

Il Podcast del fumetto “Asterix”: un esempio di traduzione intersemiotica

Anna Papapicco, Franco Maiorano
I.T.C. "D. Romanazzi" - Via C. Ulpiani, 6/a - 70125 Bari
centroservizi@itcromanazzi.bari.it

Il presente progetto è un percorso di ricerca sulle relazioni che intercorrono tra i testi e i loro adattamenti radiofonici, avvicinandosi così a quel mondo di suoni, di immagini e di tecnologie che favorisce la motivazione e la cooperazione degli studenti guidandoli nell'acquisizione di strategie operative. Si propone, quindi di analizzare le relazioni che intercorrono tra un fumetto e il suo adattamento radiofonico quale esempio di traduzione intersemiotica. Il lavoro presenta l'idea e il progetto di usare il Podcast come un'occasione per sviluppare l'apprendimento linguistico attraverso un approccio che coniuga il learnign by doing, il learning by project e il cooperative learning.

1. Introduzione

La sceneggiatura costituisce un progetto di orientamento dalla scuola secondaria di primo grado al biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Si è rivolto ad un gruppo di alunni della III media, che hanno collaborato con alunni del biennio di indirizzo linguistico della secondaria superiore. Le discipline coinvolte sono state: inglese, francese e tedesco, latino, italiano, trattamento del testo, educazione musicale ed educazione tecnica.

Il percorso è stato particolarmente indicato come stimolo ad una attività di *tutoring* da parte degli alunni del biennio superiore nei confronti degli alunni di scuola media al fine di guidare questi ultimi con un “traghetamento soft” durante il delicato anno di scelta di una scuola superiore in cui proseguire il proprio corso di studi. Sostenere i ragazzi in questa fase delicata di passaggio da un percorso scolastico/formativo ad un altro ed aiutarli ad acquisire un'adeguata consapevolezza del ruolo dell'istruzione nel progetto della propria vita è stato l'obiettivo di questa attività di *tutoring*.

Questa esperienza didattica ha contribuito a migliorare i rapporti tra gli alunni e a sviluppare la coesione sociale. Nei percorsi con alunni di età e scuole diverse il reclutamento degli alunni risulta più complesso e la pubblicità inevitabilmente più difficile da organizzare. Pertanto, il progetto è stato avviato con un gruppo di alunni già motivati che hanno agito da traino verso gli altri inizialmente più diffidenti.

E' stata utilizzata la *peer education*, una metodologia che consiste in una forma diversa di intervento rivolta alla popolazione giovanile, basata sul coinvolgimento diretto degli stessi giovani.

E' stata molto utile anche per riorientare gli studenti scarsamente motivati o a rischio di abbandono.

2. Obiettivi specifici del progetto

Il progetto ha inteso promuovere le potenzialità dei giovani in quanto individui capaci di fornire un valido contributo sociale; migliorare la rete delle relazioni tra pari; offrire un punto di riferimento costante con cui i più giovani (studenti della terza media e del 1° anno scolastico superiore) possano confrontarsi; contrastare il rischio di disagio giovanile; migliorare la produttività scolastica; sviluppare il senso di appartenenza all'Istituzione scolastica; e contribuire a contenere il fenomeno dell'abbandono scolastico (www.ist7chiese.info/progetti/2005-2006/orienta.phpProgettOrientamento). Con questo percorso si è anche cercato di favorire e sviluppare una gestione autonoma e consapevole del rapporto con la sfera dell'informazione e della comunicazione audiovisiva; attivare nuove strategie conoscitive che utilizzino la pluralità dei linguaggi propri del vissuto dei ragazzi, caratterizzato dall'esplosione e dalla contaminazione dei media audiovisivi, fornendo capacità di riflessione, di decodifica, di uso attivo e di consapevolezza critica; educare ai media anche mediante la composizione del testo audiovisivo e l'uso delle nuove tecnologie; potenziare le capacità espressive, immaginative, creative. Tra gli obiettivi di mediazione indicati nel percorso collettivo, che meglio rispecchiano il percorso qui indicato troviamo: ricercare il legame lingua-cultura che si enfatizza nel passaggio traduttivo; apprendere il lessico di alcune aree semantiche inerenti o specifiche della tipologia in esame potenziare le competenze di comprensione in L1 e Lingue straniere e di produzione prevalentemente orale; scoprire la natura composita del lessico di qualunque lingua , in cui ci sono parole più o meno frequenti, forestierismi, parole simili da una lingua all'altra, ma con significati differenti (false friends); individuare strategie di traducibilità da un sistema di segni ad un altro; strutturare un testo audio da un testo scritto in sequenze di immagini statiche e infine utilizzare tecniche di elaborazione e montaggio di immagini e suoni al computer.

