



SELF



IL **SISTEMA** DI
E-LEARNING
FEDERATO
PER LA **PUBBLICA**
AMMINISTRAZIONE
IN **EMILIA-ROMAGNA**

Centro Servizi Regionale Self

FARE AUDIO-VIDEO

Quaderni del SELF

Il Sistema di e-learning federato per la Pubblica Amministrazione in Emilia-Romagna (SELF), <http://www.self-pa.net>, è:

- Un sistema di servizi per la formazione in e-learning che la Regione Emilia-Romagna offre agli enti del proprio territorio (ambiente per la formazione, catalogo, consulenze, tutoraggio, formazione formatori);
- Una rete di enti pubblici che progettano, producono, comprano, riusano, erogano percorsi formativi in e-Learning;
- Una comunità di formatori che, all'interno degli enti pubblici emiliano-romagnoli, si occupano di e-learning e sono interessati a confrontarsi e collaborare per accrescere la propria professionalità.

La guida che segue è stata realizzata dalla comunità dei formatori del SELF tra marzo e luglio del 2016. Ne sono gli autori:

Catia Bedosti

Davide Giorgio

Grazia Guermandi

Milo Orlandini

Rodolfo Padroni

Fiorella Patanè

Andrea Reggiani

Arianna Zombini

Revisione e supervisione a cura di Solaris lab - Laboratorio della conoscenza

INDICE

INTRODUZIONE

CAPITOLO 1 - Ideazione e progettazione

CAPITOLO 2 - Pre-produzione e produzione

CAPITOLO 3 - Post-produzione

CAPITOLO 4 - Pubblicazione

APPENDICI

BIBLIOGRAFIA E LINK UTILI

INTRODUZIONE

Questa guida si pone l'obiettivo di fornire indicazioni semplici e operative sul “fare audio-video” in tutte le sue fasi, dalla ideazione alla pubblicazione.

Si rivolge principalmente a esperti di formazione, che a vario titolo riconoscono l'importanza di integrare risorse audio-video nel proprio lavoro e sentono il bisogno di costruirsele in autonomia, con strumenti semplici e perlopiù conosciuti. Gli autori stessi di questa guida sono formatori che appartengono a realtà lavorative diverse (Pubblica Amministrazione, ASL, Università, enti vari), che usano comunemente audio-video realizzati da altri, dalla propria organizzazione o auto-prodotti e che mettono a disposizione le loro conoscenze e competenze non solo alla community dei formatori SELF di cui fanno parte, ma ai formatori tutti.

Potete trovare alcuni spunti e riflessioni sull'impiego di audio-video nella formazione nel primo capitolo, al quale ne seguono altri quattro più di taglio operativo. Vi suggeriamo poi di prendere in considerazione le sezioni finali di appendici e bibliografia/link utili per approfondire le suggestioni e le indicazioni dei primi due capitoli.

CAPITOLO 1. IDEAZIONE E PROGETTAZIONE

Perché usare risorse audio-video nella formazione?

In questi ultimi anni, di larga diffusione di contenuti sul web, il costante miglioramento della tecnologia mobile e la possibile fruizione di dati ad alta velocità, ha generato la nascita di piattaforme di audio/video per la propagazione di argomenti di studio e di conoscenza.

La ragione fondamentale del successo dei sistemi di apprendimento realizzati con il contributo di risorse video è semplice: il video è un **linguaggio comune**.

Il formato audio-video tende ad essere vicino ai linguaggi delle nuove generazioni che li preferiscono già da tempo rispetto al testo scritto: non è una novità che Youtube sia il canale più utilizzato per l'intrattenimento e l'acquisizione di informazioni e conoscenze.

Anche gli adulti stanno cambiando il loro modo di apprendere: si è rafforzata l'abitudine a cercare risorse in formati molteplici, si prediligono risorse per l'apprendimento che richiedono *bassi tempi di fruizione*, si cercano alternative al testo scritto ed alla presentazione.

L'impiego di risorse audio-video per l'apprendimento è quindi sempre più attuale nel mondo della formazione e induce gli esperti di formazione, che intendono adottarle, a porsi alcune domande in fase di ideazione e progettazione.

Cosa offre già il web?

Principalmente, se si pensa a percorsi di formazione "mainstream", come la sicurezza sul luogo di lavoro, le lingue, la comunicazione, è probabile che qualcuno abbia già lavorato su questi temi mettendo a disposizione valide risorse che possono essere facilmente incluse e riusate in un percorso nuovo.

La realizzazione di risorse audio-video richiede un'accurata progettazione dei contenuti e dei formati da impiegare, la presenza di diversi professionisti, e talvolta può avere dei costi alti di produzione. Pertanto è sicuramente utile verificare la presenza di materiali di apprendimento riutilizzabili.

Come inserire tali risorse nel mio percorso formativo?

E' bene infatti ricordare che nella progettazione di un percorso formativo tutto ciò che può produrre apprendimento va contestualizzato, ricollegato all'esperienza dei soggetti che partecipano all'attività, va infine riconosciuto all'interno dell'organizzazione in cui si opera. Per esempio una risorsa video può essere valida dal punto di vista dei contenuti, ma non esserlo rispetto allo stile comunicativo adottato (per esempio un linguaggio troppo informale in un contesto formale): le caratteristiche del target e la cultura organizzativa sono variabili da tenere presenti nello scegliere le risorse video adeguate per un determinato percorso formativo.

Per il mio obiettivo formativo che vantaggi offre l'uso di una o più risorse audio-video?

Qualsiasi scelta progettuale deve essere giustificata da un criterio di "utilità" rispetto ad altre opzioni possibili, come per esempio la maggiore immediatezza nella fruizione o la riproducibilità del formato da dispositivi mobile.

Infine la scelta di includere risorse audio **video auto prodotte** può essere "vantaggiosa" perché è essa stessa fonte di apprendimento organizzativo: la scelta della simulazione, della procedura, del caso da sviluppare in un video, richiede un lavoro di esplicitazione dei "saperi" presenti all'interno dell'organizzazione e può rappresentare un valore aggiunto non solo per i partecipanti all'iniziativa formativa ma anche per coloro che partecipano all'ideazione e progettazione.

Quali video e quando?

Quando, per imparare qualcosa, è utile cercare un video?

Devo riparare la bicicletta, voglio leggere un manuale o guardare su Youtube come si fa? Se si deve – a scopo professionale - imparare a cucinare un piatto prelibato e *ricordarne per sempre la preparazione*, è preferibile vedere un video o leggere un libro di ricette? La risposta spesso comprende entrambe le soluzioni. Soprattutto quando ci serve imparare qualcosa a scopo professionale. Perché il libro serve per avere a disposizione, veloce e permanente, la lista degli ingredienti e i tempi di realizzazione del piatto desiderato, tuttavia, disponendo dei mezzi, è importante visualizzare i luoghi e gli spazi occorrenti, il tipo e la grandezza degli strumenti necessari e soprattutto vederne il risultato finale.

Così per la cucina, per lo sport, per le lingue straniere, per la formazione professionale, per la riproduzione di situazioni create in laboratorio o in contesti riproducibili in aula, per tutto ciò che presuppone il riprodurre fedelmente una procedura o una serie di processi, troviamo nel video un valido aiuto.

La sola visione di un contenuto audio-video non è sufficiente a produrre un trasferimento di competenze articolate: sono necessari ulteriori processi di riflessione e rielaborazione dei contenuti e di applicazioni pratiche guidate.

“In altri termini pur ammettendo la potenzialità di stimolo dei nuovi strumenti non va dimenticato che occorre andare al di là del loro aspetto ludico per imparare ad investirli di contenuti, per farne un vero strumento di apprendimento” Gonnet Jacques.

Ricordiamo la necessità di fare i conti con i requisiti di accessibilità previsti dalle normative (e dalle politiche inclusive) ove applicabili, con le eventuali limitazioni territoriali o sociali e le dotazioni tecnologiche richieste (digital divide).

Realizzare un video o utilizzarne uno già esistente?

Il video a scopo didattico può essere auto-prodotto, commissionato a terzi o reperito nel web. Il web è una miniera inesauribile di filmati utili per l'educazione, talvolta potrebbe essere utile usufruire di ciò che è già disponibile. In questo caso il docente può anche invitare i discenti a trovare e selezionare, in modo consapevole, i video presenti sul web, in un'ottica di information literacy¹.

Non tutti i filmati nascono necessariamente come oggetti didattici, ma possono diventarlo: il docente dovrebbe sviluppare le capacità di immaginare la possibile fruizione di contenuti video presenti in rete, di individuare il più pertinente e più interessante e di somministrarlo ai discenti nel modo e nel momento più adatto.

¹ https://it.wikipedia.org/wiki/Information_Literacy

CAPITOLO 2. PRE-PRODUZIONE E PRODUZIONE

Posto che la soluzione audiovisiva si è rivelata la soluzione più adatta e sostenibile per il nostro contesto, occorre affrontare una serie di “fasi” che nel mondo cinematografico sono indicate come pre-produzione, produzione e post produzione.

In questo capitolo affronteremo le prime due fasi, nel capitolo 3 la post-produzione.

Pre-produzione

Project Manager o Instructional Designer? ²

Alla realizzazione di prodotti audiovisivi di carattere formativo concorrono solitamente più figure professionali. Alcune di queste sono facilmente identificabili in quanto svolgono funzioni già consolidate nel mondo della formazione, ad esempio l'esperto di contenuti e quello di processi formativi. Altre comprendono una serie di competenze piuttosto eterogenee mutate dal settore cinematografico, di produzione di contenuti per il web e dalla formazione online.

Alle figure di Project Manager e/o Instructional Designer (ID) viene di solito chiesta la definizione di un piano di lavoro, che comprenda l'elenco delle attività, i tempi di realizzazione, la sequenzialità delle fasi, le risorse umane e strumentali necessarie. Durante la fase di produzione l'ID agisce come coordinatore del gruppo di lavoro e come supervisore: la sua abilità è quella di arrivare alla realizzazione di un prodotto efficace ed efficiente, di mediare tra le aspettative dei vari stakeholder e il contesto reale, di prevedere possibili rischi e problemi e di attivarsi tempestivamente per la loro soluzione in modo da salvaguardare il successo del progetto.

Nella pianificazione delle attività devono essere considerati questi aspetti:

- individuare e/o predisporre la location per le riprese;
- prendere accordi sugli aspetti logistico-organizzativi ed economici con le diverse parti interessate (attori, tecnici, organizzazioni esterne, siti web e piattaforme, marketing, ecc.);
- scegliere le attrezzature quali videocamera/e, luci, microfono/i, ecc;
- pianificare le riprese;
- predisporre la modulistica necessaria per la privacy e il copyright (prima delle riprese);
- definire il soggetto;
- definire obiettivi didattici e modalità di fruizione (se si tratta di audiovisivi per la formazione);
- realizzare lo storyboard.

² Tra le numerose definizioni possibili, i due ruoli possono essere ricoperti da più persone o da una sola persona; in questo contesto si considererà l'Instructional designer come la figura che ha la disponibilità di risorse, la responsabilità e le competenze necessarie per realizzare/coordinare il progetto audiovisivo. <https://elearningindustry.com/the-role-of-an-instructional-designer-as-project-manager>

Device e formati di ingresso: registrazione video (tutoriale, video pillola, intervista)

Per la produzione di un contenuto audiovisivo si ipotizza l'utilizzo di device di utilizzo comune, limitando il ricorso ad attrezzature professionali, non sempre disponibili all'interno delle organizzazioni.

Tablet, smartphone, fotocamere e videocamere non professionali, nella maggior parte dei casi sono più che sufficienti. L'importante è utilizzare al meglio le loro possibilità, conoscendo le loro caratteristiche tecniche e consultando il manuale delle istruzioni.

I video possono essere realizzati con questi dispositivi scegliendo diversi livelli di risoluzione (la dimensione del filmato caratterizzata dal numero di pixel orizzontali e verticali) e l'aspetto che si vuole ottenere (4:3 o 16:9). Si elencano di seguito quelli più comuni:

- QVGA il numero di pixel orizzontali è di 320 pixel, e di 240 verticali (4:3)
- VGA il numero di pixel orizzontali è di 640 pixel, e di 480 verticali. (4:3)
- HD, il numero di pixel orizzontali è di 1280 pixel, e di 720 verticali. (16:9)
- full HD questo numero cresce a 1920 orizzontali e 1080 verticali. (16:9)
- 4K, che si sta lentamente diffondendo, però attenzione: spesso le videocamere hanno stampato il logo 4K, anche se tecnicamente acquisiscono a 3840 per 2160 verticali, cioè ultra hd. Il 4K vero e proprio ha 4096 per 2160 pixel. (16:9).

I primi due formati sono comuni in molti corsi online in cui il video con l'immagine del docente occupa solo un piccolo riquadro dello schermo (immagine A) mentre a lato o sotto scorre il testo. Gli altri formati invece sono ottimali per i video che devono essere visualizzati a schermo intero (immagine B).



Immagine A



Immagine B

Anche se ad un'alta qualità dell'immagine corrisponde un prodotto certamente più gradevole, la maggior parte dei video didattici non sono fruiti su schermi ad altissima risoluzione o con dimensioni tali da consentire la visualizzazione nitida dei dettagli, pertanto non è necessario andare oltre al formato full HD. L'apparecchiatura con maggiore qualità (pensiamo al 4k) comporta un investimento economico che va ben oltre il costo della foto o videocamera: richiede computer con alte prestazioni per la fase di editing, schede di memoria adeguate e anche il fruitore dovrebbe essere dotato di uno schermo che consenta la visualizzazione ottimale di quel formato.

Altri strumenti utili, specie se non si dispone di uno studio e di una equipe professionale³, sono:

- cavalletto;
- microfono, possibilmente direzionale a condensatore per le interviste oppure tipo lavaliere, o ad archetto;
- luci fluorescenti a basso consumo o LED, con caratteristiche di potenza e colorazione adatte alle riprese video;
- scheda di memoria (SD card); si consigliano schede di qualità e capienza adeguata al dispositivo in uso, alla lunghezza dei filmati, all'ambiente, al prodotto che si vuole ottenere e con buona velocità di scrittura;
- un telo verde per il chroma key, solo nel caso in cui sia necessario far scorrere immagini in sottofondo oppure ottenere sfondi particolari in post-produzione. Da considerare anche un telo bianco come sfondo nei casi in cui l'attenzione debba essere posta al soggetto ripreso ;
- RIG (spallacci), per avvicinare l'ergonomia della *mirrorless* o *reflex* o videocamera a quella di una macchina da presa classica e aumentare la stabilizzazione delle riprese;
- un *camera crane* o *jib crane*, per realizzare ad esempio inquadrature dall'alto. In internet si trovano anche soluzioni economiche ed interessanti.

