



**CENTRO
INTERDISCIPLINARE
DI RICERCA**

**DIPARTIMENTO
PER LA RICERCA
EDUCATIVA E
DIDATTICA**

Laboratorio di
**Communication
& Clinical skills**

**Dipartimento
per la Ricerca
Educativa e Didattica**

UNIVERSITÀ CAMPUS BIO-MEDICO

Via E. Longoni 83 • 00155 Roma

www.unicampus.it

Realizzato dal
Dipartimento per la Ricerca
Educativa e Didattica

Laboratorio di **Communication & Clinical skills**

Premessa

Questa breve guida sul lavoro svolto nel Laboratorio di Communication & Clinical Skills, nasce dall'idea di fornire una rapida e utile panoramica di quali siano i fondamenti teorici e pratici dell'utilizzo dei supporti audiovisivi, che possono essere di ausilio nell'attività tutoriale.

L'attività tutoriale trova i suoi punti forti nel rapporto interpersonale, nella relazione d'aiuto e nei contenuti formativi che il tutor costruisce assieme allo studente e per lo studente. Le esperienze vissute nel Laboratorio, riservano un ampio spazio alla relazione interpersonale e la valorizzano, come anello fondamentale per la costruzione di una vera e propria alleanza formativa tra tutor e studente.

Al fine di offrire alcuni spunti d'attuazione pratica nel lavoro tutoriale e in quello di tutorato personale, abbiamo soffermato la nostra attenzione sulla tecnica del Role-play e sull'impiego delle apparecchiature indispensabili alla sua fase di analisi e studio.

1. La comunicazione	pag. 5
1.1 Cenni teorici e modellizzazioni del processo di comunicazione.....	pag. 5
2. Il Role-play	pag. 8
3. Il linguaggio audiovisivo	pag. 10
3.1 Identificazione cinematografica primaria.....	pag. 11
3.2 Identificazione cinematografica secondaria.....	pag. 12
4. Introduzione al corretto utilizzo dei supporti audiovisivi...	pag. 14
4.1 Nozioni sulle tecniche di video-ripresa.....	pag. 14
4.2 Il linguaggio della ripresa.....	pag. 15
5. La comunicazione audiovisiva	pag. 19
6. Modalità d'uso delle apparecchiature in dotazione	pag. 22
6.1 Apparecchiature in dotazione.....	pag. 22
6.2 Modalità d'uso delle Videocamere digitali.....	pag. 22
6.3 Funzioni utili.....	pag. 24
6.4 Il Menu della Videocamera.....	pag. 24
6.5 Rivedere le riprese effettuate.....	pag. 25
6.6 Le pesature compositive.....	pag. 26
7. La comunicazione fattuale nel Role-play	pag. 28
Conclusioni	pag. 31

*"Come l'acqua, il gas, la corrente elettrica
giungono da lontano nelle nostre case
per rispondere ai nostri bisogni con uno sforzo quasi nullo,
così saremo alimentati da immagini visive o uditive,
che appariranno e spariranno al minimo gesto, quasi a un cenno."*

(Paul Valéry, 1934)

1. La Comunicazione

Appare sempre più chiaro che la comunicazione rappresenta uno degli elementi indispensabili per la costruzione di relazioni interpersonali a tutti i livelli e in moltissimi ambiti.

Il processo tutoriale, il cui successo dipende in gran parte dalla qualità della relazione che si instaura tra docente e discente, si giova pertanto moltissimo di una competenza comunicativa specifica e qualificata, anche di tipo audiovisivo. Paul Valéry¹, già nel lontano 1934, intuì che la comunicazione audiovisiva sarebbe stata destinata a diventare quotidianità.

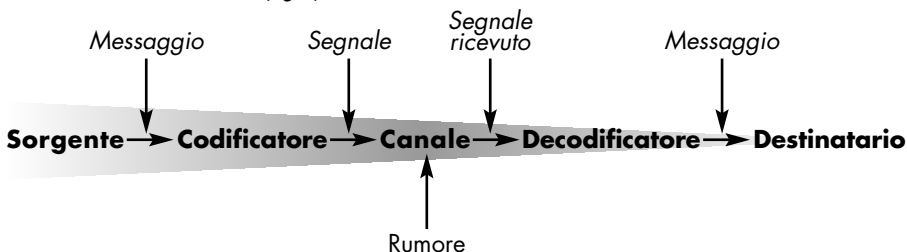
La fotografia, fonte importante di comunicazione visiva, aveva offerto all'uomo la possibilità di "salvare l'essere mediante l'apparenza"², permettendo di trasportare nello spazio e nel tempo l'immagine delle persone e delle cose.

