BRICKS | TEMA

One-frame Movie: quattro percorsi per proporre lo smartphone come strumento creativo in classe

a cura di:
Luca Botturi

competenze digitali, smartphone, educazione ai media, creatività

Un ragazzo di scuola media vive oggi sempre connesso, con più account sui social, centinaia di "amici", e migliaia di notifiche ogni giorno. **È un enorme e non sfruttato potenziale: abbiamo in tasca strumenti con 1000 volte la potenza e 100 milioni di volte la memoria dei computer che hanno guidato l'Apollo 11 durante l'allunaggio, ma li usiamo per mandarci emoticon e farci dei selfie.** Non è un problema dei giovani: anche noi adulti abbiamo permesso al mercato di insegnarci a vivere i nostri sofisticati e costosi dispositivi sostanzialmente da consumatori passivi.

Possiamo fare di più e meglio con le tecnologie che abbiamo in tasca? Possiamo diventare protagonisti della nostra vita digitale? Da questa sfida è nato il progetto *One-frame Movie* (OfM), che ha interpretato queste domande in chiave educativa: il primo modo per non restare intrappolati nella rete è conoscerla e usarla da protagonisti, come soggetti che seguono un'idea o obiettivo. L'ipotesi di partenza è che abbiamo già tutto: la curiosità e la voglia di creare insieme agli altri trasformano la tecnologia in una tavolozza di colori per disegnare quello che vuoi, per lasciare il tuo segno nel mondo digitale.

1 occasione + 1 idea

OfM è un progetto del Dipartimento formazione e apprendimento della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (DFA; www.supsi.ch/dfa) che dal 2014 ha realizzato 4 percorsi alla scoperta dei linguaggi della rete con lo smartphone per ragazzi e ragazze dai 10 ai 14 anni. I percorsi sono stati sperimentati in un contesto extrascolastico, per poi essere rivisti, adattati e testati a scuola.

Locarno è una piccola città sul Lago Maggiore, nel Cantone Ticino (Svizzera), e si anima ogni anno durante il Locarno Film Festival (www.locarnofilmfestival.ch). Nel 2014, grazie al sostegno della Città di Locarno e di una fondazione, il DFA ha proposto ai ragazzi, all'interno del Festival, un percorso a cavallo tra smartphone e cinema.

Il bisogno identificato prendeva le mosse da una diffusa falsa rappresentazione: **i *nati* digitali (nati dopo il 2000) non sono automaticamente *nativi* o *competenti* digitali, ma sono più spesso *analfabeti* digitali iperconessi che "smanettano" ad alta velocità.** L'ipotesi di lavoro era puntare sulla creatività e su un'appropriazione degli strumenti, superando un approccio preventivo dei rischi; il contesto stimolante e imprevedibile del Festival offriva per questo lo scenario ideale. La modalità proposta era la sfida impossibile: lanciare un obiettivo intrigante, per poi accompagnare senza fare lezione, ma suggerendo delle piste di senso dentro le quali le competenze digitali dei ragazzi potessero crescere in maniera armonica e produttiva.

Il primo percorso è stato l'omonimo *One-frame Movie*; la sua struttura è stata poi ripresa per sviluppare altri tre percorsi negli anni seguenti. Tutti i percorsi sono stati proposti per due anni all'interno del Festival con un gruppo eterogeneo di circa 20 partecipanti, e poi portati in alcune classi di scuola media in Ticino e Nord Italia.

I quattro percorsi OfM sono attività progettuali in cui lo smartphone diventa strumento creativo per esplorare i linguaggi dei media. Non più barriera o mangia-tempo, il nostro schermo personale agisce come una protesi tecnologica che ci permette di entrare in rete da protagonisti. Nello svolgere questi percorsi, si fanno due scoperte: **(1) per diventare creativo il digitale deve dialogare con il mondo analogico; (2) il lavoro creativo richiede una squadra.**

Ogni percorso è documentato da una guida per i docenti e accompagnato da diversi materiali d'aula, che sono scaricabili gratuitamente (cf. sotto gli indirizzi).