Di seguito alcuni aspetti da ricordarsi prima di iniziare e che non possono essere corretti in fase di post-produzione:

- messa a fuoco: preferire quella manuale se il soggetto non è in movimento o la funzione che mette a fuoco una porzione di immagine, presente nella maggior parte di fotocamere, videocamere e anche di alcuni smartphone;
- esposizione: regolarla in modo ottimale, possibilmente in modalità manuale, evitare che i dettagli siano sovra o sotto esposti. Nella maggior parte delle videocamere e fotocamere è presente l'istogramma di esposizione che aiuta a trovare il parametro corretto; occorre comunque fare delle prove;
- bilanciamento del bianco, effettuarlo prima di iniziare le riprese, aiutandosi con un foglio di carta bianca collocato in prossimità del soggetto da riprendere.

I formati video

I più comuni ⁴ sono:

³ Generalmente per quanto riguarda gli ambienti interni è opportuno che essi siano luminosi, preferibilmente con luce solare (o in alternativa illuminati da lampade con una temperatura di colore attorno a 5400 K), di dimensioni adeguate, dotati di prese di corrente per le attrezzature e soprattutto privi di rumori esterni. Nel caso in cui si decidesse di realizzare un video tutorial, occorrerà curare soprattutto l'aspetto audio, quindi dovremmo scegliere un ambiente privo di interferenze e dotarci di un microfono direzionale, lavaliere o una cuffia-microfono, considerando che questi ultimi due sono visibili nelle riprese video.

⁴ Rassegna dei formati video più comuni effettuata nel 2015 <http://www.navigaweb.net/2015/03/differenze-tra-formati-video-avi-mkv.html>

AVI, lo standard usato sui PC Windows, sviluppato da Microsoft. Non è un formato di condivisione, ha una qualità abbastanza alta e non tutti gli AVI sono uguali perché potrebbe essere che il video sia compresso con codec diversi.

Flash Video (FLV, SWF), lo standard dei video online oggi ancora molto in uso, dovrebbe essere sostituito con lo standard HTML5.

MKV (Matroska) è il formato più adattabile, progettato per supportare quasi tutti i formati audio o video, molto efficiente dal punto di vista della qualità, compatibile con il codec H.264 e ottimo per i film in HD.

MP4 è il formato consigliato per caricare video su internet in siti come Vimeo o Youtube che lo considerano il formato preferito. Il contenitore MP4 utilizza la codifica MPEG-4 o H.264 per i video e l'AAC o AC3 per l'audio. E' un formato ampiamente supportato dalla maggior parte dei lettori multimediali commerciali ed è il container più comune utilizzato per i video online.

VOB (DVD Video Object) è il container dei DVD.

MOV è il formato video creato da Apple per il suo lettore Quicktime.

Alla fine, un video sarà visibile sul computer o in TV se si utilizza un lettore che supporta il formato di file o container. A volte, un file container come l'AVI o l'MKV può avere al suo interno un video compresso con un codec non compatibile con il lettore usato e diventare quindi illeggibile.

Per fortuna è sempre possibile convertire un file video da un formato ad un altro con alcuni programmi anche gratuiti reperibili in internet.

Storyboard

La progettazione di prodotti multimediali quali spot pubblicitari, film, cortometraggi o video pillole formative, indipendentemente dal tipo di approccio progettuale, richiede sempre la pianificazione di azioni più specifiche e dettagliate: dall'idea al soggetto, dalla sceneggiatura al decoupage tecnico, dal piano di lavorazione al prodotto finale.

Per Dominique Parent Altier, la sceneggiatura è un breve scritto da cui emerge l'intenzione della storia. Il soggetto è al tempo stesso la storia che l'autore vuole raccontare e l'azione che la racconta. Il soggetto della storia è dunque l'azione, vale a dire ciò che accade, e il (l'eventuale) personaggio a cui accade. (Parent Altier, 1997).

Lo storyboard si colloca nella fase di pre-produzione, appena prima della realizzazione del prodotto audiovisivo finale che, nell'ambito della formazione e nell'economia di questa guida, può essere un tutorial didattico, una breve video-pilola, un'intervista o un cortometraggio.

Cos'è e a cosa serve?

Si tratta di una traccia scritta e illustrata del prodotto finale, un canovaccio che può fungere da tabella di marcia e assume un livello di complessità e specificità differente, a seconda del tipo di prodotto.

Il progettista, o *instructional designer*, immagina e prepara lo storyboard che ritiene più idoneo a illustrare i contenuti del prodotto e a raggiungere gli obiettivi formativi, didattici, artistici e comunicativi concordati con la committenza.

Lo storyboard consiste di fatto in un documento nel quale si formalizza il contenuto che dovrà essere realizzato. Una volta redatto ed approvato avrà valore formale sia per il progettista nei confronti del committente, responsabile del progetto o della commissione scientifica, che per l'equipe coinvolta nella realizzazione. Chiunque abbia le necessarie competenze, con l'ausilio dello storyboard dovrebbe essere autonomo nelle fasi di realizzazione; nulla dovrebbe essere omesso. Più lo storyboard è completo, più il supporto del progettista diventa marginale per chiarire aspetti di dettaglio.

Quali dati deve contenere?

Dipende dal livello di complessità del prodotto finale: nel caso di un cortometraggio dovrà contenere molte informazioni dettagliate, nel caso di un video tutorial o di un audiovisivo si daranno informazioni sull'inquadratura e sull'eventuale voce guida che commenta le immagini.

Specialmente nell'ambito della formazione, il progettista deve tenere presente che lo storyboard nasce dalle esigenze espressive, dall'argomento trattato e dalla capacità dell'allievo di cogliere e interagire con il prodotto finale.

La differenza tra uno storyboard di un cortometraggio e quello di un tutorial, o di una breve video-pillola, non si limita però solo alla quantità e qualità di informazioni che deve contenere, ma anche al linguaggio videofilmico utilizzato e alla capacità di tradurre concetti pensati o scritti in "testo filmico"; questo ultimo aspetto presuppone una competenza particolare del progettista e dei collaboratori coinvolti nella realizzazione del prodotto.

Tentando di sintetizzare un tema che meriterebbe un maggior approfondimento, possiamo idealmente elencare i dati necessari nello storyboard:

CONTENUTI E LORO SCANSIONE TEMPORALE: occorre considerare una marcatura del tempo in base alle variazioni del testo video o audio, degli argomenti trattati, dei tipi di inquadratura (o *shot*), dei movimenti di camera, dell'interattività se prevista (*problem solving*, test, contributi, altri filmati, rimandi a lezioni, presentazioni, link, approfondimenti, ecc).

In alcuni casi, quando il prodotto multimediale ha un basso livello di complessità, il confine tra microprogettazione e storyboard è meno marcato e il primo potrebbe sostituire in parte o del tutto il secondo, ad esempio nel caso di una breve video-pillola. In casi più complessi e soprattutto se si lavora in equipe è opportuno utilizzare lo storyboard affiancato alla documentazione progettuale del *learning object*, *learning content* o *learning fragment*⁵, modulo o unità didattica.

Per ogni *shot* si dovrà contemplare il DECOUPAGE TECNICO, capace di fornire tutte le indicazioni tecniche di ripresa: inquadrature, angolazioni, movimenti di camera, luci, audio/dialoghi, previsione di possibili problemi...).

⁵ Marcello Giacomantonio, Learning Object, (2007)

Le inquadrature sono quasi sempre fisse e i movimenti di camera sono abbastanza rari anche nei film. E' il concatenarsi delle inquadrature che ci dà quella che Gilles Deleuze nel suo libro "L'immagine in movimento" (1984) chiama "IMMAGINE TEMPO", ossia l'idea dello scorrere del tempo; a differenza del cinema degli esordi che si basava su modelli teatrali statici in cui avvenivano dei movimenti/sketch di persone all'interno di una singola inquadratura fissa: "IMMAGINE MOVIMENTO").

Di seguito si propongono alcuni esempi e modelli di storyboard.

Story board corso: il cloud in azienda (2011) Ausl di xxx				
Scheda 1	Shot 1/50	Shot 2/50	Shot 3/50	Shot 4/50
Tempo (min/sec)	0,5	0,3	0,3	0,15
video	Il modulo intende attivare una riflessione sull'efficacia ed efficienza dell'impiego del cloud nelle medie e grandi aziende.			
audio	Music : Track01	Music : Track01	Ring: telephone	Voce (Ferrari): pronto, sono il prof. Ferrari, relatore al convegno di vulfologia presso la vostra azienda. volevo avvertirle che ho una presentazione con alcuni video, e vorrei ascoltarle che non ci siano problemi tecnici, prima del convegno di sabato. Può verificare che la parte video venga visualizzata correttamente?
azione	Fade in/Fade out	CM	PP	PP


Story board corso: il cloud in azienda (2011) Ausl di xxx				
Scheda 2	Shot 5/50	Shot 6/50	Shot 7/50	Shot 8/50
Tempo (min/sec)	0,12	0,8	0,14	0,5
video				Dopo alcuni minuti l'impiegato chiama il relatore e propone la sua soluzione...
audio	Impiegato: benissimo, riesce a farcele avere entro stampa? Voce (Ferrari) mi spiace ma mi trovo all'EUR a Roma non saprei come fare. Avete un servizio di file hosting?	Impiegato: ...no, credo di no, può inviarmi la presentazione in posta elettronica?	Voce Ferrari: mi spiace ma il file è molto pesante e anche riprendolo, non lo riceverebbe. Impiegato: Ok, trovo una soluzione e la richiamo nel giro di due minuti. A dopo. Voce (Ferrari): va bene, a dopo	Music : Track01
azione	PP	CM	PP Fade out	Fade in Fade out

Esempio 1: Storytelling con foto



1c	CM	L'uomo scende e si ferma un secondo sul marciapiede, spalle alla strada, come cercasse qualcosa (un bar aperto? prende aria?) mentre gli altri passeggeri scesi si allontanano. audio: ambientale	
2a	MF	L'uomo ripreso di profilo si gira in direzione della mdp. audio: ambientale	

2b	MF > FI	La mdp arretra fino a inquadrare a FI l'uomo che inizia a camminare. La mdp lo riprende dal davanti con carrellata a precedere audio: ambientale	
3	PART	degli occhi (mentre cammina) il preludio ai suoi pensieri audio: inizio dell'audio che continua nell'inquadratura seguente	





Esempio 2: Cortometraggio con disegni

<p>Slide 3 Gravidanza ed educazione prenatale Duration: 00:00:30 Advance mode: Auto</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>GRAVIDANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> - OCCASIONE STRATEGICA per la promozione dell'allattamento al seno - Genitori particolarmente recettivi per sostenerli e motivarli a fare il meglio per il loro bambino </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>EDUCAZIONE PRENATALE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sostegno al processo di TRANSIZIONE ALLA GENITORIALITÀ - Favorire lo sviluppo di una RELAZIONE POSITIVA con il bambino - Riconoscere l'importanza dell'allattamento sulla SALUTE e sul BENESSERE del proprio bambino </div> </div>	<p>Audio: voce femminile La gravidanza rappresenta un'occasione strategica per la promozione dell'allattamento al seno. Culbert definisce la gravidanza un "momento magico", durante il quale i genitori sono recettivi in modo unico per poterli sostenere e motivare a fare il meglio per i loro bambini. L'educazione antenatale, integrando fattori sociali, psicologici, biologici e economici, dovrebbe svilupparsi per sostenere nei genitori il processo di transizione alla genitorialità.</p>
<p>Shot 1 Duration: 00:00:15 Advance mode: Auto</p>		<p>Audio: In gravidanza a tutte le donne dovrebbe essere offerta la possibilità di una discussione significativa rispetto alla cura del proprio bambino, inclusi la nutrizione, il riconoscimento e la risposta ai bisogni del bambino in modo da promuoverne il benessere.</p>
<p>Slide 4 Formazione e informazione Duration: 00:00:15 Advance mode: Auto</p>	<p>A CHI - LA GRAVIDANZA RAPPRESENTA UN'OPPORTUNITA' PER TUTTE LE DONNE DI ESSERE ADEGUATAMENTE INFORMATE E DI FORMARSI DELLE IDEE SULL'ALIMENTAZIONE DEI NEONATI E DEI BAMBINI</p>	<p>Audio: Tutto ciò dovrebbe aiutare le donne a sviluppare una relazione positiva con il proprio bambino. Le donne in gravidanza infatti dovrebbero essere sostenute nel riconoscere l'importanza sia</p>

Esempio 3: composto da slide e filmati di un modulo del corso: "Gravidanza fisiologica"

SCENA 6		
1.	<p>FI</p>	<p>Inquadratura sulla porta chiusa (2 sec.). La porta si spalanca velocemente. Oltre la porta c'è l'uomo (arruffato, spettinato, disordinato). E' in piedi con le gambe semidivarcate e le braccia un po' piegate lungo i fianchi (sottofondo sfida da far west?). Avanza verso la mdp. Stacco.</p> 
2.	<p>FI</p>	<p>(la mdp ora è in posizione esattamente opposta alla precedente, salto sulla linea dei 180°). L'uomo prende in mano la manopola del rubinetto. Attende un secondo. Apre l'acqua e velocissimo si mette sotto con la bocca. (4 sec.). Stacco.</p> 

Esempio 4: modello con bozze disegnate

<p>SCENA 1 (colore) interno cucina / giorno</p> <p>Quattro amici seduti intorno ad un tavolo sul quale sono appoggiate delle bibite e delle birre stanno chiacchierando, ridendo e versandosi da bere.</p> <p>risate e voci dei presenti e una musica leggera di sottofondo</p>	<p>PART: mani che si versano da bere</p>	
<p><u>Inquadratura</u>: dalle mani zoommata indietro fino ad inquadrare interamente i soggetti seduti intorno al tavolo; <u>Durata</u>: 00.00.25</p> <p><u>Inquadratura</u>: frontale, leggermente angolata da destra. <u>Durata</u>: 00.00.20</p>	<p>PP: su amico 1 che ride e beve da un boccale di birra; PP: su amico 2 che sorseggia con una cannuccia una bibita in lattina; PP: su amico 3 che chiacchiera tenendo sollevato un bicchiere contenente una bibita.</p>	
<p><u>Inquadratura</u>: dal volto zoom indietro fino a inquadrare il soggetto (MFI) che appoggia sul tavolo un bicchiere vuoto e si volta volgendo lo sguardo verso un punto della stanza. PART.: bicchiere vuoto <u>Durata</u>: 00.00.30</p>	<p>PP: volto pensieroso dell' amico 4 (Mario)</p>	
<p>SCENA 2 (b/n) Interno camera/giorno Mario apre un cassetto e prende in mano la tessera elettorale. Allo stesso tempo il telefono cellulare riceve il doppio bip che segnala l'arrivo di un nuovo messaggio ricevuto.</p> <p><u>Inquadratura</u> prima da sinistra su Mario, poi di fronte sul suo volto, infine dall'alto sul telefonino. <u>Durata</u>: 00.00.40</p>	<p>MFI: su Mario;</p>	

Esempio 5. Cortometraggio realizzato per la campagna di sensibilizzazione contro lo spreco dell'acqua potabile

Modelli

Story board corso: xxxx Ausl di xxx				
Scheda n°	Shot 0/0	Shot 0/0	Shot 0/0	Shot 0/0
Tempo (min/sec)	0/00	0/00	0/00	0/00
video				
audio				
azione				

Modello realizzato con MS Power Point

Long Shot

Audio:

Your audio description...

