



Marinella Marani

SENTIERI TRA MUSICA E IMMAGINI

L'idea di sviluppare attività incentrate sul rapporto tra la musica e l'immagine nei media è nata dalla constatazione, certamente non nuova, che i giovani, oggi, abitino una società dove le risorse multimediali sono imprescindibili. L'ambiente della didattica, nella sua costante ricerca di stimoli che possano agevolare il processo di insegnamento-apprendimento, ormai da anni ha compreso come l'utilizzo di questo tipo di mezzi possa essere utile anche in ambito educativo, sia, appunto, per la confidenza che i più giovani hanno (o, talvolta, desiderano avere) con il digitale, sia per la sua capacità di soddisfare, in modo simultaneo, più di uno stile di apprendimento, sia, ancora, perché lavorando alla costruzione di un oggetto multimediale il discente viene stimolato nell'applicazione di quel Sapere agito in cui consiste la definizione più estesa di Competenza. Per queste ragioni è ormai nota la distinzione tra il formare *con* la multimedialità, *alla* multimedialità, *attraverso* la multimedialità, *nella* multimedialità e *sulla* multimedialità: cinque prospettive che attivano ciascuna delle "motivazioni pedagogiche, prevedono delle intelaiature didattiche, presentano vantaggi e svantaggi".¹ In particolare risulta interessante, per l'attività qui proposta, l'ottica della formazione *alla* multimedialità, ovvero quella della "costruzione collaborativa di un ipermedia".² In questo caso non solo si mette in atto la stimolante pratica del *learning by doing* ma, soprattutto nella fase di programmazione da parte degli studenti del lavoro da svolgere, si innesca, inevitabilmente, una necessaria e fruttuosa riflessione critica che promuove in loro una conoscenza approfondita del funzionamento del mezzo e, dunque, un atteggiamento consapevole riguardo alla sua fruizione.

¹ RIVOLTELLA 2001, p. 10.

² Idem.

Partendo da queste considerazioni è nato un progetto didattico sullo studio delle forme comunicative multimediali che associano suoni e immagini (grafica e video) come, ad esempio, i film, gli spot, i podcast, i video, i trailer. Per sgomberare il campo da equivoci è bene chiarire che il termine multimedialità indica, di per sé, solamente l'utilizzo simultaneo di più media. Realizzare una comunicazione multimediale, di conseguenza, significa produrre un oggetto, portatore di significato, fruibile dall'utente attraverso più di un senso (vista ed udito per eccellenza) e quindi recepibile con grande immediatezza.³

Il progetto che intendo presentare è stato ideato per studenti di un istituto universitario che forma professionisti della comunicazione, soprattutto grafica ma possibilmente integrata. Si trattava di alunni avvezzi all'uso di software digitali e al video editing, abituati ad una didattica di tipo laboratoriale e poco inclini allo studio di teorie scollegate dalla pratica. Osservando i prodotti dei loro lavori, realizzati prima di aver affrontato il corso di Musica per l'immagine,⁴ si poteva notare come essi, splendidi dal punto di vista grafico, si rivelassero poco efficaci in termini di comunicazione emozionale.

L'osservazione effettuata e la rilevazione dei bisogni formativi mi hanno permesso di elaborare un progetto didattico in cinque tappe, il cui obiettivo fosse quello di comprendere come gli aspetti musicali della comunicazione (in questo senso il termine musicale acquista valore estensivo comprendendo ogni stimolo acustico) possano rivelarsi fondamentali nella trasmissione di significato, grazie alla loro capacità di connotare un oggetto visivo di un particolare senso che altrimenti non emergerebbe con altrettanta evidenza, realizzando prodotti che integrassero gli aspetti musicali per la comunicazione.

³ Si sottolinea, in questo senso, la facilità di lettura dell'oggetto multimediale da parte di differenti profili cognitivi.