4 percorsi

I quattro percorsi si svolgono idealmente sull'equivalente di 4 giornate, cioè circa 32 ore di attività. Nella loro versione scolastica, possono essere compressi (eliminando alcune attività) o espansi (seguendo alcune piste di approfondimento). Seguono una struttura articolata in quattro fasi.

Fase	Durata (h)	Scopo	Modalità
Sfida	4	Presentare e dare senso alla sfida impossibile che anima il percorso.	Incontro con opere di altri autori, analisi di video, ecc.
Sperimentazione	16	Familiarizzare con gli strumenti tecnici e i linguaggi mettendo le mani in pasta.	Piccoli progetti, realizzazione di mini-prodotti o prototipi; analisi di lavori di altri autori.
Capolavoro	8	Progettare e realizzare il prodotto centrale del percorso, che sarà presentato a un vero pubblico.	Progetto a gruppi con momenti di revisione a grande gruppo.
Condivisione	4	Presentare i capolavori al pubblico per imparare dal loro riscontro.	Prémiere/mostra/presentazione al pubblico, in presenza o online.

I punti chiave di questo approccio sono tre:

1. Una sfida intrigante e difficile: è possibile fallire, cioè non arrivare a soddisfare le aspettative.
2. Il confronto con dei maestri: autori e professionisti da cui imparare o "rubare il mestiere".
3. Una comunicazione autentica: i lavori vengono presentati ad un pubblico vero (e non solo a genitori o compagni di classe).

PERCORSO 1. One-frame Movie

Il mondo delle immagini in rete è lo scenario del primo percorso. L'idea è sviluppare consapevolezza che una fotografia non è "ciò che si vede", ma un racconto, un messaggio creato e usato per uno scopo. La sfida impossibile è creare un intero film – cioè raccontare una storia – usando un solo fotogramma.

La fase di sperimentazione propone l'analisi di alcune immagini, esprimenti di narrativa, e la scrittura di titoli o brevi testi che "aggancino" il pubblico per la redazione dei titoli. I materiali includono immagini pubblicitarie e foto d'autore, e lo strumento principe è la fotocamera del proprio telefonino. A scuola, il percorso si snoda attraverso l'italiano e le arti visive, ma anche attraverso la storia (analizzando dipinti e foto storiche o di cronaca).

I capolavori – film di un fotogramma – richiedono un lavoro interdisciplinare tra immagine, narrazione e scrittura, oltre che un po' di competenza tecnica per lo scatto ed eventualmente per l'editing delle immagini[1], e vengono presentati in un allestimento.

Link alla guida e ai materiali didattici: www.supsi.ch/go/quaderno-oneframemovie

[1] Il fotoritocco viene proposto con il software open source GIMP, che permette la rielaborazione di immagini a partire da manipolazioni di base (ritaglio, gestione colore e contrasto, ecc.), fino a filtri più elaborati. https://www.gimp.org/

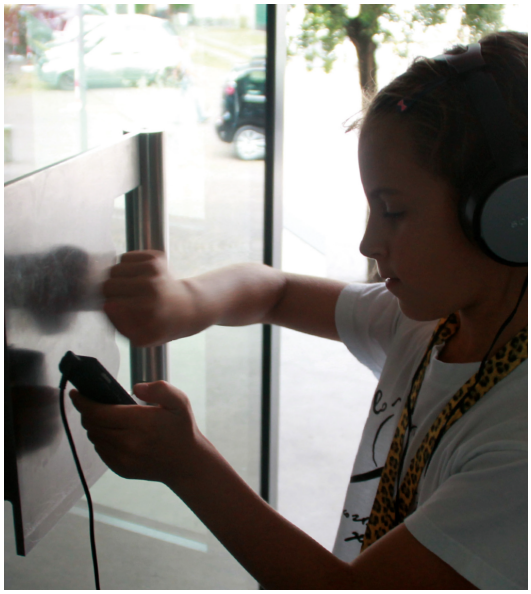
PERCORSO 2. Sound Score

Il secondo percorso si addentra nel mondo del suono, tra musica e sonorizzazione, e sulla sua capacità di dare vita alle immagini: è il suono che ci trasmette le emozioni in un film. **La sfida impossibile è ricreare da zero la colonna sonora di un minuto di un successo cinematografico – "da zero" significa utilizzando semplicemente un microfono, senza scaricare nulla da Internet.**

