

**Corso di Studio in**  
**“SCIENZE E TECNICHE DELL'EDUCAZIONE E DEI SERVIZI PER L'INFANZIA” – [L19]**  
**a.a. 2020/2021**

**INSEGNAMENTO**  
**LINGUAGGI AUDIOVISIVI**

SSD: L-ART/06 – CFU: 6  
III ANNO; I SEMESTRE

Docente: **Prof.ssa Ilaria Bucciarelli**  
Tutor disciplinare: **Dott.ssa Ilaria Marchionne**

<b>Qualifica e curriculum scientifico del docente</b>	Ricercatrice a INDIRE dal 2004, ho dedicato molto interesse all'indagine delle tecnologie di immagine e parola: come si integrano, come supportano l'apprendimento e come danno forma all'ambiente di relazione. Attualmente la mia attività di ricerca si concentra sulla video-educazione e sulla visualità come mezzo di esplicitazione e trasferimento di conoscenza.
<b>Articolazione dei contenuti e suddivisione in moduli didattici del programma</b>	<p><b>I CONTENUTI AFFRONTATI DAL CORSO</b></p> <p>Il corso analizza il modo in cui il linguaggio audiovisivo ai suoi albori (pionieri del cinema) ha elaborato una vera e propria “grammatica” orientata costruire efficacemente attorno allo spettatore uno spazio illusivo. Tale grammatica è ancora oggi operante pur nelle ibridazioni avvenute con la digitalizzazione dei supporti.</p> <p>Nel corso del primo modulo procederemo a una definizione di “audiovisivo” e all'analisi delle proprietà degli elementi che lo definiscono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Parola</li><li>➤ Immagine</li><li>➤ Registrazione</li></ul> <p>Nella seconda parte del modulo, si prenderà brevemente in esame la prospettiva quale primo costruito illusivo elaborato dalla civiltà occidentale e se ne accenneranno brevemente gli sviluppi, fino ad</p>

arrivare all'invenzione del cinematografo, che introdurrà un elemento di grande novità: la registrazione del movimento;

**Il secondo modulo** prenderà invece in esame la genesi e l'elaborazione di un linguaggio audiovisivo vero e proprio, così com'è storicamente avvenuta nei primi quarant'anni del XX secolo, prima con il prodigioso laboratorio dei pionieri del cinema, poi con la serializzazione fordista del sistema degli studios hollywoodiani

Nel corso del modulo saranno analizzati:

- inquadratura nella sua genesi e tipologie;
- montaggio negli stilemi (campo/controcampo; montaggio parallelo e alternato, ecc.) e nella sua forma di supporto alla narrazione;
- continuità narrativa e creazione dello "spazio dell'illusione filmica".

**Il terzo modulo** ci porterà invece ad una riflessione sul tempo presente che raccoglie le elaborazioni del passato, operando però notevoli innovazioni.

Da una parte, si assiste infatti a una convergenza di piattaforme mediali e all'ibridazione dei contenuti che rendono lo spazio dell'audiovisivo quanto mai vitale e allo stesso tempo confuso.

Dall'altra nuove forme quali quelle dei videogiochi e delle realtà virtuali e mondi immersivi, emergono e prendono spazio sulla scena del programma illusivo, consentendo non più soltanto la "visualizzazione" della registrazione del movimento, ma una vera e propria "esperienza" (anche di condivisione cinestetica) a distanza.

#### DETTAGLIO DEI MODULI D'INSEGNAMENTO

##### **Modulo 1 - Lo spazio dell'illusione**

- Definizione di audiovisivo: visione, ascolto, registrazione
- Immagine e parola
- La prospettiva
- L'invenzione del cinema

##### **Modulo 2 - Lo spettatore al centro del mondo**

- Il cinema delle origini dai Fratelli Lumière
- Il cinema hollywoodiano classico e l'esperienza illusiva
- Inquadratura: la genesi e le tipologie
- Stilemi di montaggio: campo e controcampo
- Il tabù dello sguardo in macchina

##### **Modulo 3 - Oltre l'illusione: l'uomo informazionale**

- Studio della poetica: come funziona questo testo?
- Influenza e mercato della tv
- Cinema: franchising, immagine sintetica, tecnologia 3D