⁴ A livello teorico i confini della Musica per l'immagine non sono a tutt'oggi, ben delineati. Da un lato vi è l'approccio filosofico dell'estetica musicale, da un altro vi è l'approccio semiotico. Alcuni interessanti spunti sono offerti dagli studi psicologici, sussidiati dalle neuroscienze, che si pongono dalla parte dell'esperienza musicale percepita, e ne indagano i processi cognitivi. Altri apporti alla disciplina, inoltre, sono forniti dalla pedagogia, dalla sociologia, dalla didattica (studi sulla notazione non convenzionale), dall'iconografia musicale, dalla storia della musica, in special modo quella contemporanea e legata alla nascita della radio, dalle riflessioni intorno alle sperimentazioni post belliche della musica concreta ed elettroacustica fino ai più completi studi sulla colonna sonora. Da non dimenticare, infine, è il campo di studi del design acustico. Studi più approfonditi che legano la musica alle forme brevi di comunicazione multimediale e alle strategie di marketing sensoriale, purtroppo, sono assai rari nel nostro paese, nonostante sempre più si senta l'esigenza di colmare questa inspiegabile lacuna. Per approfondire, si veda M. Marani, *Musica per l'immagine: lo sviluppo creativo di un pensiero musicale*, in *Graphic & digital designer*, a cura di M. Diotto, Padova 2016, pp. 183-190.

Anche se pensato per studenti universitari, il progetto che mi accingo a presentare può essere realizzato, con qualche adattamento, nella scuola secondaria di 1° o di 2° grado, nel contesto dell'insegnamento di Musica o di Tecnologie musicali.

Piano di lavoro

Obiettivo:

sonorizzazione di una scena thriller.

Traguardo di apprendimento:

comprendere in che modo si integrino il suono e le altre forme di espressione, in un rapporto dialettico che combina funzionalmente la dimensione della creatività e del gusto del bello con le tecnologie più innovative.

Fasi di lavoro:

1. Lancio dell'argomento: fase in cui si cercherà di incoraggiare la motivazione degli alunni immergendoli direttamente nella stimolante attività pratica di realizzare una traccia audio al computer (due ore)
2. Sviluppo della conoscenza attraverso l'analisi di casi tipo (un'ora)
3. Trattazione teorica dell'argomento (un'ora)
4. Realizzazione degli elaborati: fase in cui gli alunni trasformano, attraverso la pratica cooperativa, i saperi appresi in competenze (tre ore)
5. Esposizione ed analisi critica degli elaborati (due ore)

Realizzazione dell'attività: sonorizzazione di una scena thriller

1. Lancio dell'argomento: esplorare le varie funzioni di un software per l'editing musicale, ad esempio Garage Band oppure Audacity.⁵ La moderna tecnologia ha reso possibile avere, in un unico computer, la versione virtuale di tutti i dispositivi che devono essere presenti in uno studio di registrazione: strumenti musicali, mixer, registratore, processori di segnale audio... I programmi per l'elaborazione audio, chiamati wave editor, sono software che permettono svariate funzioni:

⁵ Mentre il software Audacity è Open source, Garage Band è sviluppato dalla Apple e disponibile soltanto per i sistemi macOS e iOS.

- registrare direttamente in formato digitale, attraverso un microfono, qualsiasi suono proveniente da una fonte esterna al PC o, in modo diretto, i suoni provenienti dal computer (file musicali, CD audio, ecc.);

- intervenire sul suono registrato per elaborarlo o modificarlo a piacere (editing) tra cui ritagliare, copiare, incollare un suono o una parte di esso, missare tra loro suoni registrati precedentemente, applicare al suono filtri di vario genere (eco, riverbero...), "pulire" le registrazioni dai rumori di fondo, riprodurre vari effetti acustici (ad esempio la sonorità di una sala da concerto o di uno spazio molto piccolo), intervenire su parametri sonori come il volume e la velocità di riproduzione;

- usufruire di una serie molto varia di loops, suoni e rumori preregistrati, di strumenti processati e di effetti sonori che ben si adattano ad un primo approccio di sonorizzazione.