Duration: **3 Secs**

Video:

Your video description...

1
Shot No

Medium Long Shot

Audio:

Your audio description...

Duration: **5 Secs**

Video:

Your video description...

2
Shot No

Medium Shot

Audio:

Your audio description...

Duration: **5 Secs**

Video:

Your video description...

3
Shot No

Modello generico in lingua inglese

Produzione: le inquadrature

La fase di produzione si caratterizza per una serie di attività e di attenzioni legate alle inquadrature e alle riprese. In questo paragrafo ci occuperemo di inquadrature, mentre le riprese saranno trattate nell'Appendice 2 allegata alla guida. La parte predominante però è costituita dall'esperienza sul campo!

Profilmico

Si tratta di tutto ciò che sta davanti alla macchina da presa (messa in scena).

- La scenografia: si tratta dell'ambiente esterno, parzialmente o totalmente ricostruito
- La figura: è all'interno della scenografia e con essa si instaura un rapporto
- L'ambiente: (ricreato) può essere realista, impressionista, espressionista

Le luci

Le luci e i colori assumono un ruolo importante nella composizione delle immagini e nella creazione dei significati che queste trasmettono. Le luci non vengono utilizzate unicamente per rendere ben visibile allo spettatore ciò che accade sulla scena, ma possono assumere delle funzioni importanti nell'organizzazione e nella caratterizzazione di ambienti e personaggi e contribuisce a determinare il racconto, lo stile e quindi il significato. Ad esempio, un volto illuminato solo a metà sottolinea la doppia personalità. Nel cinema moderno e per utilizzi didattici, si cerca di non "piegare" la luce, ma di utilizzarla nel modo più oggettivo possibile.

Le caratteristiche della luce utili per le inquadrature sono: qualità, direzione e sorgente.

La qualità può essere:

- contrastata: quando si vuole evidenziare la drammaticità; luci e ombre, scacchiera viva, tratti marcati e delineati per marcare l'attenzione su un particolare;
- dinamica: ad esempio i fari di un automobile;
- diffusa: per sottolineare un clima disteso, rappresentazioni idilliache...

La direzione può essere:

- frontale, tende ad eliminare le ombre e appiattisce;
- laterale, tende a scolpire i volti e accentua il gioco di luci e ombre;
- controluce, stacca la figura dal fondo e ne evidenzia i contorni;
- dal basso, distorce i tratti del volto, crea forti effetti dinamici;
- dall'alto, tende a suggerire una luce diegetica: ad esempio un lampione.

La sorgente può essere:

Ecco alcuni esempi:



Fig.1 CAMPO LUNGHISSIMO [CLL]:
è una vista a perdita d'occhio



Fig.2 CAMPO LUNGO [CL]: è
sempre una vista molto distesa, ma
meno "panoramica"



Fig.3 CAMPO MEDIO [CM]:
vengono riprese anche le persone
all'interno di un determinato
ambiente, ma si dà ancora
importanza al posto, evidenziando al
contempo l'azione delle persone
coinvolte



Fig.3 A: TOTALE [TOT] è l'azione ad avere maggiore importanza, la figura umana è
interamente visibile, l'ambiente invece è limitato alla zona in cui si svolge l'azione.
Questo tipo di inquadratura è una via di mezzo tra il campo medio e la figura intera.



Fig.4 FIGURA INTERA [FI]:
dai piedi alla testa



Fig.5 PIANO AMERICANO [PA]:
dalle ginocchia alla testa



Fig.6 MEZZA FIGURA INTERA
[MFI]: dalla vita alla testa



Fig.7 PRIMO PIANO [PP]:
dalle spalle alla testa



Fig.8 PRIMISSIMO PIANO [PPP]:
porzioni del viso (quasi intero)



Fig.9 PARTICOLARE/DETTAGLIO
[PART/DETT]: Particolare, se si
tratta di parti del corpo, dettaglio se
si tratta di un oggetto

Movimenti di macchina

Ogni singola ripresa di un film può essere statica o dinamica. Nel primo dei due casi ci si trova di fronte a un'inquadratura fissa, nel secondo invece a un movimento della macchina da presa.

profilmico statico; profilmico dinamico	filmico statico; filmico dinamico
dinamico, movimento degli sfondi	dinamico, movimenti della videocamera, luci quadri, ecc

Tabella 1 – i movimenti di macchina

Panoramica: consiste in un movimento basso/alto, destra-sinistra (e viceversa) e sarebbe meglio farla montando la telecamera su un cavalletto a testa fluida (tramite un apposito tassello che si fissa sotto la camera); altrimenti occorre cercare di utilizzare il corpo come una sorta di perno che gira su se stesso. Può essere verticale, orizzontale, obliqua e a 360°.⁷

Grandangolare: è un'inquadratura fissa, funzionale alle riprese o fotografie panoramiche. Si tratta di una tipologia di ottica con lunghezza focale corta che consente la ripresa di grandi soggetti (ad esempio panorami o edifici) che non rientrerebbero normalmente nell'angolo di ripresa. La prospettiva grandangolare esalta la sensazione di spazio e di profondità ma può distorcere le forme.

Carrellata: è il movimento che segue in parallelo (su un carrello appunto, cioè su una sorta di binario) un'azione che si sta svolgendo, per esempio una persona che sta camminando sul marciapiede. In mancanza di un carrello specifico si può seguire la scena da un'auto in movimento, oppure fissare la telecamera su un carrello della spesa. La carrellata può essere laterale (riprende un personaggio di profilo), a precedere (riprende un personaggio frontalmente), a seguire (riprende un personaggio di spalle). La telecamera è fissa e non cambia la dimensione della porzione ripresa, a differenza della panoramica.

Zoom: non è un movimento di camera, ossia può essere utilizzato per allontanarsi o avvicinarsi ad un soggetto tenendo la telecamera fissa. È usato con parsimonia nei prodotti videofilmici, serve soprattutto per cambiare le inquadrature sulla stessa scena o sullo stesso attore, tenendo però sempre fisso il punto di ripresa dove si è posizionati con il cavalletto.

Travelling: si tratta di movimenti di videocamera complessi, possibilità dinamiche di panoramiche e carrelli. La videocamera sale e scende con l'ausilio di Gru e Dolly (videocamera fissata su un veicolo a ruote).

Steadycam: intelaiatura a spalle che limita (o elimina) i movimenti del corpo durante le riprese. Esistono in commercio soluzioni alternative (non professionali) a costi molto più accessibili.

Louma: come il Dolly, ma controllata dal basso.

Macchina a mano: (tenuta dall'operatore).

⁷ Si veda un esempio di ripresa a 360° <https://www.youtube.com/watch?v=Hh0b52X69aE> Questo tipo di riprese attribuito da alcuni al Cinema 2.0, mette in discussione molti dei concetti e regole precedentemente indicati; ma si può parlare di video autoriali o scelte narrative e stilistiche? Evidentemente nella ripresa a 360° prevale la tecnica, oggi abbastanza accessibile, ma si aprono scenari che potrebbero dare adito a dibattiti e posizioni molto differenti: per approfondire: <http://www.startupmagazine.it/cinema-2-0-riprese-a-360-e-decidi-tu-cosa-inquadrare/>

Anche se in alcuni prodotti digitali esistono soluzioni tecniche per ovviare ai movimenti involontari, occorre esperienza. La leggerezza tipica delle videocamere *consumer* o *prosumer*, contrariamente a ciò che il mercato comunica, non agevola la stabilità della ripresa.

Movimenti subordinati: seguono la traiettoria di un personaggio: direzione, velocità, distanza, angolazione. Tengono in campo l'elemento profilmico.

Movimenti liberi: prescindono totalmente dagli elementi profilmici; la videocamera si muove autonomamente per allontanarci da qualcosa e avvicinarci a qualcos'altro.

Funzione connettiva: i movimenti della macchina da presa stabiliscono un legame fra due soggetti, connettendoli fra loro (proprio come potrebbe accadere attraverso il montaggio) allo scopo, per es., di precludere al loro effettivo incontro. È quel che accade in "Una giornata particolare" (1977) di Ettore Scola, quando, all'inizio del film, la macchina da presa si muove sulla facciata del condominio in cui si svolgerà la storia, passando dall'immagine di Antonietta (Sophia Loren) a quella di Gabriele (Marcello Mastroianni) prima ancora che i due personaggi abbiano avuto modo di incrociare i loro destini⁸.

Correzione di campo (*reframing*): sono le connessioni che si fanno quando ad esempio un personaggio si alza da una sedia (zoom out).

Piano sequenza: è una tecnica cinematografica che consiste nella modulazione di una sequenza (un segmento narrativo autonomo) attraverso una sola inquadratura, generalmente piuttosto lunga.⁹

Regola dei 180°: si tratta di immaginare una linea ideale dello spazio scenico nel quale effettuare le riprese. Ogni volta che si inquadrano due soggetti o più, si "crea" tra loro una linea immaginaria degli sguardi che divide lo spazio in due sezioni di 180°. Per non confondere lo spettatore la macchina da presa dovrà essere posizionata sempre all'interno dello stesso spazio di 180° senza mai "scavalcare il campo". Si vedano le figure: a, b, c e d nella pagina successiva.

Lo spazio a 180° crea di conseguenza dei nuovi raccordi da rispettare:

Raccordo di posizione: due personaggi ripresi in un'inquadratura l'uno a destra e l'altro a sinistra, dovranno mantenere la stessa posizione in quella successiva.

Raccordo di direzione: un personaggio che esce di campo a destra dovrà rientrare a sinistra in quella successiva.

Raccordo di direzione di sguardi: se il personaggio A guarda verso il fuori campo a destra dove c'è il personaggio B, nell'inquadratura del personaggio B quest'ultimo dovrà guardare verso sinistra.

Movimenti soggettivi: movimento della videocamera a partire dallo sguardo di qualcuno.

Movimenti oggettivi: evidenziare ad esempio di un volto, l'espressione, accentuando così la reazione emotiva del personaggio ad una determinata situazione.

Ambito temporale: la durata della/delle ripresa/e.

Durata: > lentezza induce alla suspense, > velocità induce alla sorpresa.

⁸ [http://www.treccani.it/enciclopedia/movimenti-di-macchina_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/movimenti-di-macchina_(Enciclopedia-del-Cinema)/) (ultima consultazione 26/09/2016)

⁹ Piano sequenza. (11 agosto 2016). *Wikipedia, L'enciclopedia libera*. Tratto il 12 settembre 2016, 05:07 da https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Piano_sequenza&oldid=82547113

Angolazione: dall'alto, dal basso, da sinistra, da destra, in verticale dall'alto (plongée).

Generalmente la ripresa angolata esprime dinamicità, effetto shock (dal basso sembra schiacciare il pubblico e conferisce al soggetto inquadrato un significato di potenza, superiorità, al contrario dall'alto esprime soggezione e debolezza, ecc).

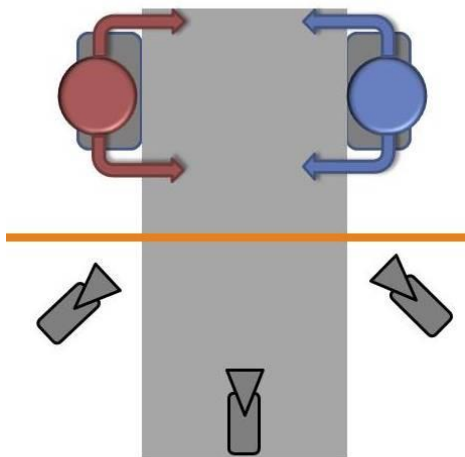


Figura (a)



Figura (b)



Figura (c)



Figura (d)

La cornice e i suoi spazi

Lo spazio fuori campo, dal quale proviene e nel quale finisce un personaggio fa parte della scena rappresentata, perché i protagonisti non vengano dal nulla. Lo sguardo fuori campo implica nello spettatore un'attesa per sapere cosa c'è oltre la videocamera.

- **Suono off:** il suono di una musica diegetica o le parole possono essere udite dallo spettatore anche senza il contributo della videocamera (ad esempio in un colloquio nella stanza accanto).
- **Soggettiva:** l'istanza narrante e un personaggio hanno lo stesso punto di vista (PDV)

- **Semi soggettiva:** pur rappresentando lo sguardo di un personaggio, non si rispetta a pieno la posizione (più vicina o più lontana, angolata) rispetto alla posizione del soggetto: si vede ciò che vede il personaggio, ma di esso si vede anche una spalla da dietro o la nuca.
- **Falsa soggettiva:** da soggettiva del personaggio all'inquadratura del personaggio stesso.
- **Oggettiva:** lo spettatore vede attraverso un'immaginaria quarta parete e la videocamera si identifica con lo sguardo di un ipotetico osservatore esterno.
- **Lo sguardo:** l'espressione e i tratti del viso del soggetto inquadrato possono rivelare i suoi stati d'animo; al contrario celare lo sguardo dietro ad occhiali scuri crea un alone di mistero.
- **Lo "sguardo in macchina" o "sguardo in camera" (EYE CONTACT/ CAMERA LOOK)¹⁰:** quando tale sguardo sfugge inconsapevolmente è da considerarsi un grave errore tecnico. Lo spettatore infatti vede questo "sguardo" e lo traduce come un elemento intruso, uno sbaglio registico, un attimo di smarrimento dell'attore che guarda dove non dovrebbe (cioè verso di noi, semplici osservatori esterni di una storia narrata e non complici dei protagonisti del film). Se tale sguardo fa parte del "discorso", se il racconto è intra-diegetico (ci racconta una storia utilizzando uno o il personaggio della narrazione), allora è ammesso.
- **Struttura di alternanza soggettiva e oggettiva:** la soggettiva mostra il lato emotivo del personaggio assieme all'oggettiva, che ne mostra le espressioni, i movimenti, ecc.

Nel film "Psyco", Marion, sentendosi braccata dalla polizia mentre guida, è inquadrata in un mezzo primo piano: la telecamera inquadra il soggetto e la strada e subito dopo il soggetto nello specchietto, con lo "sguardo" preoccupato (alternanza). Se ci fosse stato un campo totale tra l'auto di Marion e quella della polizia, sarebbe svanito l'effetto di suspense tipico dell'alternanza.

¹⁰ https://cineddoche.wordpress.com/2011/03/24/tecnica_sguardo-in-camera/ (ultima consultazione 15/05/2016)

CAPITOLO 3. LA POST-PRODUZIONE

Nella fase di post-produzione il video può essere elaborato e modificato grazie all'uso di alcuni software che consentono diverse operazioni: tagliare spezzoni o parti, applicare filtri, inserire commenti audio, grafiche o animazioni, convertire in altri formati video.