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ I multichannel networks</li> <li>➤ Display/screen e l'utente come "nodo semantico"</li> </ul>
<b>Abstract (In inglese)</b>	<p>The course analyzes the way in which audiovisual language in its early days has developed a real "grammar" aimed at effectively constructing an illusive space around the viewer. This grammar is still operating today even in the hybridizations that took place with the digitization of the supports.</p>
<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Il corso ha come obiettivo lo studio del linguaggio audiovisivo, inteso quale tappa intermedia di un più ampio programma "illusionistico" posto in essere dalla cultura occidentale.</p> <p>Il corso analizza il modo in cui il linguaggio audiovisivo ai suoi albori (pionieri del cinema) ha elaborato una vera e propria "grammatica" orientata costruire efficacemente attorno allo spettatore uno spazio illusivo. Tale grammatica è ancora oggi operante pur nelle ibridazioni avvenute con la digitalizzazione dei supporti. Il tema dello "spazio dell'illusione audiovisivo" sarà affrontato sia in una prospettiva di analisi semiotica che in prospettiva storica, con accenni alle forme che l'hanno preceduto (prospettiva) e a quelle che paiono emergenti nel panorama attuale (realtà virtuali e immersive). Si veda nel dettaglio sotto gli obiettivi specifici che il corso si prefigge di raggiungere.</p>
<b>Risultati d'apprendimento previsti</b>	<p><b>A. Conoscenza e comprensione</b> Lo studente saprà dare una definizione di audiovisivo e degli elementi caratterizzanti. Inoltre, acquisirà una conoscenza di base delle caratteristiche comunicative del linguaggio audiovisivo e dei paradigmi storici e teorici relativi a linguaggio scritto, cultura visiva e immersività.</p> <p><b>B. Capacità di applicare conoscenza e comprensione</b> Lo studente saprà utilizzare in modo autonomo i concetti e le nozioni acquisite nel corso relativamente al linguaggio audiovisivo e ai costrutti illusivi e immersivi.</p> <p><b>C. Autonomia di giudizio</b> Lo studente saprà applicare le categorie d'analisi proposte a scenari differenti e valutarne autonomamente le implicazioni.</p> <p><b>D. Abilità comunicative</b> Lo studente svilupperà competenze adeguate a elaborare argomentazioni e sostenerle negli ambiti storici e tematici del corso</p>

	<p>(linguaggio audiovisivo, immersività, proprietà del linguaggio scritto e della cultura visiva.</p> <p><b>E. Capacità di apprendimento</b> Lo studente saprà individuare anche autonomamente le migliori risorse su cui sviluppare un personale percorso di apprendimento.</p>
<p><b>Competenze da acquisire</b></p>	<p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p><b>A.</b> Conoscenza di tematiche utili alla comprensione del linguaggio audiovisivo e più ampiamente della società informazionale nel suo rapporto tra reale e virtuale.</p> <p><b>B.</b> Possesso di competenze adeguate a concepire argomentazioni, sostenerle e per risolvere problemi nell’ambito di tematiche relative al linguaggio audiovisivo e al rapporto fra realtà e virtualità nella società informazionale.</p> <p><b>C.</b> Capacità di raccogliere e interpretare dati utili a determinare giudizi autonomi relativamente ai temi del corso.</p> <p><b>D.</b> Capacità di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni ad interlocutori specialisti e non specialisti.</p> <p><b>E.</b> Capacità di intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.</p>
<p><b>Organizzazione della didattica</b></p>	<p><b>DIDATTICA EROGATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 6 ore circa di videolezione (le videolezioni saranno articolate in formati brevi di circa 20 minuti ciascuno);</li> <li>➤ 4 videolezioni in sincrono per l’accompagnamento allo studio;</li> <li>➤ Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.</li> </ul> <p><b>DIDATTICA INTERATTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 forum di orientamento;</li> <li>➤ 3 attività interattive di accompagnamento allo studio (1 per ciascun modulo);</li> <li>➤ 1 attività finale di riepilogo.</li> </ul> <p><b>AUTOAPPRENDIMENTO</b> Per ciascun modulo sono previsti materiali didattici che possono essere in formato pdf, articoli del docente, letture open access, risorse in rete, bibliografia di riferimento.</p>

<b>Testo consigliato</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Morin, E. <i>Il cinema o l'uomo immaginario. Saggio di antropologia sociologica</i>. Milano, Raffaello Cortina, 2016</li> </ul>
<b>Modalità di verifica in itinere</b>	<p>L'accesso alla prova finale (esame) è subordinato allo svolgimento delle 2 e-tivity n° 2 e 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elaborato #2 - Lavoro di scomposizione di un'azione in inquadrature;</li> <li>➤ Elaborato #3 - Lavoro di ricomposizione di un'azione in una sequenza audiovisiva.</li> </ul>
<b>Modalità di svolgimento dell'esame finale</b>	<p>La verifica dell'apprendimento avverrà attraverso il colloquio orale sui contenuti del corso. Il voto (min 18, max 30 con eventuale lode) è determinato dal livello della prestazione per ognuna delle seguenti dimensioni dell'esposizione orale: padronanza dei contenuti, appropriatezza delle definizioni e dei riferimenti teorici, chiarezza dell'argomentare, dominio del linguaggio specialistico.</p>
<b>Lingua d'insegnamento</b>	Italiano