Il cinema avrebbe però aggiunto la capacità di riprodurre e imbalsamare il movimento e il tempo³. Sono proprio queste le prerogative che consentono alla tecnica del *Role-play*, di cui avremo modo di parlare ampiamente più avanti, di essere uno strumento di indagine, di studio e di ausilio per la comunicazione interpersonale. Per ora basti dire che il *Role-play* è una tecnica di comunicazione nella quale i vari partecipanti (2 o più persone singole, oppure 2 o più gruppi e 1 gruppo di osservatori) assumono dei ruoli e, sulla base di essi, in un certo qual modo interagiscono (giocano) tra loro. A questo punto, è utile fare alcuni cenni teorici sul processo di comunicazione e su alcune sue modellizzazioni.

1.1 Cenni teorici e modellizzazioni del processo di comunicazione

Il modello base di ogni comunicazione è quello elaborato da 2 scienziati americani nella loro "Teoria matematica dell'informazione"⁴ (anno 1948), e riportato nella figura 1.

Modello Shannon/Weaver (fig. 1)



¹ Paul Valéry, *Introduction à la méthode de Léonard de Vinci*, 1895.

² André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?* Trad. it. *Che cos'è il cinema*, Garzanti, Milano.

³ Roberto C. Provenzano, *Il linguaggio del cinema, significazione e retorica*, Lupetti, Milano, 1999.

⁴ C. Shannon, ricercatore matematico, nel 1948 pubblica insieme Warren Weaver sul "Bell System Technical Journal" il saggio "la teoria matematica dell'informazione".

In questo modello si evidenzia come il messaggio che proviene da una determinata sorgente (che potrebbe essere uno dei 2 giocatori del *Role-play*), richiede la sua codificazione in un determinato segnale, la sua trasmissione e quindi la sua decodificazione per poter essere assunto e compreso dal destinatario (l'altro giocatore del *Role-play*, ad esempio).

Successivamente, il linguista Roman Jakobson ampliò questo modello inserendo alcune nuove variabili (fig. 2).

Modello Jakobsoniano (fig.2)
Schema della comunicazione.



"Emittente" e "destinatario" possono essere rappresentati da persone, gruppi o istituzioni, o, anche, dai 2 giocatori e dagli osservatori del *Role-play*.

Il primo giocatore (emittente) invia al secondo giocatore (destinatario) un messaggio, che viene organizzato secondo un "codice", che bisogna supporre sia comune, almeno in parte, a entrambi (più c'è vicinanza tra essi e più si ha "rapport" o empatia).

Affinché il messaggio possa raggiungere il suo obiettivo, è essenziale che vi sia un "contatto" fra emittente e destinatario e che, pertanto, si stabilisca un "canale" che li legghi.

Il messaggio riguarda un contesto, cioè fa riferimento ad una certa realtà (fisica, sociale, culturale, ecc.).

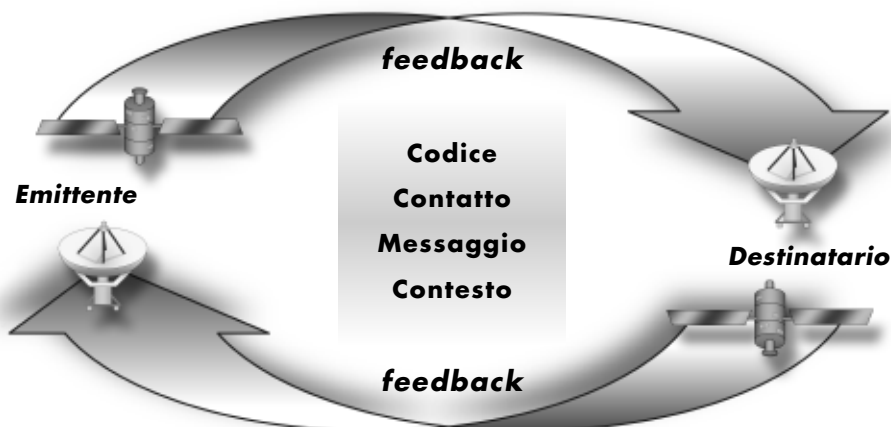
La maggior parte della gente presuppone di controllare il significato di ciò che sta comunicando. Se qualcuno fraintende, la colpa viene tendenzialmente attribuita a chi ascolta.

In realtà anche la risposta che dà il destinatario offre qualche dato interessante, in quanto può indicare *cosa il destinatario stesso abbia pensato che l'emittente volesse esprimere*.

Infatti, quante volte è capitato di ricevere, ad una certa domanda o affermazione, una risposta del tutto inaspettata?

Tale risposta potrebbe essere sia legata ad un'opinione difforme dell'interlocutore, sia anche indicare che l'interlocutore non ha compreso esattamente ciò che l'altro volesse dire.

Alla luce di questo si è pensato di integrare il modello Jakobsoniano introducendo un nuovo parametro: il *feedback* (fig. 3).



Se il *feedback* che si ottiene non è congruente con ciò che l'emittente intendeva dire, allora bisogna essere flessibili e trovare altri modi per far comprendere il messaggio al destinatario.

Le risposte che si ottengono (*feedback*) possono essere considerate come dei segnali che indicano quanto efficacemente siamo riusciti a comunicare il messaggio.