La sperimentazione dedica spazio all'ascolto attivo, riprendendo anche alcuni esercizi raccontati da Bruno Munari, e si sposta poi nel mondo dei rumoristi, analizzandone la professione e alcuni momenti sonori di diversi film. Lo smartphone diventa un registratore, e le competenze tecniche si sviluppano nel montaggio audio[2] e video[3]. L'educazione musicale è naturalmente chiamata in causa, ma lo sono anche le materie tecnologie, perché si lavora molto anche sulla registrazione e sulle tecniche di riproduzione del suono.

I capolavori sono sonorizzazioni originali, create con suoni raccolti all'aperto o prodotti dai partecipanti - di estratti di film classici (da *King Kong* degli anni '30 a *Gli intoccabili* – è anche un modo di scoprire questo bagaglio culturale) presentati al pubblico in una serata di prémiere.

Link alla guida e ai materiali didattici: www.supsi.ch/go/quaderno-soundscore



[2] Il montaggio audio viene eseguito con GarageBand (un software solitamente preinstallato in tutti i computer Apple, e disponibile anche per iPad e iPhone) o con Audacity (un software open source: https://www.audacityteam.org/). Se Garage Band è più usabile e intuitivo, Audacity permette una più fine manipolazione dei suoni, e può essere installato anche su dispositivi Windows e Linux.

[3] Per il montaggio video viene utilizzato iMovie, un programma solitamente preinstallato sui dispositivi Apple (disponibile in versione semplificata per iPhone e iPad).

PERCORSO 3. Selfie Awareness

Il terzo percorso affronta le immagini di sé in rete, lavorando su ritratti e su selfie. Promuove uno sguardo critico sull'idea di bellezza costruita sui media e sul nostro modo di rappresentarci, spesso in continuazione e appiattendoci su modelli tanto costruiti quanto irraggiungibili. **La sfida impossibile è raccontare con un ritratto fotografico una caratteristica invisibile (coraggio, altruismo, pigrizia, ecc.) di un compagno. Questo richiede un non banale lavoro di conoscenza reciproca, e lo sforzo di allontanarsi dalle immagini standardizzate di modelle, sportivi e personaggi da copertina.**

La sperimentazione parte dall'analisi dei profili di persone famose, per poi ritornare su alcuni momenti della storia dell'arte e infine esplorare i linguaggi visivi del ritratto, giocando con la fotografia. Anche in questo caso, le arti visive sono in primo piano, ma in diverse scuole il percorso ha integrato approfondimenti storici (ad esempio, nell'analisi dei ritratti ufficiali dell'800 o di altre epoche) o di italiano (sulla descrizione dei personaggi e sull'identità, ad esempio a partire da *Uno, nessuno, centomila* di Pirandello). Nel percorso, si ha modo anche di parlare di dati personali e diritto d'autore, oltre che di temi delicati come il rispetto e l'amicizia.

I capolavori – ritratti "pensati" – nascono da una sessione fotografica e da un lavoro di conoscenza reciproca non banale. Il fotoritocco[4] può essere introdotto come elemento aggiuntivo. Vengono poi esposti in una mostra fotografica.

Link alla guida e ai materiali didattici: www.supsi.ch/go/quaderno-selfieawareness

PERCORSO 4. Movie Clip

L'ultimo percorso si svolge dentro un genere tanto diffuso quanto poco studiato, il videoclip musicale. **La sfida impossibile è creare un videoclip originale in tre giorni, magari per una canzone di una band**

[4] Sempre con il software GIMP.

locale per la quale non è mai stato girato nulla (il che offre un'occasione di rapporto con la musica "vicina", anche se non diffusa in streaming).

La sperimentazione parte dalla visione di alcuni videoclip d'autore (dai Pink Floyd ai Queen, ad artisti contemporanei) per apprezzarne i diversi stili e analizzare l'interazione tra musica, testo e immagine. Si prosegue poi a scoprire la grammatica particolare di questo genere e le sue sfide di produzione, e ci si concentra in particolare sul montaggio[5]. Il lavoro di ripresa senza sonoro, fatto con lo smartphone, permette di investire sulla qualità delle immagini. Il montaggio, che per il videoclip è molto veloce e composto da microframmenti di pochi secondi, permette di toccare con mano la natura di *fiction* di qualsiasi prodotto video, e si allontana dall'ingenuità del postulato "video = vero".