Qui proponiamo 3 software tra i più usati: Avidemux, Office Mix e Free Studio. Per ciascuno di questi trovate indicazioni operative d'uso.

Avidemux

Avidemux è un software libero (e gratuito) per l'editing e la conversione dei video, disponibile anche in lingua italiana, che si scarica da questo link: <http://avidemux.sourceforge.net/>. Ci sono tuttavia siti mirror, cioè siti alternativi per poterlo scaricare, ad esempio <https://sourceforge.net/projects/avidemux/files/avidemux/2.6.13/>). Avidemux è un software multiplatforma, disponibile per Windows 32-bit, Windows 64-bit, Mac OSX e Linux, quindi rappresenta uno strumento software disponibile sulla quasi totalità delle architetture di sistema oggi presenti sul mercato. Attualmente l'ultima versione disponibile (con riferimento al download per Windows 64-bit) è la 2.6.13.

All'avvio si presenta la schermata principale visualizzata in figura 1.

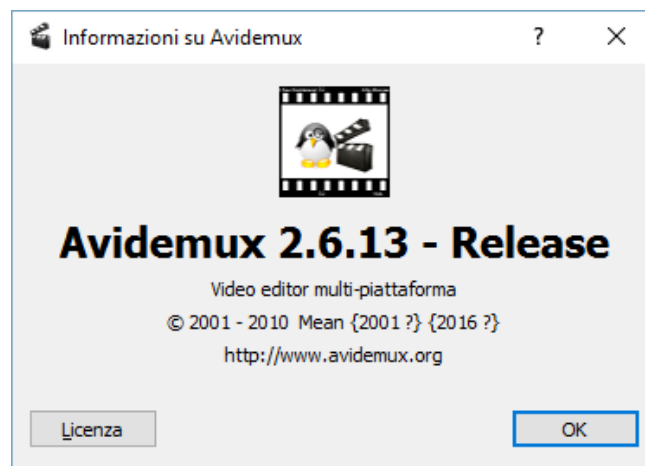


Figura 1 – Ultima release e schermata principale di Avidemux (settembre 2016)

Avidemux supporta numerosi formati video, tra i quali Ogg, AVI, QuickTime e MPEG (cfr: <https://it.wikipedia.org/wiki/Avidemux>).

Offre diverse funzionalità, tra le quali:

- taglio (cutting) di porzioni di video;
- applicazione di filtri (filtering) sia video sia audio;

- transcodifica in diversi formati (encoding);
- inserimento (muxing) e estrazione (demuxing) nel/dal video di tracce audio;
- possibilità di automazione delle attività tramite linguaggio di scripting (questa è una funzionalità avanzata).

All'avvio si presenta la schermata principale visualizzata in figura 2.

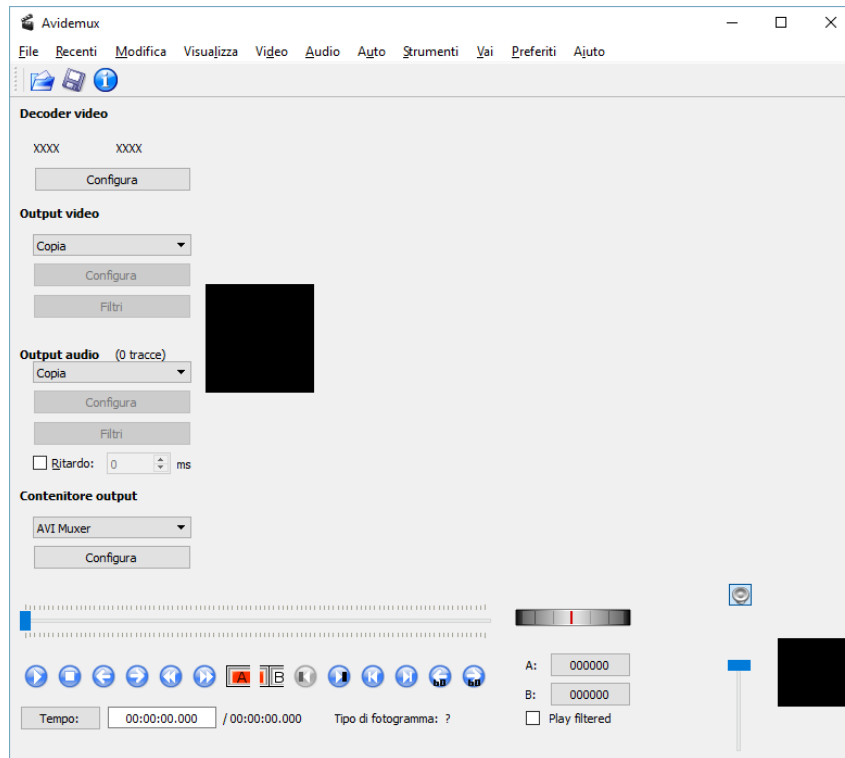


Figura 2 – schermata principale di Avidemux

Per provare le funzionalità di Avidemux è possibile scaricare un video con licenza Creative Commons dal sito https://archive.org/details/stock_footage (si richiama ancora l'attenzione sull'importanza di verificare le tipologie delle licenze dei materiali multimediali impiegati prima della pubblicazione sui canali di distribuzione). Scegliamo, ad esempio, "Hydrogen Bomb Test", un video MP4 del peso di circa 4,7MB (il nome del file è "CEP_00_032_512kb.mp4"). Dopo averlo scaricato sul nostro PC, carichiamolo in Avidemux, tramite l'azione "Apri..." del menù "File", oppure selezionando il pulsante a forma di cartellina (📁). Il risultato è visibile in figura 3.

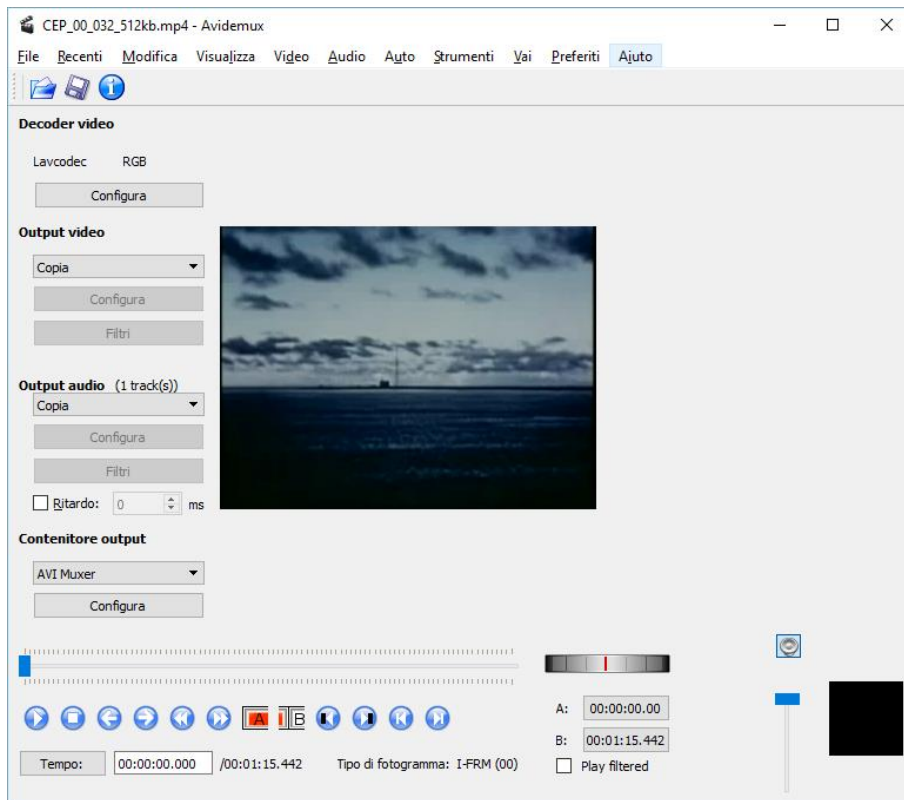



Figura 3 – visualizzazione della importazione di un filmato di esempio

Come prima cosa possiamo controllare le caratteristiche del video, selezionando l'azione "Informazioni" dal menù "File", oppure cliccando direttamente sul pulsante informazioni  (figura 4).

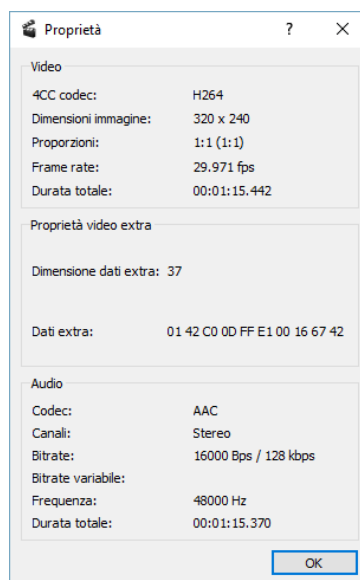




Figura 4 – proprietà del video importato

Il video può essere riprodotto dall'inizio utilizzando il pulsante "Play" , o arrestato utilizzando il pulsante "Stop" . Si può anche premere la barra spaziatrice una volta per iniziare e un'altra volta per terminare la riproduzione del filmato.

L'ultima informazione in basso nella finestra principale del programma ci informa sulla posizione attuale del fotogramma attivo sulla linea del tempo (timeline), in rapporto alla lunghezza complessiva del video, partendo dall'inizio (tempo zero), alla fine (nel nostro caso 1 minuto e 15,442 secondi).

Cliccando sul pulsante "Tempo:" possiamo spostarci su una posizione specifica della timeline, inserendo le coordinate temporali (ora, minuti e secondi). Compare infatti la finestra "Vai al tempo" come visualizzato in figura 5.

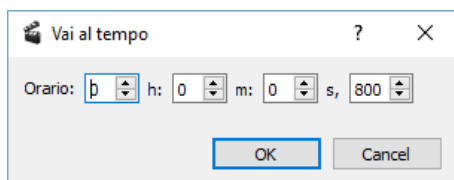




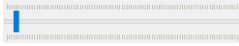






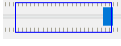


Figura 5 – impostazione "Vai al tempo" della timeline

In alternativa, possiamo scorrere di un fotogramma a sinistra (indietro) o a destra (avanti) premendo, rispettivamente, i pulsanti "frame precedente"  o "frame successivo",  oppure possiamo spostarci al "fotogramma chiave" (k-frame) precedente con l'utilizzo del pulsante "keyframe precedente"  o al fotogramma chiave successivo con il pulsante "keyframe successivo" . In alternativa possiamo agire direttamente sul cursore della timeline , per spostarci indietro o avanti lungo tutta la linea temporale del filmato. Il "fotogramma chiave" (keyframe) è un concetto da considerare in particolare quando si selezionano porzioni di video. Avidemux ci informa che il fotogramma su cui si ha il focus è un fotogramma chiave quando la voce "Tipo di fotogramma:" è valorizzata con "I-FRM". Il fotogramma chiave è un fotogramma che non dipende da altri fotogrammi, e pertanto può essere impostato, ad esempio, come limite B in un taglio, per avere garanzia di consistenza della sequenza dei frame.

Per spostarci all'inizio del video possiamo utilizzare il pulsante "vai al primo frame (HOME)" , oppure alla fine con il pulsante "vai all'ultimo frame (END)" . Infine, i pulsanti "frame nero precedente"  "frame nero successivo"  ci consentono, rispettivamente, di spostarci al "fotogramma nero" precedente o al successivo.

I pulsanti contrassegnati con una A () e con una B () , servono invece per marcare una porzione di video (notare che il fotogramma A è incluso nella selezione, mentre il fotogramma B è escluso). Il video così marcato sarà evidenziato con un riquadro azzurro nella timeline () , inoltre, i tempi di inizio e fine della selezione catturata saranno mostrati negli appositi campi A: e B:

A:	00:00:32.832
B:	00:00:49.649

La selezione può essere tagliata agendo sull'azione "Taglia" del menù "Modifica", oppure premendo i tasti [CTRL]+X. La durata complessiva del video sarà immediatamente aggiornata. Le modifiche apportate possono essere annullate tramite l'azione "Annulla modifiche" del menù "Modifica", che richiede una conferma di sicurezza prima di annullare.

Possiamo salvare un singolo fotogramma tramite l'azione "Salva come immagine" del menù "File", che ci consente di scegliere tra i formati BMP e JPEG.

Scegliendo la voce "Filtri" dal menù "Video", oppure digitando i tasti [CTRL]+[ALT]+F, accediamo ai filtri video applicabili.

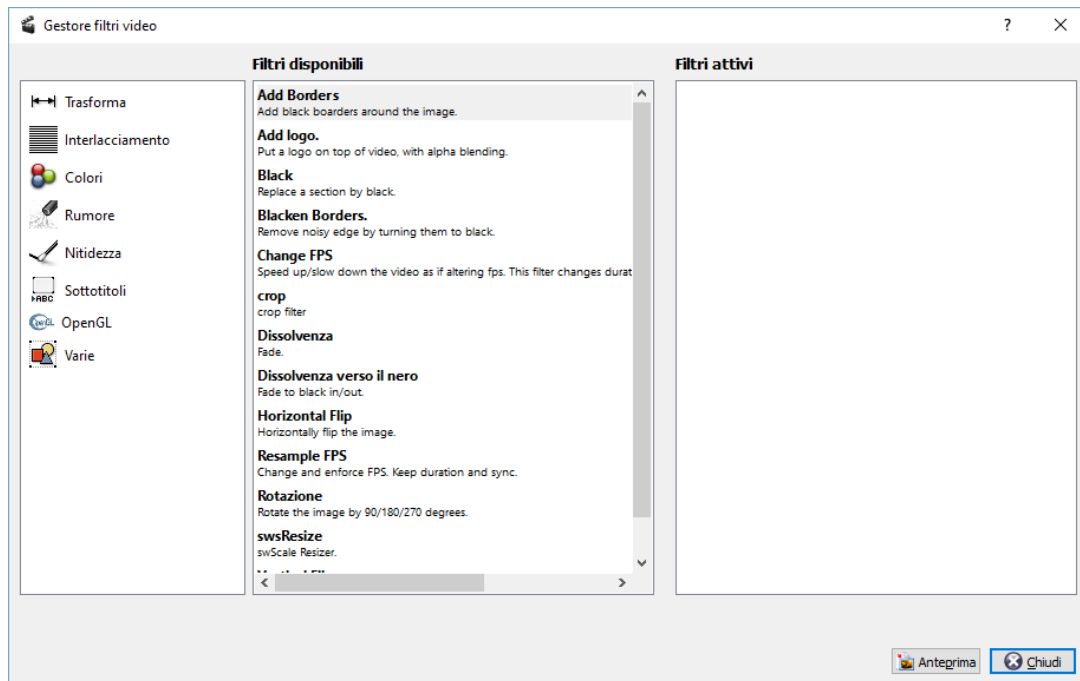


Figura 6 – visualizzazione elenco dei filtri video disponibili e attivi

I filtri video (figura 6) sono raggruppati in 8 categorie, visibili sulla sinistra della finestra "Gestione filtri video". Al centro della finestra, è presente l'elenco di dettaglio dei filtri nell'ambito della categoria evidenziata ("Filtri disponibili") e, sulla destra, i filtri attivi per il video in elaborazione.

