elaborazione è stato tratto il soggetto.

Fase 2

Il soggetto:

in un paesino di montagna, viveva un calzolaio molto bravo nel suo lavoro. Si chiamava Giovanni e aveva molti clienti. Molti di questi erano persone così povere da non poter pagare il suo lavoro, così si faceva pagare con i prodotti della loro terra, dalla verdura al formaggio. Un giorno d'estate dove faceva molto caldo, si presentò nel suo negozio una giovane fanciulla di nome Alessandra.

Alessandra doveva far riparare gli scarponi del suo babbo perché erano gli ultimi rimasti ed erano tutti rotti. Purtroppo erano così poveri che non potevano permettersi un nuovo paio di scarpe. Così decise di chiedere a Giovanni se poteva ripararle in cambio di un ottimo formaggio che faceva la sua mamma. Il buon calzolaio accettò la proposta e disse alla giovane di passare a ritirare gli scarponi dopo qualche giorno. Alessandra così fece e si presentò a ritirare il suo materiale dopo due giorni con un buonissimo formaggio. Ritirò i suoi scarponi e salutò ringraziandolo per il lavoro, il calzolaio. Questi posò il formaggio sul davanzale della finestra e continuò a lavorare. Un po' per il caldo, un po' perché era un'ottima attrattiva per le mosche, il formaggio in pochi minuti fu letteralmente ricoperto di insetti neri e grassocci.

Giovanni appena vide quella marea di insetti sul suo formaggio si arrabbiò molto e non volendo che tornassero sopra decise di sterminarle in un solo colpo. Così legò insieme due asciugamani e con un colpo secco ne uccise una gran quantità. Era così soddisfatto per quella strage che decise di far conoscere la sua forza scrivendo sulla sua maglietta "Ne ho uccisi più di trecento e non so quanti feriti!". Mise via il suo prezioso formaggio e decise di fare un giro per il paese in modo che la gente potesse vedere la sua forza.

La gente lo guardava incuriosita e un po' intimorita da un uomo così forte e violento. Solo un suo vecchio amico che di mestiere faceva il vasaio, si azzardò a fermarlo per chiedergli un grande piacere.

"Ciao Giovanni - disse Matteo - ho saputo della tua grande impresa, di cui tutti parlano, mi potresti aiutare? Ho un problema grave da risolvere e non so come fare."

"Certamente vecchio amico mio, come posso fare per aiutarti?" Rispose Giovanni.

"Sono diversi giorni che non riesco più a fabbricare un vaso perché non si trova più un briciolo di argilla per lavorare. L'unica argilla disponibile è quella nella proprietà del mago Habib, un mago malvagio che trasforma in pesci tutti quelli che si avvicinano alla sua terra per prendere l'argilla."

"Ne ho sentito parlare di questo mago! A me però non fa nessuna paura! Dammi solo qualche giorno per pensare a qualche strategia per sconfiggere per sempre il mago."

Si salutarono e si diedero appuntamento dopo due giorni nella bottega del calzolaio.

Passarono due giorni e Matteo si presentò da Giovanni come promesso.

"Ciao Matteo, ho trovato la soluzione per il tuo problema, ecco che cosa faremo:

mi devi far preparare dal fornaio Julian 20 panini un po' bruciacchiati in modo che assomiglino a dei sassi, portameli appena pronti e al resto ci penso io".

Matteo era molto incuriosito, ma decise di non fare domande e di esaudire la strana richiesta.

L'indomani Matteo ritornò con i panini bruciacchiati, li consegnò e ricevette ordine da Giovanni di ripassare il giorno dopo.

Il calzolaio prima di andare a prendere l'argilla, chiamò il suo amico Samuele per farsi aiutare a trasportare l'argilla.

Samuele che conosceva bene l'astuzia del suo amico non fece domande e si trovarono vicino al fiume con pala e carriola. Cominciarono a spalare l'argilla sulla carriola, quando dopo pochi minuti sentirono urlare da molto vicino: "Cosa state facendo nella mia proprietà? Volete rubarmi tutta l'argilla? Se non volete che la mia rabbia cada su di voi e vi trasformi in pesci belli grassocci, lasciate tutto lì e andatevene immediatamente!" Giovanni per niente intimorito dalle parole del mago continuò a spalare e disse con molta calma: "Dai mago non fare il cattivo! Hai argilla per tutto il mondo in questo terreno cosa ti costa lasciarcene un po'?"