Persino l'assenza di risposta ha un suo valore comunicativo, perché offre comunque un tipo di informazione.

Se ne deduce questa conclusione: non è possibile non comunicare!

Il *feedback* fornisce pertanto importanti informazioni per stabilire le scelte successive, per modificare il messaggio e adattarlo ai codici del destinatario.

Possiamo quindi dire che:

***La comunicazione deve tener conto
anche della risposta che si ottiene***

Non si può non comunicare.

2. Il Role-Play

Il *Role-play*, tecnica di derivazione moreniana⁵, è una delle più utilizzate in ambito formativo, pedagogico e clinico.

È uno strumento di apprendimento attivo che rientra nell'ambito delle simulazioni, intese come la riproduzione, in un contesto d'aula, di problemi o situazioni autentiche e analoghe a quelle riscontrabili nella vita lavorativa.

Il *Role-play* prevede l'interazione diretta, e in tempo reale, tra i vari partecipanti al gioco. Essi devono assumere dei ruoli ed ipotizzare delle soluzioni a dei problemi dati, sulla base di elementi precedentemente forniti o che devono essere trovati, con iniziativa personale, dai partecipanti stessi.

L'aspetto che caratterizza il *Role-play* è dunque proprio l'interazione verbale e comportamentale tra due o più persone che assumono un certo ruolo.

Questo esercizio viene svolto sotto la guida e la supervisione di un trainer specializzato.

Tale strategia di apprendimento è utile:

- per capire come esprimere un comportamento
- per rendersi conto delle proprie abilità
- per "mettersi nei panni" di un altro
- per valutare difficoltà create dal proprio comportamento.

È una rappresentazione scenica che, partendo da una data situazione immaginaria, spinge alla costruzione di rapporti interpersonali e alla messa in atto di comportamenti che risultano essere quelli propri e caratteristici di ogni partecipante.

La tecnica si svolge secondo le seguenti fasi:

- a) il direttore di discussione introduce il problema
- b) i partecipanti interpretano la parte loro assegnata (tutor-tutorato; medico-paziente, ecc.) sull'indicazione di materiale loro fornito e atto a descrivere i ruoli e il contesto nel quale il problema va inquadrato
- c) terminata l'interpretazione delle parti, avviene una discussione generale con la partecipazione, oltre che di coloro che hanno partecipato come attori, anche di tutto il gruppo.

È necessario avere degli attori e degli osservatori che, al termine della rappresentazione di ogni *Role-play*, possano riflettere insieme su quanto si è

⁵ Il primo a coniare il termine *Role-play*, fu Jacob Levi Moreno nel 1934.

verificato, al fine di interiorizzare, attraverso la riflessione, il vissuto emotivo. Difatti, giocando ogni *Role-play*, si sperimenta in modo diretto l'azione, si tende a migliorare la relazione fra le persone, si facilita la comprensione dei sentimenti altrui e si aiutano i discenti a capire i propri difetti.

Si possono attivare:

- **Role-play strutturati:**

con regole predeterminate circa i ruoli, i contenuti e lo svolgimento delle discussioni

- **Role-play non strutturati:**

nei quali si sposta l'enfasi del processo analitico verso la scoperta di nuovi modelli d'azione, la spontaneità, l'osservazione e il *feedback*

Giocare un ruolo può essere considerato un vero e proprio spazio di apprendimento, un metodo per imparare ad assumere dei ruoli con maggiore adeguatezza.

Nel *Role-play* vi sono molti protagonisti che, impersonando un certo ruolo, interpretano una parte di sé stessi (desiderata o temuta) oppure una parte dell'altro (conosciuta o sconosciuta).

L'azione e la successiva analisi del vissuto favoriranno importanti *insight*, cioè conoscenze introspettive, in ogni partecipante.

Oltre a questo *insight* individuale, si produce, parallelamente, un *insight* di gruppo, che nasce dal confronto dei diversi vissuti, porta alla riformulazione del problema iniziale da cui aveva preso le mosse il gioco di ruolo.

Il *Role-play* può essere di grande utilità in vari momenti del processo formativo, proprio per la sua duplice possibilità di coinvolgere il gruppo attorno ad un tema centrale e, al tempo stesso, di consentire un apprendimento emotivo individualizzato per ogni partecipante.



3. Il linguaggio audiovisivo

Il linguaggio audiovisivo è l'insieme di codici, segni, strutture sintattiche, ecc., che viene utilizzato nei testi cinematografici, televisivi e in ogni medium in cui i testi sono costituiti dalla messa in relazione di immagini e suoni.

È utilizzato in ogni processo di comunicazione e quindi anche nel *Role-play*, nel quale si effettuano delle riprese che vengono poi elaborate e studiate.