I filtri consistono in effetti e trasformazioni grafiche, quali, ad esempio, rotazioni, dissolvenze, regolazione del contrasto, e molti altri più complessi. Le categorie in cui sono classificati i filtri in Avidemux, sono: Trasforma, Interlacciamento, Colori, Rumore, Nitidezza, Sottotitoli, OpenGL e Varie.

Eseguendo una prova di applicazione di un filtro video possiamo tentare di oscurare (con fotogrammi neri) i primi 5 secondi del video. Questo filtro può essere utile, ad esempio, per eliminare i "fruscii", tipicamente all'inizio o alla fine, dei video digitali che si possono presentare dopo la conversione in digitale dei vecchi filmati analogici.

Accedendo ai filtri video, facciamo doppio clic sul filtro "Black" (nella categoria Trasforma). Si apre la finestra mostrata in figura 7 (a sinistra), intitolata "Replace by Black".

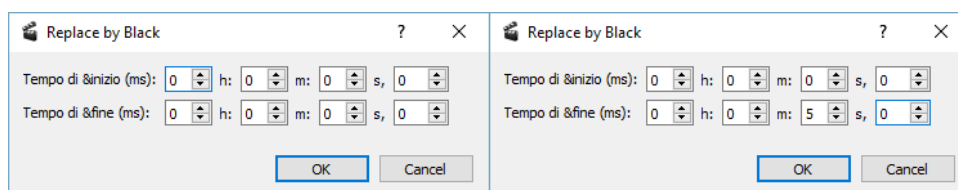



Figura 7 – visualizzazione impostazioni "Replace by Black" prima e dopo le modifiche

Lasciando tutto a zero nello “Start time” (“Tempo di inizio”) e inserendo il valore 5 nel campo secondi nella “End time” (“Tempo di fine”. Figura 7 a destra), dopo aver cliccato su “OK”, il filtro viene attivato e inserito nella parte a destra della finestra mostrata in figura 6, dove è presente la sezione “Filtri attivi”. Confermare con “Chiudi”.

Nella finestra principale, sia “Output video”, sia “Output audio” sono settati su “copia”. È questa la modalità “copy”, che non ci consente di salvare il video processandolo con le modifiche da noi apportate. Per procedere, dobbiamo attivare, appunto, il processing del video (modalità “process”). Per fare ciò, avendo apportato una modifica al solo video (e non all’audio), selezioniamo l’ “output video”, ad esempio, “Mpeg4 AVC (x264)”. Notare che si attivano i pulsanti “Configura” e “Filtri” (quest’ultimo ci rimanda ancora ai filtri video disponibili e attivi).

A questo punto selezionare l’azione “Salva” dal menù “File”, oppure digitare da tastiera [CTRL]+S o cliccare sul pulsante ; si apre una videata di richiesta del nome che vogliamo dare al file, confermata la quale si attiva l’elaborazione (la cui durata è proporzionale al carico di lavoro del post processing da noi impostato) e viene salvato il nuovo file nella cartella selezionata. Nel nostro caso il video registrato, in effetti, visualizzerà proprio i primi 5 secondi oscurati.

Per quanto riguarda l’audio possiamo aggiungere, ad esempio, una colonna sonora diversa al video scaricando, tra i tanti, il brano “Acoustic Breeze” dal sito <http://www.bensound.com/>, che offre brani musical royalty free (il brano individuato – “bensound-acousticbreeze.mp3” – è reperibile a questo link diretto: <http://www.bensound.com/royalty-free-music/track/acoustic-breeze>).

Tornare su Avidemux e selezionare l’azione “Seleziona traccia” dal menù “Audio” per importare il file audio in Avidemux (figura 8).

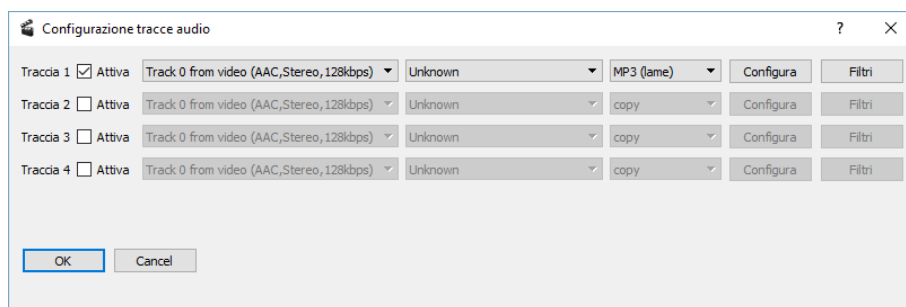


Figura 8 – importazione file audio in Avidemux

Dal primo menù a tendina selezionare “... Add audio track” e caricare il file MP3 appena scaricato. La finestra ora apparirà come visualizzato in figura 9.

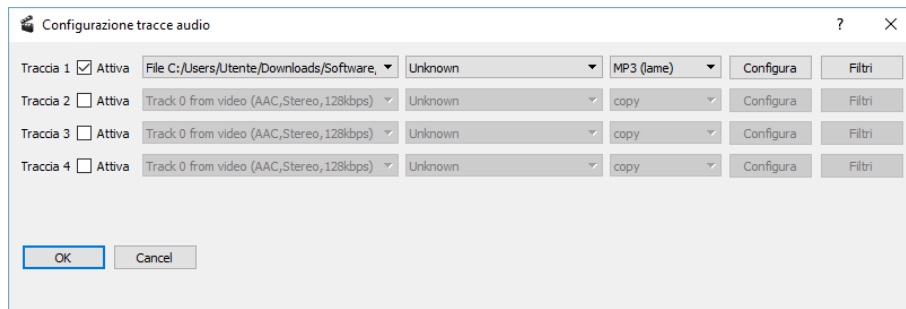


Figura 9 – Importazione file audio avvenuta con successo

Dopo aver salvato il video la nuova traccia audio (che abbiamo sostituito a quella di default), verrà incorporata nel video. Ora l'elaborazione sarà un po' più lunga e ci darà il tempo di catturare la videata della "Codifica in corso...", mostrata in figura 10.

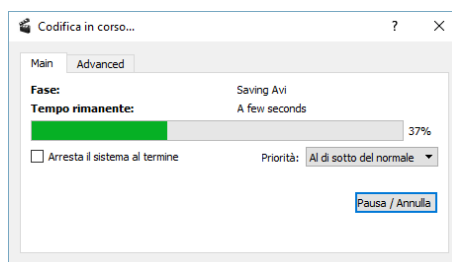


Figura 10 – avanzamento dell'elaborazione dei filtri audio/video

Office MIX

Office Mix è un plug-in di Power Point 2013 (o superiori) e Office 365 che consente di arricchire Power Point 2013 di alcune interessanti funzionalità, tra le quali:

- Esportare una presentazione in formato video (mpg 4) sincronizzando testi, video ed animazioni;
- Registrare ed inserire un commento audio e/o video a complemento delle slide (il riquadro video comparirà in alto a dx delle slide) in una presentazione sincronizzando testi, video ed animazioni;
- Interagire con le diapositive utilizzando, a complemento di un commento audio e/o video, pennarelli colorati (come per le lavagne luminose);
- Inserire contenuti interattivi (quiz, video e app disponibili sullo Store MS);
- Effettuare lo screen recording (immagini e/o video) con o senza la presenza del cursore del mouse.

Office Mix si installa scaricandolo da qui <https://mix.office.com/Account?ReturnUrl=%2FHome%2FSetup>

N.B. in questa breve guida prenderà in considerazione come output esclusivamente l'esportazione del file video e non la pubblicazione su Office365 video online delle presentazioni realizzate.

La Barra degli strumenti

Dopo aver installato il plug-in cliccando sulla etichetta "MIX" presente nella barra dei menù di Power Point verrà visualizzata la barra degli strumenti di Office Mix (figura 11).

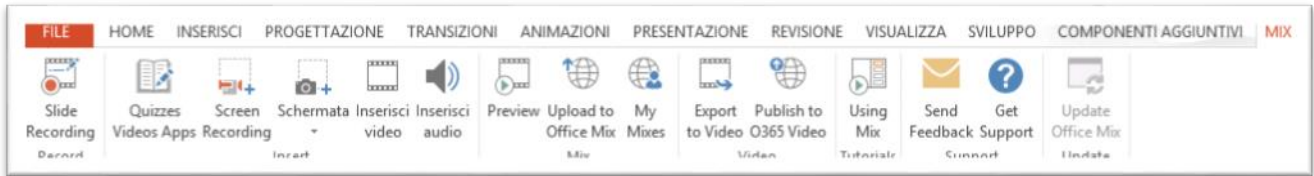
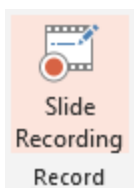


Figura 11 - barra strumenti office Mix



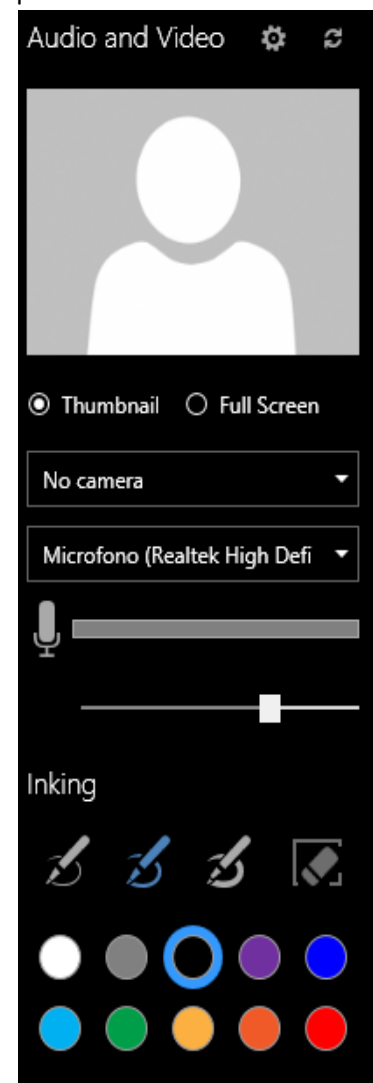
Prima di iniziare la registrazione e la sincronizzazione delle slide con audio e/o video del narratore è opportuno aver già completato la realizzazione della presentazione e l'inserimento delle animazioni previste in ogni singola slide.

Cliccando sul pulsante "Slide recording" si accede al pannello di registrazione e sincronizzazione delle slide. Per registrare l'audio ed il video del narratore che parla è necessario essere dotati di una web cam, oppure, per registrare solo l'audio è sufficiente un microfono connesso al PC. Per registrare file audio di cui si è già in possesso (ad esempio una voice off) e sincronizzarli con le slide sui sistemi operativi Windows 8 e 8.1, in alcune schede audio/video non particolarmente performanti, suggeriamo di salvare il file su un player esterno (ad es. uno smartphone o un registratore digitale) e collegare il player direttamente all'entrata microfono del PC per acquisire l'audio.

Registrazione Audio/video

Nella sezione a destra dello schermo sono presenti gli strumenti per impostare la registrazione.

- Selezionare il formato e la risoluzione del video che si registra;
- Se si desidera che il video venga visualizzato come miniatura in alto a destra nelle slide, selezionate la voce "Thumbnail". Questa opzione crea una registrazione a bassa risoluzione;
- Se si desidera che il video venga visualizzato a schermo intero selezionare la voce "Full Screen". Questa opzione crea una registrazione ad alta risoluzione;
- Selezionare la telecamera o il device di entrata che si desidera utilizzare tra quelli disponibili nel menù a tendina "Camera". Se si desidera registrare solo l'audio, selezionare invece "No camera";



- Selezionare il dispositivo audio che si desidera utilizzare. Se non si desidera registrare suoni, selezionare dal menù a tendina “No microfono”;
- Effettuare alcune prove di registrazione dell’audio agendo sul livello del volume per ottimizzarlo (trascinando il cursore da sinistra a destra).

Registrazione scrittura in sovrapposizione

Nel menù “Inking” è possibile selezionare il tipo di tratto della penna (fine, medio, spesso) ed il colore che si desidera utilizzare per disegnare nella sulle diapositive.

Per rimuovere i tratti delle penne è possibile fare click sulla la gomma per rimuovere tutti i tratti di inchiostro.

Sul pannello degli strumenti sono presenti i pulsanti per la sincronizzazione.

Cliccando sul pulsante “Record” (figura 12) inizia la sincronizzazione, il narratore mentre registra dalla webcam il suo video o il solo audio può avanzare tra le slide cliccando “Next slide” e lanciare le animazioni presenti nelle slide cliccando sul pulsante “Next animation”.

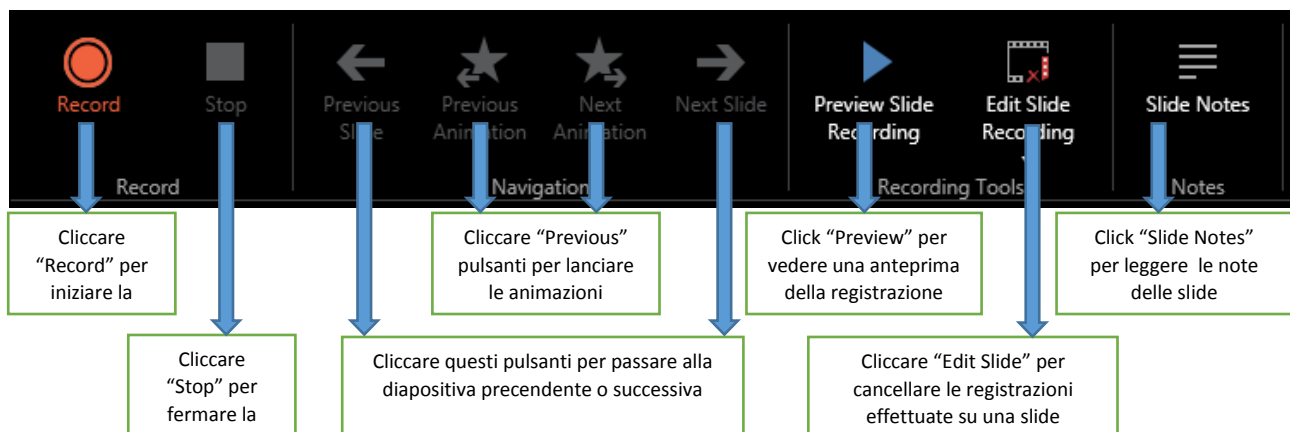


Figura 12 - barra menù di Office Mix

Con il pulsante “Stop” è possibile fermare la sincronizzazione mentre con il pulsante “Preview Slide” si può in qualunque momento verificare l’esito del lavoro svolto visualizzandone un anteprima.