3. La metodologia

Il modello di apprendimento su cui si è basato il percorso progettuale è di tipo tripolare con tre soggetti, il formatore, l'allievo e il compito. Il Compito è un sistema strutturato di operazioni da fare per produrre trasformazioni della realtà, mira a modificare comportamenti, aiuta chi apprende ad integrare contenuti disciplinari , rielaborandoli, obbliga ad operare verifiche sia sulle procedure che sui prodotti finali.

L'allievo è un soggetto attivo nel suo processo di apprendimento e quindi responsabile dei risultati del cambiamento e del compito, controlla il proprio processo di apprendimento .

La forma di **apprendimento** utilizzata è di tipo **cooperativo** (Dell'Ascenza, Curci "Didattica della mediazione linguistica") basata sulla **didattica per progetti** (Franca Quartapelle "La Didattica per progetti"), metodologia di apprendimento in piccoli gruppi basata su scambio combinato di informazioni tra i singoli componenti del gruppo e i gruppi stessi finalizzato alla realizzazione di un prodotto piuttosto che obiettivi meramente disciplinari. *Ogni studente* è responsabile del proprio apprendimento, responsabile nei confronti del gruppo e dei gruppi nell'esecuzione del compito.

Gli studenti sono coinvolti e responsabili di tutte le decisioni poiché il loro sforzo è concentrato sul raggiungimento di un obiettivo condiviso.

E' importante sottolineare che tutti gli studenti riescono ad essere utili in eguale misura anche se in modi differenti. I compiti sono differenziati a seconda delle abilità e personalità degli allievi.

4. Il laboratorio di traduzione intersemiotica

E' stato creato, a fini progettuali, un **laboratorio di traduzione intersemiotica** con lo scopo di superare la consuetudine, ed il limite, di proporre ai ragazzi solo lo studio del rapporto tra cinema e letteratura o l'analisi di film; proporre esperienze innovative, adeguando il modo di fare didattica anche agli interessi degli studenti che, nell'extra scuola, vivono uno stretto rapporto con i media e con i linguaggi che li caratterizzano e sui quali hanno competenze spesso ignorate o non riconosciute dalla scuola e infine per riflettere sul rapporto, non facile e spesso contraddittorio, tra media e scuola.

E' stato necessario, però, far comprendere la valenza didattica e culturale della multimedialità in prospettiva formativa, rendendo i ragazzi protagonisti attivi, capaci di appropriarsi criticamente, ma anche creativamente, dei diversi codici del linguaggio.

4.1.La Radio e il Podcast

La radio (Arnheim R. "La radio, l'arte dell'ascolto e altri saggi" , Roma, Editori Riuniti, 2003), con la sua programmazione integrata in una pedagogia progettuale, favorisce la produzione, le strutture e gli atteggiamenti sociali: la responsabilità, l'autonomia, il rispetto, l'intervento, lo spirito critico. La classe, il gruppo, l'adolescente, si impegnano a produrre in un tempo dato un'emissione.

La moderna evoluzione della radio è rappresentata dal Podcasting(Pian A. "Podcast a scuola" Novembre 2005 3^a edizione) che è paragonabile a una trasmissione radio dalla quale si differenzia per alcuni punti specifici. A differenza di una radio, il Podcast non diffonde i contenuti via etere, ma attraverso Internet. il Podcast è strutturato attorno a un sistema che consente all'ascoltatore di recuperare i contenuti audio (e anche video),collegandosi automaticamente ai Podcast per scaricare gli aggiornamenti con il proprio

computer e trasferirli su lettori mp3 ed mp4 e sui cellulari, per ascoltarli quando meglio crede.

Da diversi decenni la mobilità personale caratterizza la differenza fra radio e televisione. Quella del Podcast è la prima tecnologia che può unire, nel concetto di mobilità, tutte le tecnologie digitali e fare da ponte verso quelle tradizionali.