Il linguaggio audiovisivo è caratterizzato da un sistema di codici:

1) **Codici di genere:**

si tratta di quei codici che identificano un certo "*genere testuale*", connotano il testo e la sua verosimiglianza rendendolo maggiormente fruibile; definiscono uno schema di organizzazione, sia delle forme che dei contenuti, di un "*corpus*" di film assimilabili l'uno all'altro per la presenza di caratteristiche comuni. Il testo rientra in un "*patto di genere*" tra emittente e lettore⁶ (se si va al cinema a vedere un horror, una commedia, un film di fantascienza, un documentario oppure in un'aula si rivede il *Role-play* appena giocato, ci si porrà in maniera diversa a seconda del genere di immagini che ci aspettiamo di vedere).

2) **Codici cinematografici linguistici:**

- a) *Grammaticali*: campi, piani e tipologie di raccordi che utilizziamo nella registrazione del *Role-play*.
- b) *Sintattici*: di relazione tra le immagini e di montaggio.

3) **Codici cinematografici cromatici:**

- a) luci e colori dominanti: se ad esempio stiamo giocando un *Role-play* in un'aula con le pareti bianche e ci sono una serie di oggetti rossi vicini ad un giocatore vestito di bianco, cosa attirerà l'attenzione degli osservatori? Il giocatore o gli oggetti?
- b) di composizione dell'immagine: pesatura volumetrica delle figure e degli oggetti.

⁶ Un testo non contiene solamente un sapere, ma anche delle istruzioni d'uso, le quali autorizzano cammini di appropriazione testuale pertinenti e ne sanciscono l'esclusione di altri. E.D. Vigano, *I sentieri della comunicazione*. Storia e teorie, Rubbettino, Soneria Mannelli, 2003.

4) **Codici sonori:**

i codici della parola detta, del rumore ambientale, musicali e della sintassi del suono; nel caso del *Role-play* bisognerà notare se si sentono le voci dei giocatori, se il rumore delle macchine fuori dalla aula interferisce o copre il dialogo dei giocatori.

Quando l'utilizzo di questi codici è congruente con il messaggio lanciato, allora lo spettatore ha l'impressione, nel rivedere e studiare la registrazione del *Role-play*, di identificarsi con uno dei personaggi giocatori, oppure con entrambi a fasi alterne.

Tale processo di identificazione può essere primaria o secondaria.

3.1 **Identificazione cinematografica primaria**

Durante gli anni Settanta, *il problema dell'identificazione* ha avuto un ruolo di primo piano nel dibattito teorico sul cinema⁷.

Secondo J.L. Baudry, uno dei maggiori esponenti della psicoanalisi degli anni settanta, lo schermo cinematografico è come uno specchio nel quale lo spettatore costruirebbe il proprio io cinematografico.

C. Metz critica questa posizione:

...Nel supporto audiovisivo lo spettatore si identifica invece con un vedente, la sua immagine non figura sullo schermo, l'identificazione primaria non si costituisce più attorno a un soggetto-oggetto, ma attorno a un soggetto puro, onniveggente e invisibile, punto di fuga della prospettiva monoculare che il cinema ha mutuato dalla pittura.

E altrove aggiunge:

... lo spettatore si identifica al proprio sguardo e si sperimenta come fuoco della rappresentazione, come soggetto privilegiato e trascendentale della visione⁸.

Pertanto nell'identificazione cinematografica primaria lo spettatore si identifica con la macchina da presa in quanto rappresentante

⁷ Per un'analisi approfondita sulle teorie psicanalitiche dell'identificazione spettatoriale, si rimanda a:

C. Metz, *Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, tr. It. 1980, *Cinema e psicanalisi*, Marsilio, Venezia, vedi anche J.L. Baudry, *L'effet-cinéma*, Albatros, Paris 1978 e C. Musatti, *Psicologia degli spettatori al cinema*, in "Quaderni di Ikon" 7, 1969.

⁸ J. Aumont et al, *Esthétique du film*, Nathan, Paris, tr. it. *Estetica del film*, Lindau, Torino 1999.

dell'istanza narrante: il suo punto focale è esterno ed è quello della cinepresa.

Tale prospettiva è detta *monoculare*.

Si tratta di un canone di rappresentazione prospettica che presuppone un punto di fuga unico (pertanto monoculare) ed implica organizzare l'immagine in funzione di un determinato punto di vista, quella di un soggetto osservatore.

Il cinema riprende questo modello principalmente per due motivi:

- 1° La prospettiva monoculare, è un codice molto diffuso e radicato, persino scontato: esso ha un ruolo decisivo nel garantire il buon funzionamento dell'illusione della tridimensionalità, prodotta dall'immagine del film.
- 2° Si presuppone la centralità dello spettatore come figura privilegiata e del principio di organizzazione visuale dell'immagine.

Non è un caso che il proiettore, nelle sale cinematografiche, sia collocato approssivamente dietro la testa degli spettatori in coincidenza del fuoco reale della visione dello spettatore; secondo Metz:

"durante la proiezione, lo spettatore duplica il proiettore, il quale a sua volta duplica la macchina da presa".