Alcuni software, inoltre, forniscono inoltre la possibilità di importare video, rendendo così molto comodo il processo di sincronizzazione con le tracce audio create.

In questa prima fase si aiutano gli alunni nelle fasi di esplorazione dei comandi di base come tagliare, incollare, spostare, replicare, utilizzare la tastiera midi, per poi lasciarli liberi di provare da soli. Al termine della lezione dovranno aver tutti provato a:

- inserire nello spazio di lavoro una traccia audio scaricata dai siti gratuiti di soundtracks royalty free. Queste tracce audio possono essere anche il rumore delle onde del mare, il cinguettio degli uccellini, il suono di un temporale...;

- mixare, ovvero miscelare le diverse tracce inserite, provando a realizzare le seguenti funzioni:

- utilizzare il comando mute, che rende muta una traccia all'ascolto e il comando solo, che fa sentire un'unica traccia rendendo mute le altre;

- tagliare una traccia con il comando cut, sdoppiarla e metterla in loop;

- modificare il volume di una traccia, ad esempio creando un fade in (crescendo) e un fade out (dissolvenza).

- utilizzare il comando panpot (panoramic potentiometer - potenziometro panoramico) per collocare le tracce nel campo stereofonico, ovvero, ad esempio, far sentire una traccia solo in uno dei due auricolari

- aggiungere effetti come l'eco e il riverbero;
- provare a modificare i parametri dell'equalizzazione per ascoltare, ad esempio, come si modifica una traccia a cui sono state diminuite le frequenze basse;
- realizzare il mastering ovvero lavorare sul master, la traccia generale del progetto, quella che comprende il montaggio di tutte le tracce precedentemente utilizzate. Su questa traccia si può operare con tutti i comandi precedentemente appresi, per rifinirla.
- esportare il master in formato mp3.

2. Sviluppo della conoscenza: analisi di un filmato.

Al fine di comprendere come realizzare una sonorizzazione, viene analizzata una scena già provvista di sonoro. Il breve video proposto, della durata totale di 39 secondi, consiste in una breve scena tratta dal film thriller "La Madre" che si visiona inizialmente privo dell'audio e poi con il sonoro originale. La scelta è ricaduta su questo genere poichè nei thriller la colonna sonora è particolarmente importante per rendere la suspense e i colpi di scena. La breve durata del filmato, inoltre, è necessaria per poterlo visionare più volte durante la lezione, al fine di analizzarne la sonorizzazione originale e poi, nelle fasi successive, per poter editare un nuovo sonoro nel limitato tempo di due ore.

Con la classe si procede ad analizzare le azioni che accadono e i moti delle riprese: la telecamera si muove su un carrello in avanti avvicinandosi lentamente alle spalle di una bambina che è ferma in piedi vicino alla porta di una stanza. A questo punto la ripresa si sposta verso sinistra lasciando intravedere, nella camera di fronte alla bambina, una presenza spettrale fluttuante a trenta centimetri da terra. In un attimo la piccola si gira sorridendo ed ascolta la sorella che, posta alle sue spalle, le parla. Dopo pochissimi secondi la bambina torna a guardare il fantasma dalla sagoma femminile. Un momento di immobilità generale precede un rapidissimo scatto in avanti dello spettro che terrorizza le due bambine, le quali fuggono correndo su per le scale.

Analizzando ciò che succede, si possono aiutare gli alunni a far emergere le seguenti riflessioni:

- il moto della ripresa è lento e in avanti, l'ambientazione è domestica e la luce è poca. La tensione aumenta con l'avvicinarsi della camera da presa alla bambina. Il sottofondo musicale cresce in dinamica, agogica ed altezza dei suoni.

- quando la ripresa si sposta a sinistra vi è un momento in cui il crescendo si ferma e il livello sonoro si trasforma, facendosi più cupo, ma non diminuendo di tensione.
- quando la bambina si gira, per poco si può udire il suono della voce della sorella pronunciare le parole: "Non guardarla, è arrabbiata".
- il momento di stasi che precede lo scatto viene accresciuto da un breve silenzio
- lo scatto in avanti dello spettro rappresenta il vero climax della scena, in cui l'intensità sonora è istantanea e superiore a tutto il resto.
- seguono le urla delle bambine e il rumore dei passi lungo le scale.