5. Il radiofilm del fumetto Asterix

Il prodotto del progetto è stato il "Radiofilm" del fumetto "Asterix", cioè la riduzione radiofonica, basata su una sceneggiatura di tipo cinematografica (con attori, musiche, suoni). La sceneggiatura è partita dall'esami di più fonti: il fumetto, il cartone animato e un sito dedicato. Questa riduzione per la radio è stata certamente un buon esercizio didattico nella lingua madre e nella lingua straniera. Il valore didattico ed educativo di una riduzione radiofonica, ha favorito la coesione del gruppo, insieme a uno sviluppo di abilità individuali: la capacità di sintesi in ambito scritto, la lettura intonata a più voci seguendo il senso, la padronanza della propria emotività attraverso il controllo della voce e della dizione (Ambel M. e Gustavigna M. "Gli ambienti digitali di scrittura e riscrittura di testi").

La multimedialità si è configurata come uno stimolo a elaborare una didattica "trasversale" rispetto a discipline scientificamente e accademicamente "separate" - proponendo esempi di una "traduzione intersemiotica" tra linguaggi e registri espressivi diversi, e tra le loro articolate relazioni (Dell'Ascenza- Curci "Didattica della mediazione linguistica").

6. La scansione temporale e l'articolazione del lavoro

Il progetto si è svolto prevalentemente durante il secondo quadrimestre, dopo che gli studenti di entrambi i gradi di scuola, secondaria di primo e second grado, avevano acquisito quel bagaglio lessicale e strutturale di base per affrontare gli obiettivi progettuali.

Il percorso è stato diviso in vari moduli di seguito elencati: selezione dell'episodio del fumetto; registrazione dell'episodio nelle varie lingue; selezione delle immagini da inserire nel Podcast per animare il radiofilm; registrazione di effetti sonori e musiche; griglia lessicale delle espressioni e dei modi di dire; verifica finale.

Gli strumenti utilizzati sono stati: il fumetto, il cartone animato, i siti web.

6.1 Modulo A : Selezione Episodio

A questo modulo sono state dedicate due settimane per la scelta dello stesso episodio nei vari adattamenti. L'episodio scelto ha agito da filo conduttore del lavoro.

La classe è stata divisa in 4 gruppi da 5 alunni ciascuno. Ogni gruppo ha analizzato le versioni in italiano di "Asterix" esaminate fino a quel momento e ne ha scelta una, dalla quale è stato poi selezionato un episodio di maggiore gradimento e dalla complessità linguistica adeguata a ciascun gruppo.

La scelta dell'episodio è dipesa da fattori didattici quali il livello di competenza degli studenti e i loro bisogni linguistici. La sequenza scelta dai vari gruppi rispondeva agli interessi degli studenti.

Di seguito si propone una scheda per la selezione dell'episodio:

Esempio di scheda da utilizzare per selezionare l'episodio da registrare e la fonte da cui prelevare le eventuali immagini da inserire per animare il radiofilm.

Fonte: -fumetto
 -cartone animato
 -film
 -sito web dedicato

Motivo della scelta: _____

Titolo Episodio: _____

Sintesi Episodio: _____

Personaggi coinvolti: _____

Alunni/e da coinvolgere come attori/attrici: _____

Raccolta delle informazioni a cura di : _____

Note: _____

Fig. 1 – Scheda per la scelta dell'episodio

6.2 Modulo B : Preparazione alla registrazione dell'episodio

Questo modulo è stato sviluppato in tre settimane durante le quali i gruppi di studenti hanno tradotto e analizzato gli aspetti linguistici (Colombo A. “La riflessione grammaticale nell’apprendimento delle lingue”) degli episodi scelti nelle varie lingue con i diversi docenti di lingua, hanno svolto esercitazioni di lettura e intonazione e hanno preparato la drammatizzazione dei dialoghi di ciascun episodio.

In ambito educativo l'uso di file sonori rinforza l'azione didattica, rendendola più coinvolgente, e costituisce un utilissimo strumento per attività quali il recupero, l'ascolto della pronuncia, il ripasso.

Come attività di carattere morfosintattico o lessicale sono stati creati dei *cloze*, è stato scombinato l'ordine sintattico di alcune frasi presenti nel testo, che sono state poi riordinate dallo studente e quindi confrontate con l'originale, sono state fornite griglie lessicali (i nomi dei personaggi in una colonna, gli aggettivi che esprimono il loro carattere in un'altra).