Queste nozioni sono importanti perché vedremo in seguito come utilizzare, nelle riprese audiovisive dei *Role-play* e di altre forme didattiche, i vari codici cinematografici e il loro impatto sullo spettatore.

3.2 Identificazione cinematografica secondaria

Musatti⁹ studia due fenomeni che si manifestano quando noi andiamo al cinema e ci sediamo dentro la sala, essi sono:

1) Identificazione:

cioè quel particolare meccanismo psicologico attraverso il quale uno spettatore si immedesima in un personaggio al punto tale da reagire emotivamente alle situazioni nelle quali tale personaggio si trova nella narrazione filmica.

⁹ C. Musatti, *Psicologia degli spettatori al cinema*, op. cit.

2) Proiezione:

lo spettatore arricchisce i personaggi della rappresentazione cinematografica con elementi psicologici propri e con sentimenti e reazioni emotive che sono soltanto sue.

Certamente una delle componenti che spingono il soggetto ad andare al cinema è la possibilità di sostituire la propria realtà con un'altra e di *"dimenticarsi di sé"* mediante la partecipazione alla narrazione.

Ma tale dimenticanza di sé non implica distacco psicologico o emotivo dalla narrazione.

Anzi è proprio necessaria l'attivazione delle proprie passioni e della propria psiche.

Lo spettatore, pertanto, deve spendere una parte di sé nel testo, per riuscire a dare emozioni ai personaggi (proiezione) e per partecipare ad essi (identificazione).

L'identificazione secondaria è proprio il processo tramite il quale lo spettatore si identifica con uno o più dei personaggi del film.

Anche durante la visione di una registrazione audiovisiva di un *Role-play* si verifica, seppure in misura inferiore, questo tipo di identificazione

I partecipanti hanno cioè la possibilità, vedendo la registrazione, riflettendoci criticamente assieme per evidenziarne i vissuti emotivi, di identificarsi con i giocatori del *Role-play*, di approfondire la loro esperienza e di trarne tutti i vantaggi connessi.

Attenzione:

mentre l'empatia con il personaggio è un atto consapevole dello spettatore, l'identificazione cinematografica secondaria è un atto inconsapevole: *"vedo come vedi tu, dalla tua posizione"*.

In questo caso entrano in gioco visione e collocazione psichica, ed è proprio questo ciò che ancora lo spettatore al personaggio.



4. Introduzione al corretto utilizzo dei supporti audiovisivi

“Felice per la sua promozione, Francesco decide di festeggiare insieme a Laura, la sua ragazza”.

Questa frase che si potrebbe leggere in un qualunque romanzo o racconto, in poche semplici parole, fonde in un unico enunciato un evento passato (Francesco è stato promosso), uno presente (decide) e uno probabile in futuro (festeggerà insieme a Laura).

Questa breve frase ci informa contestualmente anche dello stato d’animo della persona in un determinato momento della sua vita, sulle cause che l’hanno motivato, sulle sue intenzioni di un fare futuro e su una relazione affettiva con un’altra persona.

Si può notare con facilità, che la lingua parlata/scritta ha un’estrema capacità di sintesi che non è riscontrabile in altri tipi di linguaggi.

Se proviamo a pensare come comunicare lo stesso messaggio utilizzando il linguaggio audiovisivo, ci si accorge subito che l’operazione non è così facile come si poteva supporre.

Nel linguaggio audiovisivo non esistono verbi che possano essere coniugati per esprimere compiutamente e con facilità il tempo dell’azione, né immagini che da sole possano rendere concetti astratti e/o stati d’animo.

4.1 Nozioni sulle tecniche di video-ripresa

Uno strumento che si utilizza molto spesso nel linguaggio audiovisivo è il *“Découpage”*, letteralmente esso deriva dal verbo francese *“découper”* che significa *“tagliare, dividere”*.

Tagliare, o meglio suddividere in sede di ripresa, lo spazio/tempo della realtà che ha caratteristiche di unità e continuità.

Il *découpage* è quindi la convergenza di un taglio nello spazio e di uno del tempo.

Prima di addentrarsi ulteriormente nel discorso, è però opportuno fare una breve precisazione terminologica per distinguere i termini *Inquadratura*, *Scena* e *Sequenza*.

- **Inquadratura:** (o *“piano”* come lo chiamano i francesi) essendo i *Role-play* giocati in aula e registrati su un supporto audiovisivo, possiamo dire che l’inquadratura è *la parte di pellicola impressionata fra un’accensione ed uno spegnimento della cinepresa* e corrisponde al cosiddetto *“ciak”*.

In sede di montaggio, o di analisi di un film, è invece l'unità visiva minima caratterizzata da unità di spazio e continuità di tempo.

Questo perché l'inquadratura realizzata durante la ripresa può essere spezzettata in sede di montaggio e alternata con altre inquadrature.

Immaginiamo quindi che il nostro *Role-play*, venga registrato con tre telecamere diverse. Quando il tecnico andrà a montare in sequenza le riprese effettuate, avremo un filmato di vari minuti con alcuni cambi di inquadratura, quindi, questa sequenza minima (cioè lo stacco tra una ripresa ed un'altra) viene chiamata "inquadratura".