Il mago si arrabbiò ancora di più nel vedere tanta impertinenza e urlò: "Come osi essere così maleducato sulla mia terra, tu non sai chi sono io! Ma adesso te ne darò una prova!" Così dicendo il mago fece per prendere la sua bacchetta magica, quando si fermò di colpo e restò con la bocca aperta e gli occhi sgranati. Giovanni infatti, con aria minacciosa, si era portato vicino al fiume e aveva raccolto dei sassi, si girò verso il mago e portandosi due sassi alla bocca li morsicò e li frantumò. Il mago non credeva ai suoi occhi: "Come hai fatto? Un uomo non può fare una cosa del genere!" E Giovanni rispose: "Questo è niente! Devi vedere quando sono arrabbiato!" Così dicendo prese dalle tasche altri due sassi, sbriciolò anche quelli e ne diede due al mago invitandolo a provare: "Prova anche tu se ne sei capace! Se non ci riuscirai però, mi lascerai prendere tutta l'argilla che voglio." Il mago un po' intimorito da quell'uomo, decise di accettare la sfida e morsicò i sassi. Purtroppo per lui i sassi non si sbriciolarono, ma i suoi denti sì. Piangendo per il dolore e per la sconfitta urlò: "Prenditi tutta l'argilla che vuoi e non farti più vedere!"

Giovanni e Samuele ridacchiando per la figura fatta dal mago, lo invitarono a sparire dalla loro vista prima che Giovanni potesse compiere un'altra prodezza.

Quando il mago fu lontano Samuele chiese a Giovanni come avesse fatto. Lui rispose: "Semplice io ho mangiato dei panini, mentre a lui ho dato dei sassi veri!"

I due ridendo per l'avventura appena vissuta, fecero ritorno al paese. Giovanni si diresse con la carriola a casa di Matteo e gli consegnò la sua preziosa argilla. Gli disse che poteva andare a prendere tutta l'argilla che voleva in quanto il terribile mago era stato sconfitto.

Il giorno dopo l'impresa eccezionale di Giovanni, era sulla bocca di tutto il paese.

Giovanni si ritrovò così molto popolare e con moltissimo lavoro per tutta la vita.

Fase 3

La scelta dei ruoli è avvenuta di comune accordo tra gli alunni e se per qualche ruolo erano presenti più volontari si passava al sorteggio.

Assegnazione ruoli

Personaggi	attori
Giovanni	Terroni Giovanni
Mago Habib	Ben Soltana Habib
Samuele	Medioli Matteo
Matteo	Ferrazzo Anthony
Julian	Lecchini Julian
Alessandra	Laino Jessica
Sorella	Dodici Fabiola

Fase 4

Durante questa fase abbiamo cercato di definire il carattere dei personaggi.

I personaggi:

Giovanni: è il personaggio principale, castano con i capelli mossi, molto astuto e con una grande vitalità. È un calzolaio molto apprezzato e molto generoso.

Mago Habib: è il personaggio cattivo della storia, possiede molti terreni e non vuole essere gentile con il prossimo. Chi gli è antipatico o gli fa qualcosa di male, finisce trasformato in pesce. È alto, robusto e con lo sguardo feroce.

Samuele: è un bravo ragazzo che aiuta Giovanni ad affrontare il mago e a trasportare l'argilla. È alto e robusto con un viso allegro.

Matteo: è il vasaio che chiede al coraggioso Giovanni di prendergli l'argilla per i suoi vasi. È piccolo e molto timido.

Julian: è il panettiere che fornisce a Giovanni i panini a forma di pietra; è un giovane pacioccone sempre disponibile e con il sorriso sulla bocca.

Alessandra: è la cliente povera di Giovanni al quale chiede in cambio del lavoro se può accettare il formaggio della sua famiglia. Piccola, timida e graziosa è la più grande delle sorelle anche se non lo dimostra.

Sorella: è la sorella di Alessandra che la accompagna ovunque vada. È alta graziosa e rossa di capelli. Parla poco ma aiuta molto.

Fase 5

Durante questa fase è stata scelta la troupe. Ad ogni bambino è stato affidato un ruolo.