Le attività che sono state maggiormente sfruttate dopo la visione della sequenza sono le attività di produzione libera. Gli studenti, da spettatori prima e ricercatori poi, sono stati invitati ad assumere il ruolo di sceneggiatori (hanno creato i dialoghi), di attori (hanno inscenato una drammatizzazione giocando sulla manipolazione di una o più componenti: luogo, tempo, ruolo dei personaggi), o di doppiatori (hanno reinventato le battute di un certo dialogo e le hanno doppiate). Negli ultimi due casi gli studenti hanno avuto modo di lavorare sulla pronuncia segmentale e sovrasegmentale; nella drammatizzazione invece - dove è opportuno assegnare ruoli distinti: uno

studente ha fatto il regista e altri due o tre sono stati gli attori - anche sulla componente extralinguistica (gesti, distanze ecc.).

6.3 Modulo C - Registrazione dell'episodio- creazione del Podcast

Il tempo dedicato a questa parte del percorso è stato di tre settimane.

Gli studenti hanno dovuto, in questa fase, registrare l'episodio in lingua francese, lingua latina, lingua inglese e italiana e, al termine della registrazione, salvare il file sonoro e inserirlo nel documento di lavoro.

Si è creata una redazione formata da n. 4 docenti (italiano, francese, inglese, latino) e da n. 4 studenti, un rappresentante per gruppo che ha avuto il compito di reperire i contributi audio, video e immagini dai loro compagni di gruppo e dagli altri docenti coinvolti nel percorso.

6.3.1 Registrazione audio degli episodi

Tutti i gruppi hanno registrato l'episodio scelto in lingua italiana durante la quarta settimana di marzo con il docente di italiano, in lingua latina durante la prima settimana di aprile con il docente di latino, in lingua inglese durante la seconda settimana di aprile, in lingua francese durante la terza settimana di aprile.

Ogni episodio ha avuto una durata minima (1-5 minuti).

La registrazione è avvenuta con un microfono direttamente collegato al computer e i file audio sono stati resi disponibili per le successive settimane.

Esempio di scheda da utilizzare per organizzare il lavoro di collettta degli episodi e di pianificazione della loro uscita nell'ambito del Podcast.

Podcast:
Episodio:
Raccolta della registrazione a cura di :
Autore(voce):
Data prevista della registrazione:
Data prevista di inserimento dell'episodio nel Podcast:
Argomento:
Titolo:
Sintesi:
Nome del file e collocazione:
Note:

Fig.2 – Scheda per la raccolta degli episodi

6.3.2 Inserimento delle immagini

Nell'arco di tempo di due settimane tutti i gruppi hanno ricercato le immagini relative all'episodio e alla fonte scelta con il docente di trattamento del testo e di educazione tecnica durante la quarta settimana di aprile.

I gruppi hanno selezionato le immagini dal fumetto e dal cartone animato e le hanno scannerizzate e animate successivamente. Le immagini sono state, quindi, inserite nei capitoli degli episodi nel documento di lavoro.

Esempio di scheda da utilizzare per organizzare il lavoro di raccolta delle immagini da inserire nel Podcast e di pianificazione della loro uscita nell'ambito del Podcast.

Podcast:

Episodio:

Scena:

Raccolta delle immagini a cura di :

Data prevista di inserimento delle immagini nel Podcast:

Nome del file e collocazione:

Immagini:

Video:

Note:

Fig.3 – Scheda per la raccolta delle immagini

6.3.2 Registrazione di suoni

Nelle due settimane dedicate a questo fase i gruppi di lavoro hanno ricercato brani di musica celtica con la guida del docente di educazione musicale e studiato le caratteristiche musicali degli stessi, attraverso i siti: www.trigallia.com; www.celticworld.it.

Ogni gruppo ha selezionato un possibile brano da adattare all'episodio scelto, ed ha effettuato la registrazione della pista audio e la fusione della stessa con il testo registrato con la guida del docente di trattamento del testo.

Esempio di scheda da utilizzare per organizzare il lavoro di raccolta dei brani musicali e di pianificazione della loro uscita nell'ambito del Podcast.

Podcast:

Episodio:

Scena:

Raccolta del brano a cura di :

Data prevista di inserimento del brano nel Podcast:

Nome del file e collocazione:

Note:

7. Modulo D : Griglia lessicale

Il lavoro lessicale si è svolto in parallelo alle altre attività dedicando 1h alla settimana per ciascuna lingua coinvolta nel percorso.

Si è dedicato un modulo specifico alla costruzione di una griglia lessicale al fine di realizzare, insieme agli studenti, sotto la guida e la costante supervisione dei docenti di L1 e delle lingue straniere, nonché di latino, un "vocabolario a schede" nelle varie lingue di cui esiste la versione del fumetto, elaborato nell'ambito di una dimensione "laboratoriale".