- **Scena:** è la *narrazione* di una o più azioni che avvengono nello *stesso luogo* e in *continuità di tempo*. È costituita da una serie di inquadrature che lo spettatore percepisce come appartenenti allo stesso spazio-tempo filmico, nel nostro caso possiamo dire che un *Role-play* è un'unica scena.

- **Sequenza:** è l'*unità narrativa completa*. In generale, è composta da più scene discontinue, ma collegate da vicinanza spaziale e temporale e di continuità di personaggi implicati (ad esempio un "inseguimento" è una sequenza anche se avviene in più luoghi).

Durante il laboratorio si avvicendano a giocare il *Role-play* varie coppie di persone, se teniamo sempre accesa la telecamera possiamo dire che la sequenza in questione (l'intera registrazione) è composta dalle scene riprese (i vari *Role-play* giocati).

4.2 Il linguaggio della ripresa

Nella sceneggiatura tecnica, si usa distinguere due grandezze scalari: il *campo* e il *piano*.

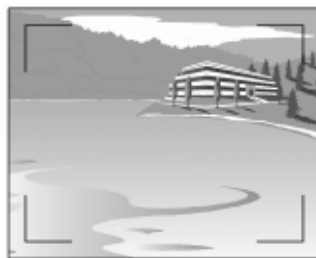
Poiché a noi, in questo momento, interessano le esperienze interne ad un edificio, faremo maggiore attenzione all'utilizzo dei "piani", tenendo ben presente che, come vedremo tra poco, il termine "campo" può essere usato *anche* per riprese di interni, ad esempio l'aula di simulazione utilizzata per il laboratorio di "Communication & Clinical Skills".

Il **Campo** è riferito alla raffigurazione di *luoghi*, esso può essere di tre tipi:

1) Campo Lunghissimo:

riprese in esterno di un paesaggio molto vasto in cui la figura umana è assente o di grandezza appena percepibile.

(fig. 3)



2) Campo Lungo:

riprese in esterni in cui la figura umana è distinguibile dal contesto, pur restando di piccole dimensioni.

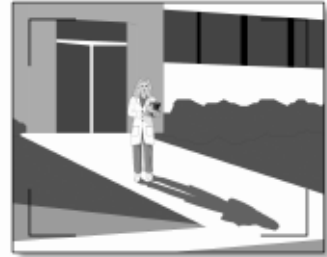
Per le riprese in interni, esso viene nominalizzato "Campo totale". (fig. 4)



3) Campo Medio:

riprese in esterni in cui la figura umana comincia ad assumere rilievo ma non arriva ancora a lambire (con testa e piedi) i margini inferiore e superiore dello schermo.

Per le riprese in interni esso viene chiamato "Campo semi-totale". (fig. 5)



Come accennato sopra, il termine "campo" può essere utilizzato anche per riprese in interni (ad esempio un'aula universitaria) per indicare grandezze scalari equivalenti al "campo lungo" e al "campo medio" che vengono denominate "campo totale" e "semi totale", che rispettivamente riportano la totalità o la parzialità di un ambiente.

I campi larghi hanno una funzione essenzialmente *descrittiva*, mentre nei campi stretti prevale la *sottolineatura psicologica* dello stato d'animo del personaggio.

Ricordiamo che l'immagine è sempre una *metonimia*, cioè l'espressione di una parte per significare un tutto. Quando si seleziona uno spazio da inquadrare, è essenziale che, ciò che l'immagine mostra, possa in qualche modo richiamare alla mente, ciò che dal campo viene escluso, ma la cui "presenza mentale" nella percezione dello spettatore risulta essenziale.

Immaginiamo ora, due persone con un camice bianco, sedute l'una davanti all'altra, in uno spazio dalle pareti bianche, con una finestra sulla parete di destra e un pezzo di lavagna sulla parete di sinistra, è ovvio che dal campo viene escluso l'edificio, ma viene comunque richiamata alla mente un'aula di studio e non certo una sala da biliardo.

Analizziamo ora la seconda grandezza scalare, il **piano**.

Questa ci interessa nella misura in cui, noi giochiamo i *Role-play* con le persone vere e quindi, ci interessa sapere quali sono le possibilità di ripresa che abbiamo a disposizione. Il termine "Piano" è riferito alla raffigurazione delle *figure umane*, esso può essere:

1) Figura intera:

la figura umana lambisce il bordo superiore e inferiore dello schermo.

Questo tipo di ripresa permette di focalizzare l'attenzione sull'intera figura e, nel caso di un *Role-play*, essa ci permette di poter analizzare la comunicazione non-verbale a livello macroscopico, cioè dei movimenti ampi del corpo. (fig. 6)



2) Mezza figura:

la figura umana occupa il quadro, dalla testa all'altezza della cintola.