Regia	De Santis Lorenzo
Aiuto regista	Ravenna Italo
Operatori di ripresa	Rampini Lorenzo-Castagneti Mattia
Scenografi	Lodi Martina-Dellapina Giorgia- Stocchino Silvia
Ciak	Cacchioli Nicolò
Trovarobe	Raso Alessandra-Vametti Gabriele
Costumista	Dodici Fabiola- Rampini Martina
Truccatori	Rampini Martina-Carmignani Bea-Dellapina G
Effetti speciali	Curà Matteo-Castagneti Mattia-Lecchini J
Montaggio	Medioli M.- Curà M.
Realizzazione titoli	Lecchini J.-De Santis L.
Realizzazione su dvd	M^ Italo

Fase 6

Questa è stata la fase più lunga: in classe ogni venerdì per due ore e per due mesi, ci siamo confrontati per stabilire i dialoghi e come dovessero essere filmate le varie sequenze.

La sceneggiatura.

Sequenza 1

Esterno giorno

Inquadratura generale dall'alto del paese di Borgotaro.

Inquadratura esterna della bottega di un calzolaio.

Inquadratura interna (negoziò) del protagonista che lavora alacremente, e dei clienti che portano e ritirano le scarpe.

Voce narrante sulle immagini che introduce la storia: "In un paesino di montagna, viveva un calzolaio molto bravo nel suo lavoro. Si chiamava Giovanni e aveva molti clienti. Molti di questi erano persone così povere da non poter pagare il suo lavoro, così si faceva pagare con i prodotti della loro terra, dalla verdura al formaggio.

Sequenza 2

Esterno giorno

Alessandra e la sorella camminano, con una borsa in mano, per le vie del paese verso il negoziò del nostro calzolaio.

Alessandra: "Speriamo di trovarlo ancora aperto, il papà ha proprio bisogno di queste scarpe!"

Sorella: "Chissà se accetterà anche questa volta il nostro formaggio come pagamento!"

Arrivano al negoziò e entrano.

Sequenza 3

Interno giorno

I tre giovani si ritrovano all'interno del negozio.

Giovanni: "Buongiorno signorine come posso aiutarvi?"

Alessandra: "Buongiorno a te Giovanni, siamo qui per il solito lavoro, nostro padre ha consumato anche questo paio di scarpe e non ne ha altre da mettere, puoi aggiustarle per favore?"

Giovanni prende le scarpe scuote la testa e risponde: "Sono un po' consumate ma cercherò di fare il possibile!"

Le ragazze lo guardarono con un sorriso e aggiunsero: "... e per pagarti..."

"Il vostro formaggio andrà benissimo!" Anticipò Giovanni.

"Giovanni sei un tesoro! Grazie!" Alessandra e la sorella lo salutarono e se ne andarono.

Sequenza 4

Interno giorno

Giovanni lavora sodo per terminare i suoi lavori.

Sequenza 5

Scritta titoli sul nero –Dopo qualche giorno...-

Interno giorno

Alessandra e la sorella entrano nel negozio con un sacchetto in mano.

Alessandra: "Ciao Giovanni, sei riuscito a riparare le scarpe? Qui per te c'è un buonissimo formaggio!"

Giovanni prendendo il formaggio e appoggiandolo sul tavolo: "Certamente! Eccole qua sono come nuove! Adesso andate o farete tardi, vostro padre ha bisogno delle scarpe! Ciao e salutatemmi i vostri genitori."

Le ragazze lo salutano e escono dal negozio felici.

Sequenza 6

Interno giorno

Giovanni prende il formaggio e lo mette su un piatto in cima alla tavola. Torna a sedersi per lavorare.

Effetti speciali: sul formaggio si cominciano a posare molte mosche.

Mosche finte legate con il filo di nylon svolazzano e si posano sul formaggio.

Dissolvenze sul formaggio che si riempie di mosche.

Sequenza 7

Interno giorno

Primo piano delle mosche che coprono il formaggio.

(Stacco su Giovanni a mezzo busto) che mentre lavora alza lentamente la testa e guarda il formaggio pieno di mosche.

Campo largo: Giovanni si alza dalla sedia prende due asciugamani li annoda e si dirige verso le mosche.

Mezzo busto: Giovanni fa roteare più volte gli asciugamani e li sbatte con violenza sul formaggio.

Primo piano delle mosche uccise.

Sequenza 8

Interno giorno

Giovanni molto soddisfatto della sua azione di forza festeggia mettendosi la maglia sulla testa girando e urlando intorno alla stanza finisce per sbattere contro il muro.