Quest'analisi preliminare, fatta in modo collettivo, rappresenta la traccia per l'attività di risonorizzazione che rappresenta l'obiettivo del percorso intrapreso. Tutti gli alunni devono averla ben presente per procedere alla realizzazione dell'elaborato. In particolare è importantissimo che tutti segnino il minuto e il secondo preciso in cui avvengono i gesti da sonorizzare simultaneamente. Al contrario, infatti, del software Garage Band e di altri più professionali e costosi, come Logic o Cubase, Audacity non contempla la possibilità di inserire il video nello spazio di lavoro, ma permette di operare solamente sulla traccia audio.

3. Trattazione teorica dell'argomento: analisi di alcune delle funzioni della colonna sonora.

Dal 1933 prende avvio l'epoca del cinema hollywoodiano. E' da questo momento che la colonna sonora può prevedere la stratificazione, e dunque la dialettica, di più stimoli acustici: dialoghi, rumori, effetti on ed off screen, musiche extradiegetiche. S'intende, per suoni diegetici, quelli inseriti nella narrazione e, dunque, udibili dai personaggi stessi. La fonte di un suono diegetico può essere inquadrata dalla videocamera, e dunque si dirà In screen, oppure non essere inquadrata, e dunque, per lo spettatore sarà Off screen. Tutti gli stimoli acustici off screen, ovvero tutti quelli di cui non si vede la fonte, sono detti Acusmatici.⁶

La riflessione sulle funzioni della colonna sonora s'intreccia necessariamente con l'analisi dell'immagine, ed è sempre frutto di scelte ponderate che dipendono proprio dal senso ultimo che si cerca di produrre. Gli aspetti sonori possono inserirsi nella comunicazione con funzioni

⁶ CHION 2001, pp. 38-39.

diverse:⁷ possono porsi in linea con il senso proprio dell'immagine o possono contrastarlo, ad esempio rendendolo patetico o ironizzandolo. Di seguito spiegherò, analizzandoli brevemente, alcuni fra i principali ruoli della colonna sonora:⁸

- il sonoro può servire a rinforzare l'azione materialmente esplicitata. Questa circostanza avviene ad esempio quando una musica concitata accompagna una scena di azione come un combattimento o un inseguimento, oppure quando una musica dolce e commovente fa da sfondo ad una scena romantica.

- la colonna sonora può indicare il senso proprio di un evento, se divergente rispetto a ciò che appare. A volte, ad esempio, una musica caricaturale viene posta a commento di immagini che appaiono violente. Questo sta ad indicare che il senso proprio di ciò che si vede è ironico.

- la musica può identificare un personaggio dal punto di vista fisico-gestuale, anagrafico, il suo status sociale, oppure un particolare ambiente. Questo avviene quando, ad esempio, un personaggio goffo di una commedia entra in scena accompagnato da suoni grotteschi e baldanzosi.

- la colonna sonora può assumere una valenza psicologica quando serve a dichiarare emozioni, sentimenti, pensieri che agitano nel profondo un personaggio. Talvolta, infatti, accade che, ad esempio, un episodio di guerra venga accompagnato da una musica lenta e malinconica: in questo caso il senso non è quello di accrescere il pathos della battaglia, ma di precisare i sentimenti di afflizione collegati al dramma che si sta compiendo.

- il suono può indirizzare l'attenzione dello spettatore su elementi presenti nei vari piani di profondità grazie all'utilizzo di eventi acustici che tolgano interesse su ciò che avviene in primo piano e mettano in luce, invece, quel che accade dietro. Questo accade spesso, ad esempio, negli spot pubblicitari, quando lo sguardo del pubblico viene diretto su scritte o simboli che si vogliono mettere in evidenza a scapito dell'immagine principale.

