

1

00:00:10,480 --> 00:00:20,040

Benvenute e benvenuti sono Lorenzo Manera, assegnista di ricerca e docente a contratto presso il Dipartimento di Educazione e Scienze Umane dell'Università di Modena e Reggio Emilia.

2

00:00:20,040 --> 00:00:26,080

Il corso che propongo è una breve introduzione al tema del digital storytelling.

3

00:00:26,080 --> 00:00:34,160

Che cos'è una narrazione digitale? Come si situa all'interno del complesso ambiente mediale contemporaneo?

4

00:00:34,240 --> 00:01:18,320

Dove nasce il digital storytelling? In che contesto? Quali caratteristiche assume e da un punto di vista estetico, semiologico e dall'altro quali caratteristiche didattico pedagogiche possono venirci incontro per lo sviluppo di un progetto che abbia la finalità di realizzare un artefatto digitale che come finalità maggiore e globale, si propone lo sviluppo di competenze di media literacy e di media education, quindi lo sviluppo delle competenze del XXI secolo in diversi gradi scolastici, a partire dalla scuola dell'infanzia, fino ad arrivare alla scuola secondaria di secondo grado.

5

00:01:18,320 --> 00:01:30,880

Vedremo quali sono le principali fasi che caratterizzano la realizzazione di una narrazione digitale e quali sono le possibili modalità e finalità da perseguire.

6

00:01:30,920 --> 00:01:49,280

Quindi un'introduzione teorica, una breve esplorazione di quali sono le principali fasi e una finale introduzione alle tematiche didattico pedagogiche e alle finalità che si possono perseguire.

7

00:01:49,360 --> 00:01:55,920

Alcune parole chiave guideranno questa breve lezione, questa introduzione al tema del digital storytelling.

8

00:01:56,000 --> 00:02:44,200

La prima è la scrittura estesa quindi l'idea che oggi sia possibile scrivere non soltanto utilizzando appunto un supporto materico, come la penna nel passato, appunto era il pennino a seconda dell'epoca storica, ma si sia estesa la possibilità scritturale grazie alla presenza dei dispositivi digitali che ci permettono appunto di scrivere anche i video, quindi di realizzare forme scritturali che mettono insieme diversi dispositivi semiotici, cioè diversi dispositivi di significato, diversi sistemi di segni se vogliamo, la forma scritturale tradizionale applicata alla forma video.

9

00:02:44,200 --> 00:02:51,600

Quindi l'intreccio tra testo verbale, testo visivo che sempre più caratterizza i video contemporanei.

10

00:02:51,640 --> 00:03:10,440

Se pensiamo alla maggior parte dei video che oggi consumiamo spesso, appunto, c'è la compresenza di tre elementi la dimensione scritturale, quindi proprio la presenza di testo scritto, un testo visivo e un testo uditivo, cioè un testo musicale se vogliamo o sonoro.

11

00:03:10,680 --> 00:03:15,400

Con questo si fa riferimento al concetto di scrittura estesa.

12

00:03:15,480 --> 00:03:37,080

Poi l'idea dell'ambiente mediale, cioè che oggi, mentre state guardando questo video, siete inseriti in un qualche modo proiettati all'interno di un ambiente che ha delle sue caratteristiche, appunto spaziali, relazionali, interattive, a cui consegue poi la tattilizzazione dell'immagine.

13

00:03:37,160 --> 00:04:00,120

Se in passato l'immagine poteva essere quasi esclusivamente vista, osservata, oggi invece assume una dimensione tattile nella misura in cui la nostra relazione con le immagini è molto spesso tattile o aptica, cioè non viene più presa ma viene invece esplorata.

14

00:04:00,200 --> 00:04:27,280

Il movimento della presa è appunto quello che caratterizza l'immagine analogica il prendere, lo sfogliare, mentre oggi abbiamo un'interazione soprattutto aptica con l'immagine, cioè se immaginiamo uno smartphone o un tablet ampliamo l'immagine la iscriviamo, scriviamo sull'immagine, la modifichiamo o inseriamo degli elementi e quindi l'immagine oggi è sempre più tattilizzata rispetto al passato.

15

00:04:27,360 --> 00:05:06,200

A questo tema si aggiunge il fatto che gli schermi, come in qualche modo le immagini, sono sempre più dispositivi multimodali, cioè se siamo abituati, se eravamo abituati alla nostra infanzia o le generazioni precedenti a pensare agli schermi come elementi a noi esterni, come elementi di mera osservazione oggi sempre di più, invece, abbiamo un dispositivo relazionale interattivo, ci relazioniamo con gli schermi, cioè iscriviamo, modifichiamo li ampliamo, li riduciamo e quindi diventano dei dispositivi con cui interagiamo non passivamente, ma attivamente.

16

00:05:06,440 --> 00:05:10,920

Questo implica a sua volta un processo di rimediazione della realtà.

17

00:05:11,160 --> 00:05:30,840

Cioè, ora che sto parlando, sto ri-mediando, cioè sto mediando la realtà tramite l'utilizzo del linguaggio verbale, ma oggi sempre più rimediamo la nostra percezione della realtà e la reinterpretiamo tramite l'utilizzo di immagini e video.

18

00:05:30,920 --> 00:05:44,640

E questo ci porta a sviluppare competenze di intermedialità, cioè a saper mettere in relazione diversi dispositivi tra loro dispositivi sia tecnologici ma anche semiotici.

19

00:05:44,800 --> 00:05:51,960

Quindi un insieme di competenze che andremo a chiamare di media literacy e di media education.

20

00:05:51,960 --> 00:06:06,080

Competenze che ci auguriamo possano essere sviluppate anche dagli studenti già nel presente, nel futuro, per un utilizzo sempre più competente e critico di una serie di dispositivi che rimediano fortemente.

21

00:06:06,160 --> 00:06:21,680

Rimediare, appunto, come abbiamo detto, non significa porre rimedio a ma mediare tramite l'utilizzo di un dispositivo la nostra percezione del reale, che rimediano sempre più l'idea che ci facciamo del mondo e di come funziona la realtà.