La griglia della scheda ha permesso agli studenti di inserire le informazioni relative alle parole ed espressioni idiomatiche in uso nell'episodio, in base a molteplici livelli di analisi lessicale. In tal modo la scheda ha agito da raccordo tra l'apprendimento della grammatica, la conoscenza della civiltà e l'esercizio della traduzione (Curci "L'Educazione linguistica in un *curriculum* plurilingue").

8. Verifica e Valutazione

La verifica finale del percorso è stata rappresentata da un dibattito a più voci (da inserire nel Podcast). Si è dedicata una settimana per per l'organizzazione dei materiali.

Il tema del dibattito è stato: **“Si conquista maggiormente con l'astuzia o con la forza?”**

Al dibattito hanno preso parte cinque o sei allievi per volta. E' stato anche necessario un alunno moderatore che dava la parola e poneva domande, cercando di mantenere viva la discussione e, infine, un allievo ha redatto una scheda tecnica sull'argomento con il supporto di immagini e di brevi video. La scheda, presentata all'inizio della trasmissione, riepilogava i fatti salienti e le opinioni in campo, fornendo anche indicazioni relative a fonti e materiali documentari.

Esempio di scheda da utilizzare per introdurre il dibattito radiofonico.

Podcast:

Scheda a cura di:

L'argomento di questo dibattito riguarda:

A questo punto gli ascoltatori devono sapere che (dati statistici, informazioni utili, etc.)

Le domande che ci poniamo sono le seguenti:

Bene adesso a voi la parola!

9. Conclusioni

Alla fine di questo percorso gli studenti sono stati in grado di strutturare un testo audio da un testo scritto in sequenze di immagini statiche; cogliere relazioni fra elementi diversi; utilizzare capacità di traduzione intersemiotica; utilizzare tecniche di elaborazione e montaggio di immagini e suoni al computer; relazionare e interagire all'interno di un gruppo.

Ha sicuramente contribuito a creare interdipendenza positiva, a sviluppare responsabilità individuale e attività sociali di relazioni interpersonali.

Il percorso ha proposto, quindi, un uso critico e consapevole delle tecnologie digitali contribuendo a costruire, nei giovani come negli adulti, competenze comunicative adeguate al contesto socioculturale contemporaneo. Ha analizzato le potenzialità dell'uso della moderna evoluzione della radio, il podcast nel percorso formativo e propone numerose attività didattiche, ciascuna descritta da una scheda, che ne approfondisce valenza pedagogica e modalità di conduzione.

Il progetto nel suo insieme ha cercato anche di porsi come possibile soluzione ad uno dei grandi problemi culturali delle nuove tecnologie digitali cioè che esse hanno una evoluzione tecnica oltre che culturale e che non nascono dal nulla. Se è vero che ogni tecnologia ha una sua storia legata alla tecnica e alla pratica, è anche vero che questa storia affonda le sue radici nella cultura e spesso contiene risposte a esigenze culturali e sociali dell'uomo. E' un peccato perdere questo substrato culturale che circonda ogni tecnologia, quella del Podcasting compresa e ridurre tutto a un banale "come si fa?". Se ci chiediamo "perché lo facciamo?", possiamo benissimo andare a curiosare nel passato e affrontare i temi culturali, artistici, sociali, che la tecnologia ha attraversato nella sua evoluzione.

Bibliografia

Ambel M. "La didattica della lettura, comprensione e riscrittura di testi"

Ambel M. e Guastavigna M. "Gli ambienti digitali di scrittura e riscrittura di testi"

Arnheim R. "La radio, l'arte dell'ascolto e altri saggi", Roma, Editori Riuniti, 2003

Colombo A. "La riflessione grammaticale nell'apprendimento delle lingue"

Curci R., "L'educazione linguistica in un curriculum plurilingue"

Dell'Ascenza e Curci, "Didattica della mediazione linguistica"

Ducati, "Lo sviluppo della competenza semantico-lessicale"

Pian A. "Podcast a scuola" Novembre 2005 3^a edizione

Quartapelle F. "La Didattica per progetti"

Sitografia

www.trigallia.com

www.celticworld.it

[www.ist7chiese.info/progetti/2005-2006/orienta.php-Progetto Orientamento](http://www.ist7chiese.info/progetti/2005-2006/orienta.php-Progetto_Orientamento)