L'attenzione è sui movimenti e micromovimenti del corpo, delle mani e della testa. (fig. 7)



3) Primo piano:

la figura umana occupa lo schermo, dalla testa all'altezza del busto o delle spalle.

Durante l'analisi del *Role-play*, essa permette di studiare i micromovimenti della testa, le sue inclinazioni e i suoi movimenti. (fig. 8)



4) Primissimo piano:

il quadro è occupato interamente dalla sola testa umana, in questo caso l'attenzione è sui micromovimenti subliminali, le linee di espressione e la mimica facciale. (fig. 9)



5) Particolare:

lo schermo è completamente occupato dal particolare di una parte del corpo umano (occhi, bocca, mano, ecc.). (fig. 10)



6) Piano Americano:

nel quadro, la figura umana è ripresa dalle ginocchia in su (esso fu inventato dagli americani nei film western per porre in risalto le cosce dei Cow-Boys e, quindi, far "sentire" meglio la presenza delle pistole).

(fig. 11)



In questa sede, intendiamo presentare alcuni leggeri e graduali mutamenti di significanti e significati dei vari campi e piani.

Analizziamo quelli utili nelle riprese di *interni* e, quindi, nei *Role-play*.

Mentre in un film d'azione, un'eventuale sequenza di inseguimento richiederà un largo utilizzo di campi medi e larghi e una rinuncia ai piani più ristretti (poiché l'inserimento di una "mezza figura", comporterebbe una pausa e una conseguente interruzione della fluidità e del ritmo d'azione), in un *Role-play* un'abbondanza di piani medi e ristretti (purché i personaggi non facciano alcunché di rilevante e che lo sfondo risulti alquanto neutro rispetto all'azione), favorisce l'attenzione al contenuto del dialogo.

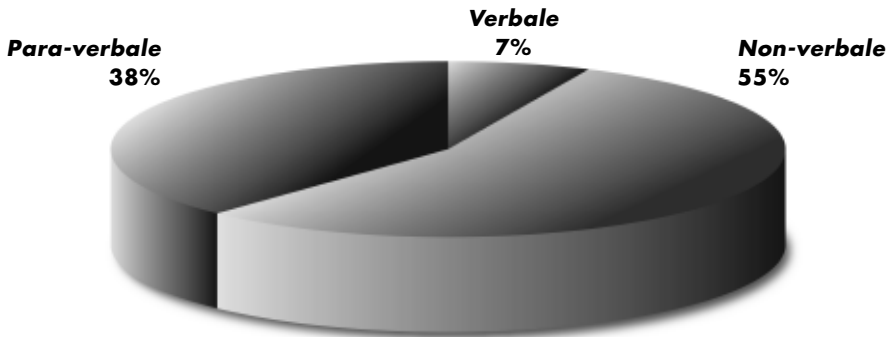
Bisogna tener presente che durante un *Role-play* si ha la possibilità di scegliere su cosa puntare l'attenzione dello studio e modificare di conseguenza le inquadrature.

5. La comunicazione audiovisiva

Durante un colloquio tra due soggetti, ad esempio un medico e un paziente, o un tutor e il suo tutorato, sono attive *3 diverse variabili* (canali della comunicazione¹⁰) che impattano in modo differente sull'efficacia complessiva della comunicazione.

È ormai diffusa la ricerca del prof. Albert Mehrabian¹¹, il quale dimostrò che la voce (para-verbale) impatta per il 38% sull'efficacia del messaggio, mentre il 55% dell'efficacia del messaggio proviene dal non-verbale, ed il restante 7%, è l'efficacia del contenuto verbale della comunicazione. (fig. 12)

I tre canali della comunicazione (fig. 12)



Fonte: F. Pirovano, G. Granchi, *Il manager di successo in 7 mosse*, op. cit.

La parte verbale rappresenta il “*che cosa*”, il contenuto; quella non verbale il “*come*”, il modo in cui il contenuto si porge; la voce si inserisce, come para-verbale, nella definizione del “*come*” (infatti non è possibile esprimere parole senza il giusto sostegno della voce).

Il fatto di attribuire al “*che cosa*” un impatto del 7% ci porta a pensare che non sia tanto importante “*che cosa*” diciamo, ma bensì il “*come*” lo diciamo. Alcuni ricercatori¹², più di recente, hanno rivisto gli studi di Mehrabian e hanno integrato i dati con alcuni commenti: innanzitutto, il lavoro svolto a Palo Alto da Mehrabian, vale nel caso della creazione dell'empatia e in una situazione in cui l'ascoltatore sia assolutamente avulso dall'argomento trattato dall'interlocutore.

Ciò spiega il ruolo indispensabile della comunicazione extra-verbale (paraverbale + non-verbale) per l'attribuzione del significato del messaggio espresso.

¹⁰ F. Pirovano, G. Granchi, *Il manager di successo in 7 mosse*, op.cit.

¹¹ Mental Research Institute di Palo Alto, California (1967).