In ogni slide in cui sono stati inseriti e sincronizzati dei contenuti audio è possibile in qualunque momento editarne il contenuto cliccando sulla icona dell’altoparlante presente in alto a destra sulla singola slide (figura 13). Alla selezione dell’icona compare sotto l’editor audio funzionale a migliorare la sincronizzazione precedentemente effettuata.



Figura 13 - Strumenti di revisione sincronizzazione audio

Se si introduce un file video in una slide non è possibile inserire altri file e/o elementi multimediali, alla transazione della slide verrà avviato in automatico il video. Pertanto non è possibile aggiungere al video la sincronizzazione con un ulteriori file audio, video e/o elementi animati.

Esportazione del video

Verificata con la funzione di preview la corretta sincronizzazione dell'intera presentazione, cliccando sul file "Export to Video", e selezionata la qualità del file di output (in base al sistema di delivery prescelto es. Full HD, Computer & HD Displays, Internet e DVD, Portable Device) è possibile completare l'esportazione della presentazione in formato MPG4.

Free Studio¹¹

Free Studio è un software freeware molto versatile per la post-produzione di file audio e video sviluppato da DVDVideoSoft. Free Studio consente di:

- Scaricare e convertire i video da Youtube in qualsiasi formato per qualsiasi computer;
- Modificare la risoluzione e le dimensioni delle immagini;
- Convertire i file audio e video in formati diversi;
- Modificare file audio e video;
- Catturare schermate e registrare video dal desktop;
- Registrare audio e video da Skype;
- Caricare video e musica sui principali social network;
- Scaricare file da YouTube, Instagram, Dailymotion, Niconico e Coub.

Installazione

Il software Free Studio, disponibile gratuitamente, è scaricabile all'indirizzo <http://www.dvdvideosoft.com/it/free-dvd-video-software.htm> .

Cliccare sul tasto "scarica" e seguire le relative istruzioni di installazione.

Una nota di attenzione: essendo il pacchetto di installazione di tipo gratuito, potrebbe installare software indesiderati. Pertanto durante l'installazione è consigliabile selezionare la voce "installazione personalizzata" e rimuovere dall'installazione eventuali applicativi non graditi.

¹¹ Si ringraziano per la collaborazione nella redazione del paragrafo "Free Studio" Gianluca Bisi e Gabriel Campisi, studenti dell'Istituto Tecnico Commerciale e per Geometri "Crescenzi – Pacinotti".

Seguita la procedura di installazione è possibile utilizzare il software. In questa guida approfondiremo esclusivamente uno tra gli strumenti a disposizione di Free Studio nella sezione “Converti”, Free MP4 Video Converter per la conversione di video in formato mp4 (figura 14).

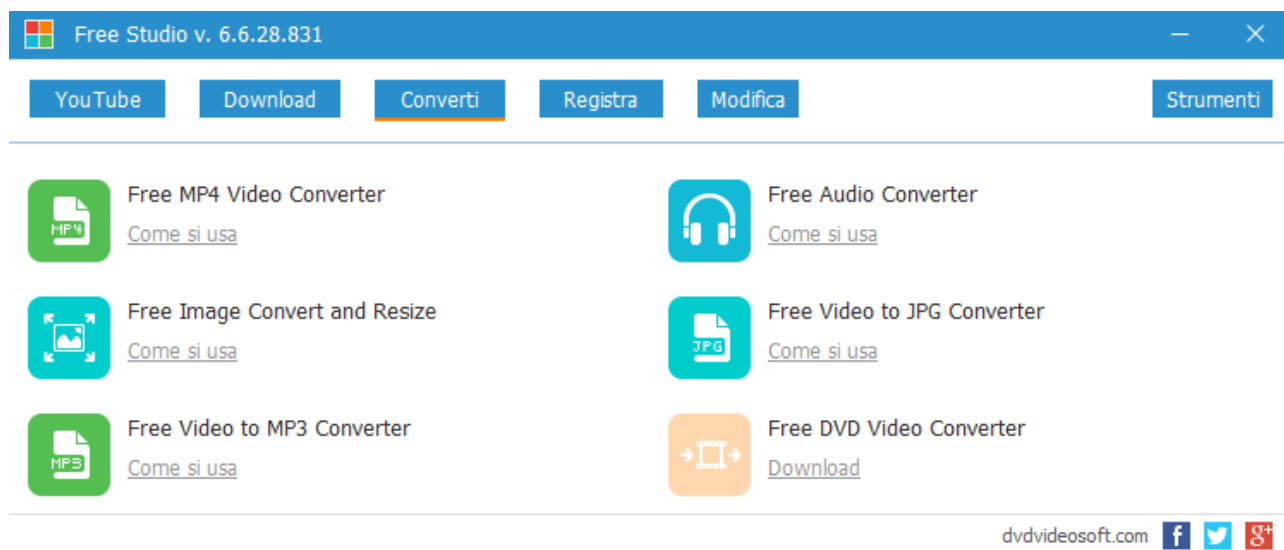


Figura 14 - Pannello principale di Free Studio nella versione 6.6.28.831 (settembre 2016)

Free MP4 Video Converter

Clicca sulla prima icona in alto a sinistra della sezione “Converti” per aprire il programma.

L’interfaccia è semplice ed intuitiva. Per procedere alla conversione di un file video cliccare sul pulsante “Aggiungi file” e selezionare il video che si desidera convertire (figura 15).

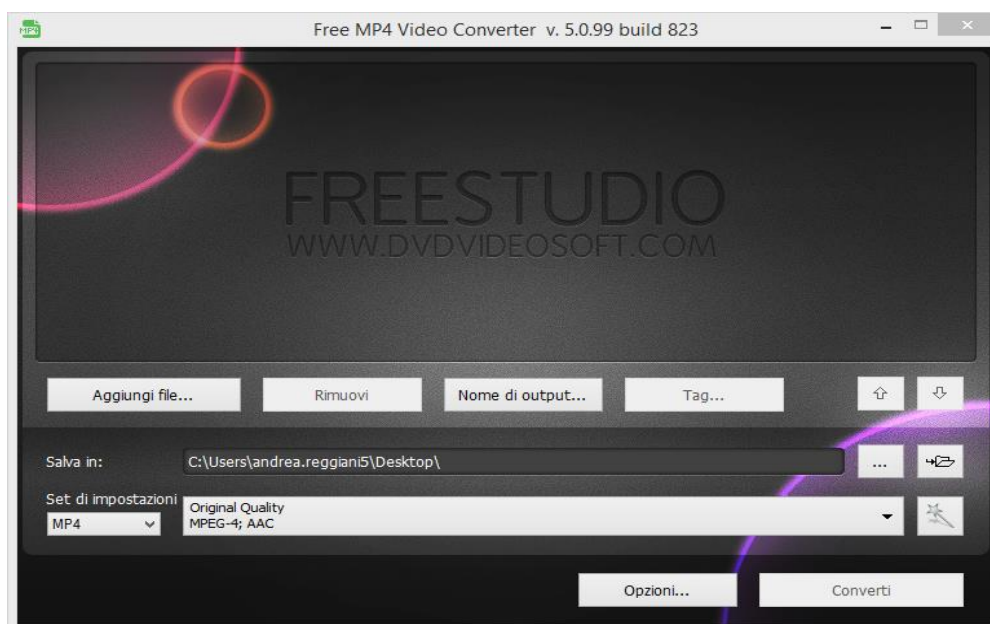


Figura 15 - selezione del video

I formati di input riconosciuti sono: *.avi; *.ivf; *.div; *.divx; *.mpg; *.mpeg; *.mpe; *.mp4; *.m4v; *.webm; *.wmv; *.asf; *.mov; *.qt; *.mts; *.m2t; *.m2ts; *.mod; *.tod; *.vro; *.dat; *.3gp2; *.3gpp; *.3gp; *.3g2; *.dvr-ms; *.flv; *.f4v; *.amv; *.rm; *.rmm; *.rv; *.rmvb; *.ogv; *.mkv; *.ts.

È possibile rimuovere il file se si è commesso un errore cliccando sul pulsante “Rimuovi”.

Come prestabilito, il nome di output è lo stesso del titolo del video originale, per modificarlo cliccare sul pulsante “Nome di output”.

Una volta selezionato il video da convertire, cliccare sul pulsante “Sfoggia” per stabilire la cartella in cui salvare il file convertito (figura 16).



Figura 16 - Cartella di salvataggio file output

Nella lista di “Set di impostazioni” selezionare il formato di conversione MP4, AVI, WMV o.

Dal menu a tendina centrale è possibile selezionare la qualità che si vuole ottenere dalla conversione (figura 17).

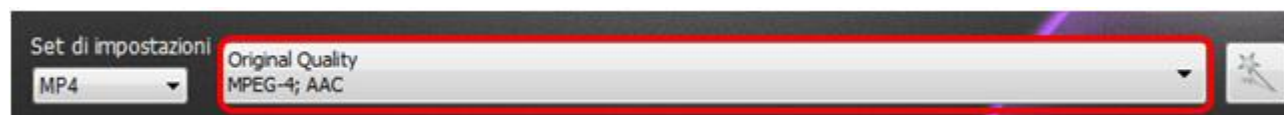


Figura 17 - Impostazioni di conversione

Infine, cliccare sul pulsante “Converti ed attendere che il processo di conversione sia concluso.

Note sui diritti d'autore

Prima di procedere alle attività di produzione e post-produzione dei video è necessario accertarsi di essere a disposizione delle dovute liberatorie per l'utilizzo riprese fotografiche/video/audio effettuate o acquisite da terze parti (ad esempio su internet).

Le liberatorie sono documenti che debitamente firmati dai soggetti ripresi, autorizzano l'utilizzo di immagini e/o delle riprese a titolo gratuito o previo il pagamento di un contributo concordato. Le autorizzazioni o “liberatorie” implicano, di norma, la concessione di una licenza esclusiva e/o non esclusiva all'utilizzo delle “immagini”.

Segnaliamo a tale proposito di accertarsi che nella autorizzazione sottoscritta dai soggetti ripresi siano sempre riportati alcuni elementi portanti:

- 1) i tempi della durata della licenza,
- 2) la dimensione geografica in cui ha valore la licenza,
- 3) l'eventuale trasferibilità a terzi della licenza d'uso,
- 4) l'inclusione dei vari diritti nella loro accezione più ampia es. di pubblicazione, di riproduzione, di trascrizione, montaggio, adattamento e comunicazione e distribuzione al pubblico.

Capitolo 4. LA PUBBLICAZIONE

In questo capitolo abbiamo scelto di parlare di pubblicazione di un video con YouTube. YouTube è un servizio per lo più gratuito raggiungibile in Rete, molto conosciuto e usato a tutte le età e dalle realtà più varie sia come fruitori che come produttori di contenuti video, a scopo professionale e di intrattenimento. Un ottimo tool di rete per chi si occupa di formazione ed educazione, consente facilmente di creare, modificare e pubblicare video.

Creazione di un canale YouTube

Attivare un canale YouTube è molto semplice. Ricordiamo che è subordinato alla attivazione di un account di Google (riconducibile sempre ad una persona fisica) e alla accettazione dei termini di servizio che invitiamo a leggere; nello specifico suggeriamo di prendere visione con attenzione del contenuto delle seguenti pagine web:

Termini di servizio (<https://www.youtube.com/t/terms>)

Raccolta di notifiche di associazioni - Gestione collettiva del copyright
(<https://support.google.com/youtube/answer/2620262?hl=it>)

Norme sulla privacy (<https://www.google.it/intl/it/policies/privacy/>)

Norme della community di YouTube (https://www.youtube.com/t/community_guidelines)

Per accedere selezionare l'icona YouTube sul menù App del proprio account Google dopo aver acceduto e cliccare in alto sulla destra su "Accedi".

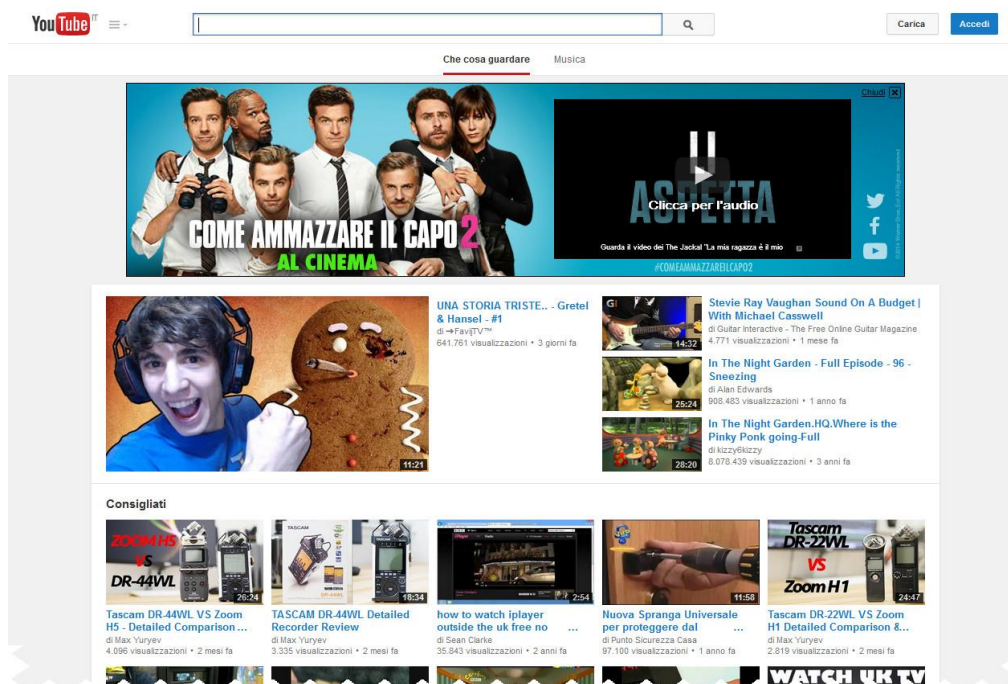


Figura 1 - Accesso a Youtube

Selezionando l'immagine del proprio profilo in alto a destra, cliccare sul link "Il mio canale".