⁷ Sulla necessità della musica in connessione alle immagini in movimento si consulti SIMEON 1993, p. 6. e le relative fonti bibliografiche.

⁸ DELFRATI 2003, pp. 6-7.

- la colonna sonora può evocare situazioni o personaggi lontani nel tempo o nello spazio. Succede, ad esempio, quando un personaggio ripensa al suo amore ormai lontano ricordando la canzone che li univa.

- la musica può essere utilizzata per unire situazioni diverse o lontane, creando fra loro un legame. Ciò avviene quando, ad esempio, si vuol rappresentare il passare del tempo e, sulla base di una musica che fa da *trait d'union* tra due diverse epoche, si vedono scorrere le stagioni una dopo l'altra.

- il sonoro può servire a separare diverse scene all'interno di una sequenza oppure diverse sequenze. In questo caso il cambio di paesaggio sonoro segna il cambio di situazione come, ad esempio, quando si passa rapidamente da una circostanza ad un'altra o da un ambiente ad un altro.

- gli elementi acustici possono essere inseriti per anticipare un evento o per creare un ponte sonoro. Si tratta, ad esempio, dei casi in cui, mentre ancora la cinepresa inquadra un evento appartenente ad una scena, come una banda di ladri che sta svaligiando il caveau di una banca, si odono di già i rumori che caratterizzano gli avvenimenti successivi, le sirene della polizia che si appresta ad arrivare.

- la colonna sonora può seguire un'azione come a commentarla. E' facile comprendere l'utilità di questa funzione nei casi, ad esempio, in cui si sentono le risate di un ipotetico pubblico inserite a commento delle freddure dei protagonisti delle sit com.

4. Realizzazione degli elaborati:

Il compito, da svolgersi nel laboratorio della scuola in due lezioni appositamente dedicate, consiste nel rieditare, sulla stessa scena, una nuova colonna sonora che riesca, in modo altrettanto efficace rispetto a quella originale, a massimizzare il senso delle immagini. Gli studenti eseguono il compito da soli o in coppia: il lavorare alla realizzazione di una colonna sonora al computer ha il grande inconveniente di creare "disturbo" a chi si trova nelle postazioni limitrofe. Per questo motivo è auspicabile far indossare agli alunni le cuffie auricolari. Esistono degli sdoppiatori jack i quali permettono di affrontare in coppia lo stesso progetto. Utilizzare delle cuffie, peraltro, è fondamentale per ascoltare attentamente le tracce audio che si intendono utilizzare. Occorre grandissima precisione nel sincronizzare gli effetti

sonori con le azioni che si svolgono, calibrare i fade in e i fade out, tagliare e manipolare ad hoc i suoni utilizzati. Nonostante si tratti del clou dell'attività didattica per competenze, i ragazzi vengono lasciati lavorare quasi in autonomia, poichè possano esercitare il problem solving in modo originale e senza troppe indicazioni. L'insegnante, che esplica il ruolo di mediatore, controlla le tempistiche in modo da far procedere la classe in modo omogeneo. Si dedicano all'incirca i primi venti minuti della lezione alla ricerca delle tracce audio che saranno alla base del progetto finale: in uno dei siti di royalty free soundtracks si ricercano e si scaricano, salvandoli in una cartella appositamente creata, i suoni adatti a fare da sottofondo all'intera scena (si tratterà di almeno due o tre diverse tracce), l'urlo del fantasma, una parola da far pronunciare alla bambina quando si gira, il rumore dei passi lungo le scale, le urla delle sorelle. Nella seconda parte della lezione l'obiettivo per gli studenti è quello di aprire un nuovo progetto nel software di editing, e di importare le tracce scelte e precedentemente salvate in una cartella. Dopo questo, si potrà incominciare ad ordinare temporalmente le tracce secondo la linea del tempo che ogni alunno si è appuntato. I 39 secondi di durata della scena sono scanditi in questo modo:

- Dal minuto 0.00 fino al minuto 0.19 la telecamera avanza verso la schiena della bambina.
- Da 0.19 a 0.28 la camera si muove verso sinistra palesando il fantasma davanti alla bambina.
- A 0.30 la bambina si gira.
- A 0.32 la sorella pronuncia alcune parole.
- A 0.33 torna a guardare lo spettro che a 0.34 fa un balzo in avanti.
- A 0.35 iniziano le urla delle bambine che continuano fino a 0.39 mentre salgono le scale.

