

Corso di Studio in
“Scienze e tecniche dell'educazione e dei servizi per l'infanzia” – [L19]
a.a. 2021/2022

INSEGNAMENTO
LINGUAGGI AUDIOVISIVI

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

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

Qualifica e curriculum scientifico del docente	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.
Articolazione dei contenuti e suddivisione in moduli didattici del programma	<p>Il corso analizza il modo in cui il cinema ai suoi albori ha elaborato una vera e propria <i>grammatica</i> del linguaggio audiovisivo finalizzata a costruire attorno allo spettatore uno spazio <i>illusivo</i>. Tale grammatica è ancora oggi operante pur nelle ibridazioni avvenute con la digitalizzazione dei supporti.</p> <p>➤ Modulo 1 - Genesi del linguaggio audiovisivo</p> <p>Nel primo modulo procederemo a una definizione di “audiovisivo” e all'analisi delle proprietà degli elementi che lo definiscono: Si esaminerà in secondo luogo la genesi della grammatica audiovisiva, 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.</p> <p>Nel corso del modulo saranno analizzati:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Definizione di audiovisivo: visione, ascolto, registrazione.▪ Immagine e parola.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La prospettiva. ▪ L'invenzione del cinema. ▪ Il cinema delle origini. ▪ 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. ▪ Continuità narrativa e creazione dello "spazio dell'illusione filmica". <p>➤ Modulo 2 - Sviluppi attuali del linguaggio audiovisivo</p> <p>Il secondo 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 medial 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.</p> <p>Nel corso del modulo saranno analizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Studio della poetica: come funziona questo testo? ▪ Influenza e mercato della tv. ▪ Cinema: franchising, immagine sintetica, tecnologia 3D. ▪ Youtube e i multichannel networks. ▪ Display/screen e l'utente come "nodo semantico".
<p>Abstract (In inglese)</p>	<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>
<p>Obiettivi formativi</p>	<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. 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).</p>

<p>Risultati d'apprendimento previsti</p>	<p>A. Conoscenza e comprensione 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. Capacità di applicare conoscenze e comprensione 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>C. Autonomia di giudizio Lo studente saprà applicare le categorie d'analisi proposte a scenari differenti e valutarne autonomamente le implicazioni.</p> <p>D. Abilità comunicative Lo studente svilupperà competenze adeguate a elaborare argomentazioni e sostenerle negli ambiti storici e tematici del corso (linguaggio audiovisivo, immersività, proprietà del linguaggio scritto e della cultura visiva).</p> <p>E. Capacità di apprendimento Lo studente saprà individuare anche autonomamente le migliori risorse su cui sviluppare un personale percorso di apprendimento.</p>
<p>Competenze da acquisire</p>	<p>A. 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. 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>C. Capacità di raccogliere e interpretare dati utili a determinare giudizi autonomi relativamente ai temi del corso.</p> <p>D. Capacità di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni ad interlocutori specialisti e non specialisti.</p> <p>E. Capacità di intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.</p>
<p>Organizzazione della didattica</p>	<p>DIDATTICA EROGATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 6 ore circa di videolezione (le videolezioni saranno articolate in formati brevi di circa 20 minuti ciascuno). ➤ 3 videolezioni in sincrono per l'accompagnamento allo studio. ➤ Podcast di tutte le video lezioni sopramenzionate.

	<p>DIDATTICA INTERATTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 forum di orientamento. ➤ 2 attività interattive di accompagnamento allo studio (1 per ciascun modulo). ➤ 1 attività finale di riepilogo. <p>AUTOAPPRENDIMENTO</p> <p>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>
Testo consigliato	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falcinelli, R. <i>Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram</i>. Torino, Einaudi, 2020
Modalità di verifica in itinere	<p>L'accesso alla prova finale (esame) è subordinato allo svolgimento delle 2 e-tivity:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaborato #1 - Lavoro di scomposizione di un'azione in inquadrature ➤ Elaborato #2 - Lavoro di ricomposizione di un'azione in una sequenza audiovisiva
Modalità di svolgimento dell'esame finale	<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>
Lingua d'insegnamento	Italiano