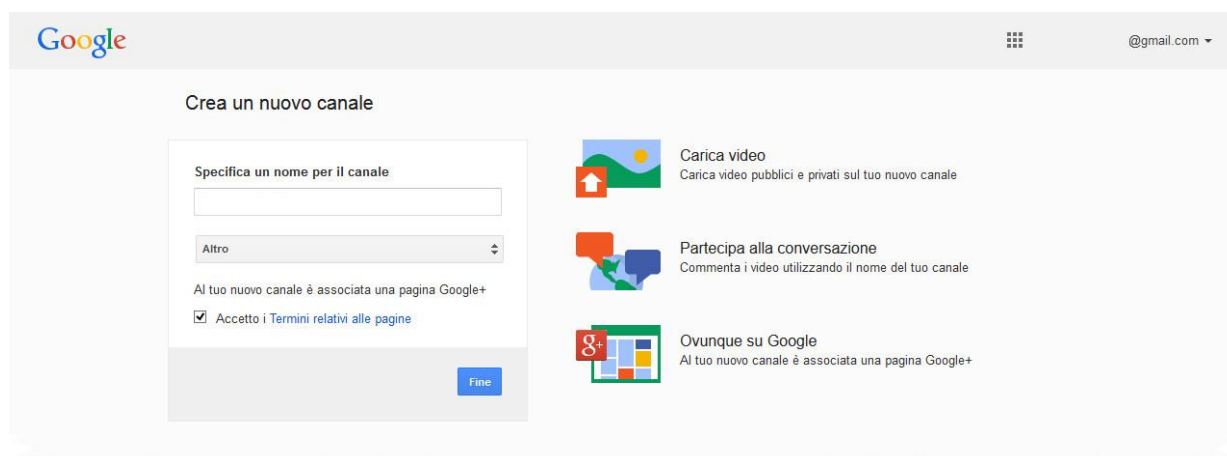


Figura 2 - nome e ambito canale

Inserire un nome per il proprio canale (figura 2) es. "Insegnare in Rete" e scegliere l'ambito tematico del canale (selezionare "altro" nel caso non si trovasse una categoria adeguata).

Selezionare il flag "Accetto i Termini relativi alla pagina" e cliccare sul pulsante "Fine".

I nuovi canali Youtube sono collegati ad un profilo Google+ dal quale possono ereditare la grafica del canale, per le prime esperienze invitiamo ad impostare la grafica in modo separato.

Personalizzare banner e logo

Per personalizzare la home page del canale spostarsi con il cursore in alto sulla destra del banner, alla comparsa della "penna" cliccare su di essa e selezionare la voce "Modifica la grafica del canale".



Figura 3 - Inserimento Banner canale YouTube

Trascinare una foto di dimensioni 2560x1440 di max 2 MB. Automaticamente YouTube centrerà l'immagine nel banner. Per personalizzare la descrizione del canale spostarsi con il cursore in alto sulla destra del banner, alla comparsa della "penna" cliccare su di essa e selezionare la voce "Modifica il link". Aggiungere

una descrizione significativa dei video che saranno pubblicati sul sito e togliere la spunta nel campo “Sovrapponi la pagina G+ collegata alla grafica del canale”.

È possibile inserire un logo (l’icona del canale si riferisce a Google+) in alto alla sinistra del banner. Spostarsi con il cursore in alto sulla sinistra del banner, alla comparsa della “penna” cliccare su di essa e selezionare “Modifica Link”.

Caricare, modificare e pubblicare video

Nel proprio canale Youtube è possibile caricare e modificare direttamente un video pubblicato o crearne uno ex novo a partire dai video che sono già stati caricati sul canale.

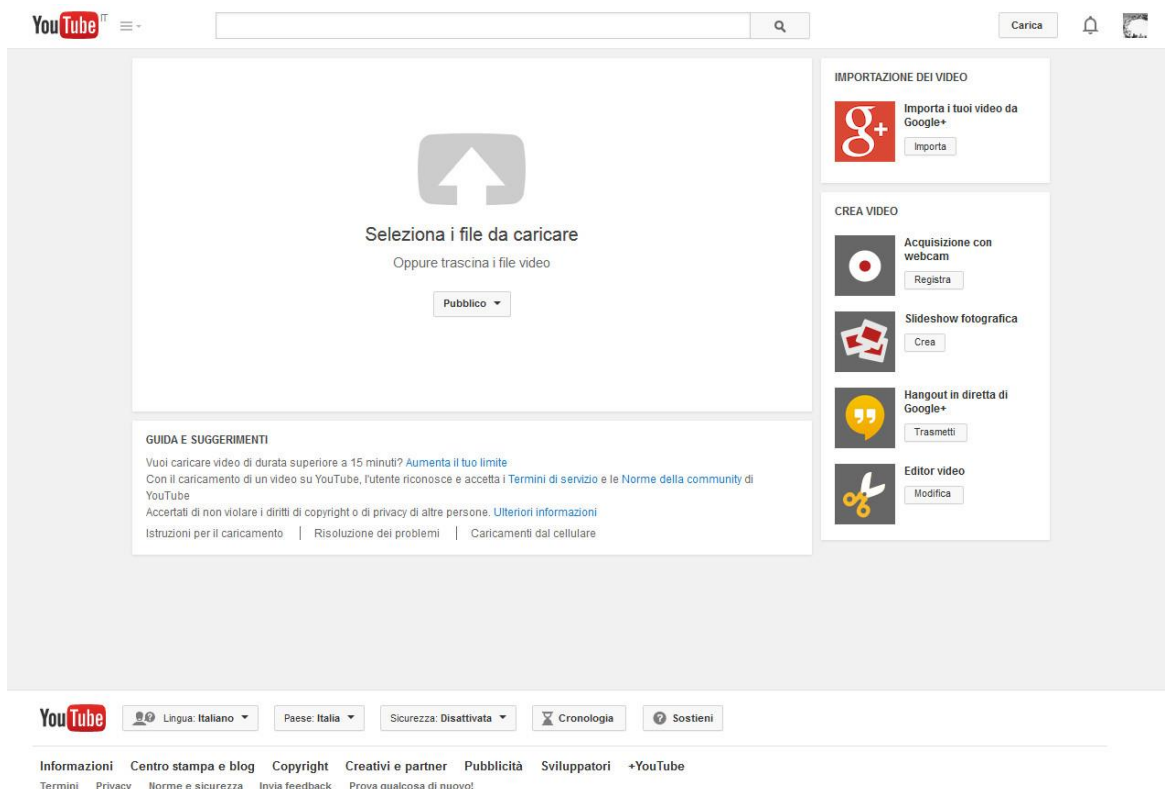


Figura 4 - Caricamento file video

Dal proprio canale YouTube cliccare sul pulsante “Carica” in alto sulla destra. E’ opportuno selezionare anticipatamente le caratteristiche di pubblicazione del video che si andrà a caricare dal menù a tendina fra tre opzioni:

- **Pubblico** - Il video è visibile a tutti gli utenti di Youtube
- **Non elencato** - Un video non elencato è un video privato, solo gli utenti a cui hai comunicato il link diretto al video sono in grado di visualizzarlo. Un video non elencato non viene visualizzato in nessuno spazio pubblico di YouTube, come gli spazi dedicati ai risultati delle ricerche, al tuo canale o alla pagina delle categorie.

- **Privato** - Un video privato può essere visualizzato solo dagli utenti invitati espressamente dal responsabile del canale. Il video non sarà visualizzato sul tuo canale o nei risultati di ricerca e sarà invisibile agli altri utenti. Gli utenti già presenti sul canale Google + devono essere in possesso di un canale Google.

YouTube è compatibile con i seguenti formati: .WMV, .AVI, .MOV, .OGG e della famiglia .MPEG (.3GP, .MPG, .MP4 e .M4V).

Per il caricamento è possibile selezionare i file video (clip) presenti sul PC e trascinarli (anche più di uno contemporaneamente) nella sezione “Seleziona i file da caricare”. Si dovrà attendere il caricamento di tutti i video prima di proseguire con le azioni di montaggio (figura 5).

YouTube permette di visualizzare e caricare video dalla definizione minima di 144p al "full HD" 1920x1080 (1080p). Definizioni disponibili per il caricamento: 144p (176x144) - bassa qualità per dispositivi mobili, 240p (320x240) - alta qualità per dispositivi mobili, 360p (480x360), 480p (640x480) - equivalente a quella di un DVD video, 720p (1280x720), 1080p (1920x1080) - equivalente a quella di un Blu-ray Disc, 4K (4096x3072) - usata nel cinema digitale. Durante il caricamento e l'elaborazione del video (figura 20) è possibile compilare il campo “Titolo”, il campo “Descrizione” ed eventualmente inserire dei Tag. In questa schermata è possibile selezionare dal menù a tendina il tipo visualizzazione (Pubblico, Non elencato, Privato).

Figura 5 - Elaborazione video

Per modificare ed editare il video appena caricato cliccare sul pulsante “Modifica” e avvalersi degli strumenti a disposizione presenti sotto al video (figura 6).



Figura 6 - Strumenti editing video

Informazioni e impostazioni: Riepiloga le informazioni come il nome, la descrizione, il tipo di visualizzazione e la playlist.

Miglioramenti: Permette di correggere il video (luce, saturazione, contrasto) di stabilizzare l'immagine, di tagliare parti del video, di applicare filtri e di sfocare ai volti anche scegliendo anche singole aree o oggetti.

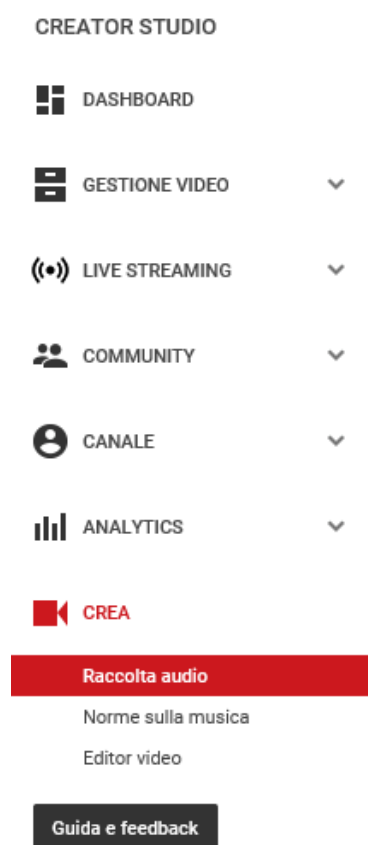
Audio: Consente di inserire tracce musicali come colonna sonora scegliendole anche da brani gratuiti. N.B. molte tracce che inizialmente sono gratuite divengono poi a pagamento, pertanto suggeriamo di utilizzare propri brani.

Annotazioni: Sono titoli e sovraimpressioni che possono essere essere inseriti sul video. E' possibile inserire link a siti web o ad altri video.

Schede: Sono una evoluzione delle annotazioni e servono per rendere più interattivi i propri video. Si possono inserire un massimo di 5 schede per ogni video. Tra le schede si possono inserire sondaggi, link, collegamenti a canali Youtube o a singoli video.

Creare un video nuovo a partire da quelli già caricati

Come già anticipato, nel proprio canale Youtube è possibile caricare e modificare direttamente un video già pubblicato o crearne uno ex novo a partire dai video che sono già stati caricati sul canale grazie alle funzionalità del "Creator Studio".



Cliccare sull'apposito pulsante e dal menù di sinistra "Creator Studio" cliccare su "Crea".

Inserire man mano trascinandole nella timeline in basso le clip che si intendono montare.

Youtube consente le seguenti modifiche (figura 22):

- Taglio/divisione delle clip – spostare la linea verticale blu sulla timeline del video nel punto in cui si desidera (oppure far scorrere il video e cliccare sul pulsante pausa quando si è raggiunto il punto desiderato) e cliccare sulle forbici. Il video sarà suddiviso in due clip, per cancellare una clip selezionare la clip e cliccare sulla X (rimuovi clip) o premere il pulsante Canc/Backspace).
- Inserimento tra le clip video di foto ed immagini.
- Inserimento tracce di sottofondo trascinando file dal proprio PC o selezionando una di quelle proposte gratuitamente da YouTube.
- Inserimento effetti di transizione
- Inserimento testi in sovraimpressione (che accompagneranno tutta la singola clip). Se si è interessati di inserire brevi titoli statici prima dei video è opportuno caricare immagini o video di schermate nere in cui inserire il testo in sovraimpressione oppure utilizzare l'effetto Diapositiva.
- Ingrandimento della timeline per lavorare in modo più efficace.

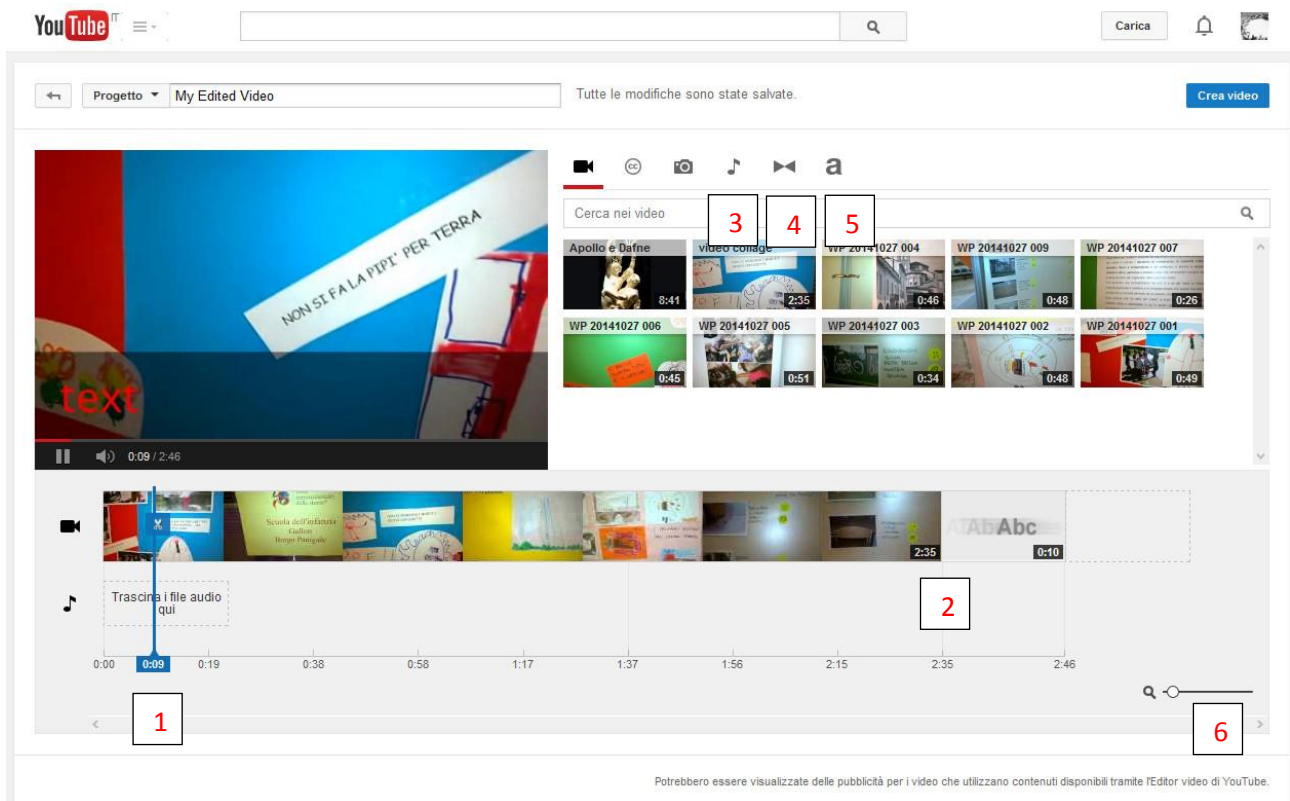


Figura 7 - Opzioni montaggio video

Completato il montaggio, cliccando sul pulsante “Creare video” in alto sulla destra si procederà alla sua produzione e pubblicazione.