(Realizzare più sequenze di questo tipo con diverse esultanze da inserire nei contenuti speciali-scene tagliate del dvd)

Sequenza 9

Interno giorno

Serie di inquadrature che ritraggono Giovanni mentre prende una maglietta la mette sul tavolo e ci scrive sopra "Ne ho uccisi trecento e non so quanti feriti".

Soddisfatto la indossa, si guarda allo specchio fa il macho e ridendo esce dal negozio.

Sequenza 10

Esterno giorno

Inquadratura di Giovanni che mostra fiero la sua maglietta in giro per il paese.

La gente lo guarda incuriosita e intimorita da un uomo così violento.

(Inquadrature di facce che mostrano il timore al suo passaggio)

Sequenza 11

Esterno giorno

Giovanni cammina davanti alla bottega del suo amico vasaio e viene fermato da Matteo il proprietario del negozio. "Ciao Giovanni, come stai? Hai una bella maglietta! Ma è tutto vero quello che c'è scritto sopra?"

Giovanni rispose: "Io sto bene grazie Matteo, e certo quello che leggi è tutto vero". Disse sorridendo Giovanni.

Il suo amico allora gli chiese: "Se tutto questo è vero mi devi aiutare, ho un grave problema da risolvere. Non ho più argilla per fare i miei vasi e l'unica rimasta, è quella nella terra del mago Habib vicino al fiume. Considerata la tua grande forza riusciresti ad andare a prenderla per me?"

Giovanni rifletté un poco poi gli sorrise e gli disse: "Sarà un piacere provare a sconfiggere il mago Habib, ma dammi qualche giorno per pensare a qualche astuzia."Così dicendo salutò Matteo e ritornò al suo negozio.

Sequenza 12

Scritte sul nero ... due giorni dopo nel magazzino di Matteo..

Interno giorno

"Ciao Matteo, ho trovato la soluzione per il tuo problema, ecco che cosa faremo: mi devi far preparare dal fornaio Julian, 20 panini un po' bruciacchiati in modo che assomiglino a dei sassi, portameli appena pronti e al resto ci penso io".

Matteo era molto incuriosito, ma decise di non fare domande e di esaudire la strana richiesta.

Si stringono la mano e si salutano.

Sequenza 13

Int. notte

Matteo va da Julian il fornaio e gli commissiona i 20 panini.

"Ciao Julian! Mi devi preparare per domani 20 panini bruciacchiati che sembrano dei sassi, ci puoi riuscire per favore?"

Lui rispose:" Per Julian il panettiere nulla è impossibile!

Stai tranquillo Matteo, tra qualche ora avrai i tuoi strani panini" ...e si mise a impastare.

Dissolvenza in chiusura e apertura sul nero.

Sequenza 14

Scritte sul nero ...il giorno dopo...

Matteo si presenta al negozio di Giovanni e consegna la merce dentro un sacchetto.

Giovanni prende il sacchetto ci guarda dentro ed esprime

grande soddisfazione: "Gran bel lavoro! Passa domani pomeriggio e avrai la tua argilla!"

Dissolvenza sul nero con una stretta di mano.

Sequenza 15

esterno giorno

Giovanni si incammina verso una cabina telefonica.

Entra nella cabina e chiama il suo amico Samuele: “Ciao Samuele sono Giovanni, sei disponibile per un lavoretto semplice e veloce?” Samuele ripose con entusiasmo: “Certo Giovanni! Sono sempre a tua disposizione. Dimmi dove e quando e io ci sarò!”

Giovanni con un sorriso di soddisfazione proseguì: “Sapevo di poter contare su di te, domani alle 9 trovati al fiume vicino al terreno del mago Habib con pala e cariola.

I dettagli li saprai domani.” Si salutarono e Giovanni fece ritorno a casa. (Esce dalla cabina e va verso casa).

Sequenza 16

Esterno giorno (vicino al letto del fiume i due attori si ritrovano vicino ad un cartello con scritto Proprietà del mago Habib, chiunque entra nella mia terra sarà trasformato in pesce!!)

Giovanni e Samuele si incontrano e si salutano. (Samuele porta con sé cariola e badile Giovanni un sacchetto di carta)

Sequenza 17

Dissolvenza da i due attori al nero con titoli (mentre Giovanni spiega il suo piano, il mago ...)

Dissolvenza sul mago esterno giorno.