Il più grosso problema da affrontare è quello delle parole pronunciate dalla sorella. Chi si occupa di realizzare gli elementi acustici di un video, infatti, solitamente opera su un filmato privo di elementi sonori ad eccezione dei dialoghi, con i quali si deve confrontare (devono necessariamente, per essere uditi con chiarezza, emergere sul resto). Il video che, invece, la classe deve risonorizzare, va privato di ogni stimolo acustico, comprese le parole pronunciate dai personaggi, per accogliere una nuova sonorizzazione. Le opzioni tra cui ogni studente deve scegliere sono le seguenti:

- non inserire alcun dialogo, d'altro canto la voce che si ode è della sorella che si trova alle spalle della bambina inquadrata, e quindi si tratta di un apporto acustico, ovvero di una voce diegetica off screen;

- inserire, se la si trova, una traccia audio di una bambina che pronuncia una parola qualsiasi, come, ad esempio, "scappiamo" oppure "attenzione" o anche semplicemente un nome, per fingere che stia chiamando la sorella;

- inserire una traccia audio registrata con un microfono esterno: basta anche il registratore del cellulare. Chi sceglie di percorrere quest'ultima strada, per casa deve registrare un audio (basta farlo con il cellulare), spedirlo via mail e poi salvarlo in una chiavetta USB.

Durante la seconda lezione relativa a questa fase di lavoro, invece, l'obiettivo è quello di terminare il mixing. I primi dieci minuti sono dedicati a richiamare i punti fondamentali da rispettare:

- realizzare un'assolvenza mentre la telecamera si avvicina alle spalle della bambina;

- quando la ripresa si sposta a sinistra, i volumi vanno lasciati costanti ma si deve lavorare sui filtri con l'equalizzatore, aumentando i bassi per rendere il suono più cupo. E' consigliabile anche accrescere il riverbero.

- quando la bambina si gira, al minuto 0.30 tutte le tracce vanno stoppate perchè ci deve essere silenzio. Se precedentemente si era inserito un riverbero l'effetto dell'improvviso silenzio sarà migliore perchè arricchito da un alone di suono.

- a 0.32, mentre ancora le tracce sonore sono stoppate, ognuno procede secondo la scelta compiuta relativamente alle parole da far pronunciare alla sorella.

- a 0.33 il balzo in avanti dello spettro va realizzato con precisione: verosimilmente più di una traccia va sormontata e si deve lavorare sui volumi sonori per rendere davvero d'impatto il momento. Sicuramente dev'essere presente l'urlo del fantasma e forse anche un suono come di uno sparo che amplifichi la sorpresa.

- da 0.33 a 0.39, in leggera dissolvenza dovranno essere presenti, ancora, le urla del fantasma, quelle delle bambine, insieme al rumore dei passi lungo le scale.

Nei successivi cinquanta minuti, alla propria postazione, gli alunni sono al lavoro sulle tracce per tagliarle, sormontarle, regolarne i volumi, applicare filtri ed effetti.

La terza ed ultima parte di lezione pratica serve a realizzare il mastering e l'esportazione in mp3 del file. All'inizio dell'ora tutti gli alunni devono aver concluso la fase di missaggio per poter rifinire il lavoro a livello di traccia master. Si tratta di operazioni abbastanza rapide, come, ad esempio, controllare il dosaggio del fade in e del fade out, poichè se si è ben lavorato a livello di missaggio, il tutto dovrebbe già essere definito. Infine si esportano i file in mp3 e li si salva su una chiavetta USB (operazione che dura circa 5 minuti).