N.B. il processo di pubblicazione richiede tempo, il video non sarà disponibile immediatamente, sarà necessario accedere più tardi per verificare il prodotto finale.

Appendice 1.

L'uso dei video nei processi di apprendimento

L'uso di video nell'attività didattica apre una riflessione su diversi metodi e teorie dell'apprendimento¹² che va oltre gli obiettivi di questa guida operativa.

In ogni caso, nel progettare attività formative che utilizzano risorse video, può essere utile fare riferimento alla **teoria dell'apprendimento intervallato o "Spaced Learning" di Paul Kelley e R. Douglas Fields**, largamente utilizzata a partire dalle scuole primarie (in rete è possibile trovare diverse sperimentazioni di questa metodologia in ambito scolastico in Italia).

Kelly ha elaborato questo metodo con alcuni docenti della scuola «Monkseaton High School» in Inghilterra sulla base dei risultati di alcune ricerche sul funzionamento della mente e della memoria (Making long-term memories in minutes: a spaced learning pattern from memory research in education, *Frontiers in Human Neuroscience* 2013).

Una lezione di Apprendimento Intervallato si compone di tre 'input' separati da due spazi di 10 minuti, organizzati come segue:

- 1° input con trasmissione di argomenti chiave da parte del docente (10 minuti di pausa/intervallo con "attività di distrazione")
- 2° input con richiamo ad argomenti chiave (10 minuti di pausa)
- 3° input dedicato solo all'applicazione di argomenti chiave (esercitazione pratica).

Questi tre diversi input seguono la sequenza logica di **presentare, ricordare, capire**: ecco che il video può essere una risorsa da inserire per attivare i discenti rispetto i contenuti chiave della lezione o come attività di distrazione.

Il metodo dell'apprendimento intervallato si è dimostrato efficace con studenti dai 13 ai 15 anni, e i ricercatori ritengono che gli effetti dell'apprendimento intervallato debbano essere esplorati in ulteriori ricerche su gruppi con caratteristiche diverse e impiegando altre forme di verifica degli apprendimenti.

¹² Le teorie sull'apprendimento sono molteplici e sono state formulate in diversi anni, è giocoforza che spesso risultino superate se non addirittura non testate o non riconosciute. Svariate pubblicazioni si occupano di teorie dell'apprendimento e non è possibile per questo riportarle tutte. Vedi anche <https://it.wikipedia.org/wiki/Apprendimento>

Appendice 2.

Le riprese

Il cinema è la vita, con le parti noiose tagliate (A.Hitchcock)

Narrazione, storia e discorso

Nell'ambito del prodotto audiovisivo, destinato al mondo cinematografico o a quello formativo e comunicativo in genere, esiste un lessico costituito da codici generali¹³ da utilizzare nella fase di produzione.

La comprensione di questi codici e delle regole legate ad essi sono un prerequisito necessario per concepire un racconto audiovisivo con scelte narrative e stilistiche precise.

Non si affronterà in modo esauriente la semiotica cinematografica, ma saranno proposti alcuni spunti (che gli interessati potranno autonomamente approfondire) sulla realizzazione di audiovisivi, dalla fase di pre-produzione a quella di post-produzione o montaggio.

Anche se nella fase di montaggio dell'audio video sono possibili innumerevoli accorgimenti che consentono di creare il prodotto narrativo e stilistico desiderato, è comunque assolutamente necessario che prima di iniziare le riprese siano già molto chiari gli obiettivi che si intendono raggiungere.

Una prima distinzione per delimitare il campo entro il quale vogliamo agire è la distinzione tra storia e discorso.

Per "storia" in questo ambito si intende il "cosa viene raccontato", mentre per "discorso" il "come viene raccontato".

Storia e discorso sono complementari nell'organizzazione del testo¹⁴ ed inoltre occorre tenere presente che: *"il lettore è parte attiva, perché interpreta e attiva il testo"* (Umberto Eco).

Prima di occuparci delle riprese, che fanno parte del discorso, cioè dell'espressione, dei mezzi con cui viene comunicato il contenuto, affronteremo brevemente altri due concetti: diegesi e istanza narrante.

Il termine diegesi, introdotto da Etienne Souriau¹⁵ si riferisce a tutto ciò che appartiene alla storia raccontata o al mondo proposto o supposto dalla finzione. Tutto ciò che è intra-diegetico appartiene al racconto, ad esempio se è il protagonista stesso di un film a raccontare la sua storia, oppure se un soggetto all'interno della narrazione ascolta un brano di Bach, mentre è extra diegetico, tutto ciò che pur essendo funzionale al racconto, di fatto è estraneo ad esso: una voce narrante estranea al racconto, un sottofondo musicale, ecc.

¹³ Codici generali, presenti in tutti i film, come inquadratura, fotografia, illuminazione, movimenti di macchina, etc.. Semiotica del cinema. (27 marzo 2016). Wikipedia, L'enciclopedia libera. Tratto il 7 maggio 2016, 13:06 da [//it.wikipedia.org/w/index.php?title=Semiotica_del_cinema&oldid=79826239](https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Semiotica_del_cinema&oldid=79826239)

¹⁴ Per "testo" non si intende solo testo scritto; può essere anche immagine e immagine in movimento.

¹⁵ <https://it.scribd.com/doc/180304929/9/La-diegesi-secondo-Etienne-Souriau> (tratto il 7 maggio 2016)

L'istanza narrante è quell'entità che ci fornisce informazioni su personaggi, ambienti, azioni. Quando l'attore ci fa vivere una storia, si attiva il processo che Platone chiamava *mimesi*¹⁶ e che Gradeault chiamava *mostrazione*¹⁷.

L'istanza narrante può decidere di farci sapere più di quello che l'attore, il protagonista o il personaggio sa, ad esempio accade quando le riprese ci mostrano il contesto nel quale si svolge la narrazione.

L'istanza narrante si articola su tre livelli:

1) narrare, 2) mostrare, 3) far sentire, quindi può essere una macchina da presa o videocamera, lo stesso protagonista che "racconta" (narratore diegetico) oppure una voce esterna (narratore extra diegetico) che ci fornisce informazioni.

Spazio della storia e del racconto

Il primo si riferisce al "cosa" ad esempio i luoghi, il secondo al "come" ad esempio le inquadrature, i tempi, i movimenti della macchina da presa (MDP).

Rapporti spaziali: si riferiscono al passaggio da un'inquadratura all'altra.

Identità spaziale: sovrapposizione parziale tra un'immagine e l'altra (ad esempio quando si inquadra una stanza e poi un particolare di essa).

Alterità spaziale, si divide in:

- contiguità, ovvero rappresentazione di due personaggi che si alternano legati da un rapporto di comunicazione visiva;
- disgiunzione, ovvero:
 - prossimità: sono rappresentati due spazi non adiacenti (binocolo, telefono), ad esempio due celle vicine in un carcere o due finestre una di fronte all'altra.
 - distanza: due immagini di ambienti molto distanti tra loro.

Il tempo del racconto

Nel tempo diegetico ogni evento può manifestarsi come e quando vuole, senza rispettare la cronologia della storia (temporalità diegetica). Gerarde Genette¹⁸ parla di ordine, durata e frequenza.

Ordine del racconto: riguarda l'ordine del discorso e non della storia, e può essere la tecnica del *flashback* o *analepsi* e il *flashforward* o *prolessi*; rispettivamente l'evocazione a posteriori di un evento passato e il racconto in anticipo di un evento futuro.

Fabula - cronologia della storia (ordine cronologico) e Intreccio - ordine degli elementi in un racconto (ordine non cronologico).

Durata del racconto: T_s = tempo della storia e T_r = tempo del racconto

Gerarde Genette individua 5 forme della durata narrativa:

¹⁶ Mimesi. (22 gennaio 2016). Wikipedia, L'enciclopedia libera. Tratto il 7 maggio 2016, 14:16 da <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Mimesi&oldid=78393648>

¹⁷ <http://www.boll900.it/numeri/2001-ii/W-bol/lacoli/lacoli1.html> (ultima visualizzazione maggio 2016)

¹⁸ <http://www.letteratour.it/critica/B00genetG01.asp> (ultima visualizzazione maggio 2016)

- *sommario ed ellisse*: servono ad eliminare i tempi morti, i dettagli inessenziali; tempo della storia > tempo del racconto, $T_s > T_r$ (parte della storia viene riassunta o omessa del tutto, determinando un'accelerazione del ritmo); un esempio di sommario: nel film Rocky in una sequenza di immagini venivano mostrati i cartelloni pubblicitari degli incontri con caratteri sempre più grandi man mano che aumentava la popolarità del protagonista.
- *scena dialogata*: tempo della storia = tempo del racconto, $T_s = T_r$ (l'autore trascrive un dialogo; ciò determina un rallentamento del ritmo);
- *pausa*: ad esempio una lunga inquadratura o una serie di immagini che non incidono sul tempo della storia (fermofotogramma);
- *estensione*: tempo della storia < tempo del racconto, $T_s < T_r$ (lo svolgimento delle vicende subisce un arresto, il ritmo si arresta, ad esempio la tecnica dello *slow motion*).

Abbreviazioni:

TR > TS (TR maggiore di TS): pausa nella narrazione	TR = TS (TR uguale a TS): scena (spesso dialogata)
TR < TS (TR minore di TS): riassunto	TR << TS (TR molto minore di TS): ellissi

Frequenza del racconto

Il fenomeno della frequenza riguarda la ripetizione di un avvenimento nella storia e nel racconto. L'autore può decidere quante volte rappresentare nel racconto un evento della storia. Genette distingue 3 possibilità:

- *racconto singolativo*: quando un avvenimento accaduto una sola volta viene raccontato con un solo enunciato;
- *racconto ripetitivo*: se un avvenimento accaduto una sola volta viene rappresentato più volte, con più enunciati nel racconto;
- *racconto iterativo*: se un avvenimento avvenuto più volte nella storia viene rappresentato con un solo enunciato nel racconto; ad esempio, si vede una persona che corre, e si aggiunge il testo: "Davide si dedica alla corsa tutti i mercoledì...". Questa operazione riguarda prevalentemente la fase di post-produzione.

Vedere e sapere

Focalizzazione: è il rapporto tra l'istanza narrante e il personaggio o lo spettatore; secondo Genette la focalizzazione è distinguibile in "zero" "interna" o "esterna"

- zero: il narratore dice più di quello che sa il personaggio (effetto sorpresa)
- interna: il narratore e il personaggio conoscono le stesse cose
- esterna: il narratore dice meno del personaggio; è chiamata anche spettatoriale perché conferisce allo spettatore un sapere maggiore di quello del personaggio, offre un vantaggio cognitivo. Si possono trovare esempi nelle sequenze di suspense.

Ocularizzazione: secondo Francois Jost è definibile come la relazione che si instaura tra ciò che la macchina da presa ¹⁹ (o l'istanza narrante) mostra e ciò che si presume il personaggio veda (Rondolino, Tomasi, 1995):

- Zero: è lo sguardo della sola istanza narrante, è fuori dalla diegesi;
- Interna: (ad esempio la ripresa soggettiva) e si divide in:
 - primaria: quando nell'inquadratura è presente un personaggio di spalle che guarda ciò che io sto guardando, oppure quando l'immagine è volutamente distorta (è presente una traccia) per far capire allo spettatore che il protagonista è ad esempio ubriaco;
 - secondaria: quando c'è un alternanza di immagini tra chi guarda e ciò che è guardato.

¹⁹ Macchina da presa. (17 aprile 2016). Wikipedia, L'enciclopedia libera. Tratto il 26 ottobre 2016, 15:00 da https://it.wikipedia.org/wiki/Macchina_da_presa

Bibliografia e link utili

Capitolo 1. Ideazione e progettazione

Making Minds Kelley Paul Editore Taylor and Francis

<http://www.ibs.it/ebook/kelley-paul/making-minds/9780203946800.html>

Spaced learning - Apprendimento intervallato

http://avanguardieeducative.indire.it/wp-content/uploads/2014/10/AE_spaced_learning.pdf

R. Douglas Fields - <http://rdouglasfields.com/>

[Paul Kelley](#) and [Terry Whatson](#) "Making long-term memories in minutes: a spaced learning pattern from memory research in education" *Frontiers in Human Neuroscience* 2013, 7

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3782739/>

Un giocattolo per la mente - L' «informatica cognitiva» di Seymour Papert Di Massimo Capponi - Editore Morlacchi

Educazione, formazione e media – Gonnet Jacques - Armando Editore (collana Teoria comunicazione e didattica dell'immagine)

<http://www.youtube.com/>

<https://www.ted.com/>

<http://www.medita.rai.it/default.aspx>

<https://www.google.it/videohp>

<http://www.freemake.com/blog/learning-is-fun-best-youtube-edu-channels-to-follow/>

<http://www.telegraph.co.uk/education/11322722/Teachers-urged-to-use-YouTube-to-inspire-bored-students.html>

Capitolo 2. Pre-produzione e produzione

Deleuze, Gilles (1984) L'immagine in movimento, Milano, Ubulibri

Khan B.H., (2004) E-Learning: progettazione e gestione, Trento, Erickson.

Giacomantonio, Marcello (2007) Learning Object, Roma, Carocci Editore.

Luciani, Luca e Fabrizio Personeni (2011) Appunti del Laboratorio di Analisi e scrittura videofilmica (parte on line) del corso di Laurea: Teorie e Metodologie dell'E-Learning e della Media Education.

Parent Altier, Dominique (1997) Introduzione alla sceneggiatura, Torino, Lindau.

http://www.forpsicom.uniba.it/public/files/61_Analisi_narratologica_taranto.pdf (ultima visualizzazione 7 maggio 2016)

Giuliana Muscio - Appunti del corso Semiotica dei testi audiovisivi e multimediali

Rondolino D. e Tomasi G. (1995), Manuale del film, Utet 1995

Università degli Studi di Ferrara: Logiche di produzione audiovisiva

<https://www.youtube.com/watch?v=5EO6GsoJNl8&index=2&list=TLN86ui4KJvZAwMjA5MjAxNg>

Università degli Studi di Ferrara: Il linguaggio delle inquadrature

https://www.youtube.com/watch?v=m_2sMcvdAC4

Laboratorio MELA, Università degli Studi di Bologna. Produzione di audiovisivi

<https://www.youtube.com/watch?v=PUhupFd9rcY>

Canale Youtube di Paolo Grisendi, tutorial per la produzione di audiovisivi

<https://www.youtube.com/user/paologvideomarketing>

Altri riferimenti

<http://Www.Sabatinifotografia.it/Speciali/Video-Dslr/Illuminazione-Per-Il-Video/>

<http://www.raiscuola.rai.it/articoli/luce-e-fotografia-il-cinema-come-si-fa/2963/default.aspx>