Il mago Habib guarda con il binocolo chi entra nella sua proprietà e si ferma sui due intrusi.

“Chi sono questi due intrusi! Adesso glielo faccio vedere io chi è che comanda qui!” e si dirige verso i due intrusi.

Sequenza 18

Esterno giorno (in riva al fiume)

Giovanni e Samuele spalano allegramente l’argilla sulla cariola.

Campo lungo: si vede avvicinarsi il mago Habib che urla:

“Cosa state facendo nella mia proprietà? Volete rubarmi tutta l’argilla? Se non volete che la mia rabbia cada su di voi e vi trasformi in pesci belli grassocci, lasciate tutto lì e andatevene immediatamente!” Nel frattempo Habib si avvicina ai due.

Sequenza 19

Esterno giorno

Inquadratura di Giovanni che spala e il Mago.

Giovanni continuando a spalare con molta calma risponde: “Dai mago non fare il cattivo! Hai argilla per tutto il mondo in questo terreno cosa ti costa lasciarcene un po’?”

Il mago inferocito risponde: “Come osi essere così maleducato sulla mia terra, tu non sai chi sono io! Ma adesso te ne darò una prova!”

Sequenza 20

Esterno giorno

Mezzo busto del mago arrabbiato.

Il mago sta per tirare fuori la bacchetta magica quando si ferma di colpo e rimane a bocca aperta.

Dissolvenza su Giovanni.

Sequenza 21

Est. Giorno

Giovanni corre vicino alla riva del fiume raccoglie due sassi si gira verso il mago e con fare minaccioso li addenta e li sbriciola.

Primo piano del mago che rimane a bocca aperta ed esclama: “Come hai fatto? Un uomo non può fare una cosa del genere!”

Inquadratura di Giovanni che risponde: “Questo è niente mago! Devi vedere quando sono arrabbiato!”

Dettaglio di Giovanni che mostra la sua maglietta.

Sequenza 22

Est. giorno

Giovanni si china a raccogliere altri due sassi. Uno lo addenta e l'altro lo offre al mago sempre più stupito.

Giov. : "Prova anche tu se ne sei capace! Se non ci riuscirai però, mi lascerai prendere tutta l'argilla che voglio."

Dettaglio delle mani che si passano il sasso.

Sequenza 23

Esterno giorno

Il mago con un po' di timore si porta alla bocca il sasso e lo addenta sbriciolandosi i denti.

Piangente e dolorante urlò a Giovanni : "Prenditi tutta l'argilla che vuoi e non farti più vedere!"

Il mago corre verso casa

Fase 7

Le prove

Le prove di ripresa e di recitazione si sono svolte in classe, dove in un primo momento avevamo in mente di ricostruire gli ambienti, poi con l'aiuto della popolazione abbiamo ottenuto di girare in locali autentici.

Durante questa fase ho spiegato ai ragazzi le tecniche di ripresa, l'illuminazione e i movimenti da seguire durante le scene. Inoltre sempre in questa fase una parte dei "tecnici"(alunni) costruiva i ciak e gli attrezzi necessari per le riprese.

Fase 8

Le riprese e il montaggio

Questa fase è stata la più entusiasmante. Come per i veri film abbiamo girato prima le scene in interno, e subito si provava con il montaggio e ci si rendeva conto del lavoro se era stato fatto bene.

Poi abbiamo girato tutte le **sequenze in esterno**.

Fase 9 (finale)

Come i grandi film, abbiamo girato molto materiale che poi per diversi motivi non è stato utilizzato nella nostra storia. Infatti alcune scene del film erano girate male o con qualche tecnico o alunno in campo così abbiamo per motivi di tempo, dovuto rinunciare a qualche dettaglio.

Questo materiale sarà raccolto in un documentario sulla realizzazione che sarà inserito insieme agli extra (scene tagliate e rifatte) nel Dvd finale che è stato regalato ai bambini.

La cosa più apprezzata dalle famiglie dei ragazzi, è stato l'effettivo lavoro svolto dai bambini. Loro è infatti tutto il lavoro svolto, tranne quello della post-produzione (montaggio, titoli effetti speciali e dvd).

Visto i grandi consensi ottenuti, quest'anno ho deciso di realizzare un cortometraggio sul gelato con i bambini della classe 1^a scuola primaria di Borgotaro, e il tg alunni (un vero e proprio tg) con gli alunni delle classi 1^a della scuola media sempre di Borgotaro.