5. Esposizione degli elaborati:

Al termine del lavoro tutti sono molto curiosi di ascoltare quanto realizzato. Sul computer principale si fa partire il video, privo del sonoro originale ed, al suo posto, si ascolta il contributo audio nuovo. In questa fase è molto importante notare come da un lato lo stesso risultato possa essere perseguito utilizzando scelte diverse, nel senso che utilizzando tracce di partenza diverse (quelle scelte nei siti royalty free), ma manipolandole all'incirca allo stesso modo, tutti sono riusciti a creare una certa suspense nella prima fase del video e uno spavento nel momento del balzo in avanti del fantasma, ovvero i due punti focali del lavoro. Dall'altro lato, sono gli alunni stessi a capire fin da subito come il lavoro di missaggio si fondamentale poichè, pur sulla base della stessa scena, a seconda di come si è agito in fase di editing, il risultato è molto vario. A volte la suspense non era abbastanza, a volte i tagli delle tracce erano troppo netti, a volte la scelta delle tracce è stata inefficace, a volte, addirittura, lo scatto in avanti dello spettro non ha provocato lo spavento che si desiderava. Analizzare criticamente il lavoro del proprio gruppo e quello degli altri, è stimolante e consente di fare un'auto ed un'etero valutazione, permette di osservare quali scelte siano più efficaci e quali meno, dà la possibilità di capire realmente le infinite alternative a disposizione del sound designer.

Per concludere, al termine del progetto, nei momenti di riflessione finale, sono emerse alcune delle considerazioni su quanto è stato compiuto e su quanto gli alunni abbiano potuto apprendere. In molti hanno dato rilievo al fatto che, troppo spesso coloro che sono abilissimi nel creare video o animazioni grafiche si accontentino di completare le loro opere con musiche tappeto, con il solo beneficio, se si può dire tale, di non lasciare le immagini prive di sonoro. Questo fa sì

che venga realizzato un prodotto che non coinvolge, non appare realistico, che è distante e impersonale. Concependo, invece, un'opera che sia realmente audio-visiva, si ha l'opportunità di riuscire a parlare direttamente con lo spettatore, di immergerlo nel racconto, di emozionarlo, di produrre, insomma, una vera comunicazione. Questo è quanto i ragazzi stessi hanno potuto sperimentare nell'attività svolta che è da considerarsi una vera esperienza di didattica per competenze. Non un sapere trasmesso, ma la realtà di confrontarsi con le difficoltà e le opportunità di agire, sulla base di analisi, valutazioni, riflessioni, per realizzare al meglio un prodotto che, in modo ripercussivo, ha l'effetto di operare, negli alunni, un autentico apprendimento.

BIBLIOGRAFIA

Citati nel testo:

CHION 2001 = M. CHION, *L'audiovisione, suono e immagine nel cinema*, Roma, 2001;

DELFRATI 2003 = C. DELFRATI, *Musica in scena: il teatro musicale a scuola*, Torino, 2003.

RIVOLTELLA 2001 = P. C. RIVOLTELLA, *Formazione del soggetto e multimedialità*, in *Proposta educativa*, n. 3, 2001, pp. 7-17

SIMEON 1993 = M. SIMEON, *Musica e immagine: un rapporto da indagare*, in *Musica Domani*, XXIII, 86, 1993.

Per approfondire:

F. DELALANDE, *Le condotte musicali*, Bologna, Cleub, 1993.

F. FABBRI, *Il suono in cui viviamo*, Milano, 2008;

G. STEFANI, *Capire la musica*, Milano, 1991;

J.J. NATTIEZ, *Fondements d'une sémiologie de la musique*

M. IMBERTY, *Entendre la musique. Semantique psychologique de la musique*, Paris, Dunod, 1979.

S. MICELI, *Musica per film. Storia, estetica, analisi, tipologie*, Lucca, Ricordi LIM, 2009.