I capolavori – videoclip completi – sono prodotti perfetti per essere diffusi online o presentati live.

Link alla guida e ai materiali didattici: www.supsi.ch/go/quaderno-musicclip

Risultati

I percorsi OfM hanno come denominatore un uso creativo e consapevole dello smartphone. Muovono dall'idea che solo confrontandosi con una vera sfida e un vero pubblico la comunicazione digitale possa acquistare senso e gusto. Durante i quattro anni di sperimentazione, OfM ha coinvolto oltre 150 ragazzi e ragazze, e molti di loro sono tornati, anno dopo anno, per vivere il Festival attraverso i laboratori.

Nel tempo, anche la collaborazione con il Locarno Film Festival è cresciuta, e One-frame Movie è evoluto nel Movie&Media Labs, un programma per i giovanissimi dentro la sezione Locarno Kids del Festival stesso, curata anche in collaborazione con altre scuole universitarie (www.momelabs.ch).

L'adattamento di questi percorsi, nati in ambito informale, al contesto scolastico ha richiesto maggiore strutturazione, e ha coinvolto una dozzina di classi scolastiche. L'esperienza svolta in questi anni con varie scuole medie ne ha rivelato l'utilità e la versatilità a diversi contesti, collegandosi anche a più discipline e permettendo di valorizzare le inclinazioni e le competenze dei docenti.

L'esperienza mostra che gli smartphone non sono condannati ad essere distrattori o passatempo a basso costo, ma possono diventare validi strumenti per un lavoro creativo e didattico. OfM propone una strada per realizzare questa trasformazione, che avviene sostanzialmente nella nostra aspettativa: possiamo fare molto di più e di meglio con le tecnologie che abbiamo in tasca!

Le guide che presentano i percorsi e i materiali d'aula sono stati pensati come strumento flessibile e adattabile, e non come pacchetto da usare a scatola chiusa. Insieme ai materiali online sono inclusi anche esempi dei prodotti creati dai partecipanti.

[5] Sempre con il software iMovie.

Ringraziamenti

L'autore ringrazia tutte le persone che hanno collaborato alla creazione di *One-frame Movie*. In particolare Marco Geronimi Stoll, che ha attivamente collaborato allo sviluppo di tutti i percorsi, e Yeelen Kamanda, che ha contribuito alla loro realizzazione e documentazione, oltre che alla progettazione di Sound Score. Il percorso One-frame Movie è stato co-progettato da Gabriella Trautmann, Natascia Caravatti e Michela Groppelli; Selfie Awareness è nato da un percorso ideato da Giulia Cilla e con lei è stato ulteriormente sviluppato.

Bibliografia

Botturi, L., Geronimi, M., & Kamanda, Y. (2018). One-frame Movie. Smartphones and movies for digital literacy development among teens and pre-teens. *Proceedings of INTED 2018,* Valencia, Spain, 4497-4503.

Luca Botturi

e-mail: luca.botturi@supsi.ch

Laboratorio tecnologie e media in educazione, Dipartimento formazione e apprendimento
Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana, Locarno, Svizzera -

Luca Botturi, nato a Milano del 1977, ha conseguito un dottorato in Scienze della comunicazione presso l'Università della Svizzera italiana a Lugano. Ha lavorato in progetti e ricerche nell'ambito delle tecnologie digitali in educazione in Svizzera, Italia, Canada, Spagna e Stati Uniti. Attualmente è Professore in Media in educazione presso il Dipartimento formazione e apprendimento della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana a Locarno (CH). Con la ONG associazione seed è attivo in progetti di cooperazione internazionale, che lo hanno portato a fare esperienza in Croazia, Macedonia, Ecuador, Messico e Ghana. Negli ultimi anni ha condotto numerosi progetti sull'educazione al digitale con scuole del Nord Italia, coinvolgendo allievi, docenti, dirigenti e genitori.