¹² K. J. Burgoon, D. B. Buller, W. G. Woodall, *Nonverbal communication*, McGraw-Hill, New York 1996.

Se però si esce da questo specifico riferimento, i succitati ricercatori hanno identificato un buon aumento della percentuale relativa al contenuto (il verbale raggiunge il 53%) lasciando al complementare extra-verbale il 47% (15% paraverbale e 32% non-verbale).

Durante un processo comunicativo tra due soggetti, tra i quali si è stabilito il "rapport", sembra quindi prevalere l'emisfero destro del cervello (non-verbale e paraverbale 38%+55%).

Il restante è gestito dalla parte logica (7%), ovvero dalla parola¹³.

Facciamo l'esempio di due personaggi che stanno giocando un *Role-play*, l'uno seduto davanti all'altro. Vogliamo ora focalizzare l'attenzione sullo scambio comunicativo tra i due personaggi.

Abbiamo una infinita possibilità di utilizzo dei supporti audiovisivi, analizziamone insieme alcuni:

1) Attenzione alla *comunicazione non-verbale*: l'inquadratura potrà avere come centro lo spazio tra i due giocatori, in questo caso abbiamo la possibilità di focalizzare l'attenzione sui movimenti del corpo di entrambi i partecipanti.

Possiamo scegliere di posizionare due telecamere fisse, in modo tale che la prima riprenda la figura intera del giocatore n°1 e la seconda che riprenda il giocatore n°2.

In sede di montaggio del film del *Role-play*, l'abilità del comunicatore sarà di montare le inquadrature in modo tale da creare una scena nella quale la domanda del giocatore n°1 sia congruente con l'inquadratura a figura intera di esso, e che la risposta del giocatore n°2 sia congruente con l'inquadratura a figura intera di quest'ultimo.

La terza possibilità è di utilizzare tre telecamere, due puntate sui singoli partecipanti e la terza che li inquadra entrambi a figura intera.

2) Attenzione alla *comunicazione para-verbale*: in questo caso, l'attenzione è puntata principalmente sul codice sonoro.

È quindi necessario fare delle prove audio precedenti al *Role-play*, bisogna fare in modo che il suono che verrà registrato risulti "pulito", cioè che si senta con un volume alto (in modo tale da avere la possibilità di poter far caso anche ai sospiri dei giocatori), questo poiché il para-verbale delle persone è composto principalmente da tre indicatori: *volume*, *flusso* e *ritmo*.

Quali possibilità abbiamo di realizzare ciò? Possiamo posizionare un microfono vicino ai partecipanti, oppure (nel caso in cui non si abbia la possibilità di usufruirne) si può posizionare una telecamera vicina ai partecipanti (per il codice sonoro) ed una che li riprenda a figura intera (per il visivo).

¹³ Libro intero, NLP International Isi-Cnv, Association Europeene Pnl, www.neurolinguistic.com.

3) Attenzione alla **comunicazione verbale**: in questo caso l'obiettivo è analizzare il colloquio formale (cioè il "cosa" si stanno dicendo) e quindi possiamo posizionare anche una sola telecamera abbastanza vicina ai personaggi da permettere che si vedano a figura intera e che si distingua chiaramente il contenuto del dialogo.

In realtà questi tre esempi non sono esaustivi dell'argomento, poiché le possibilità di utilizzo dei supporti audiovisivi sono pressochè infinite, sta poi alla fantasia e alla creatività della persona che li esegue, la creazione di un supporto di qualità (in base agli obiettivi da raggiungere).

Poniamo il caso che, durante un *Role-play* si voglia analizzare la mimica facciale di uno dei personaggi, il cameraman (l'operatore addetto al funzionamento e all'utilizzo della telecamera) potrà slittare l'inquadratura da "figura intera" a "primissimo piano" in modo da dare la possibilità di visualizzare in modo efficace i singoli parametri della mimica facciale quali:

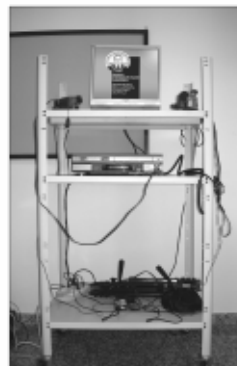
- *Movimenti della testa*:
dritta, inclinata a destra o a sinistra, avanti o dietro, il movimento oscillatorio assertivo o negativo.
- *Mimica del viso*:
la fronte può essere corrugata o liscia; le sopracciglia alzate o aggrottate; gli occhi sgranati o strizzati, lo sguardo intenso o spento, il naso arricciato, le narici serrate o allargate, le labbra mordicchiate, il passaggio della lingua sulle labbra, il colorito della pelle e i movimenti degli occhi.

6. Modalità d'uso delle apparecchiature in dotazione

6.1 Apparecchiature in dotazione

Il carrello in dotazione al Laboratorio di Communication & Clinical Skills del Dipartimento per la Ricerca Educativa e Didattica dell'Università Campus Bio-Medico, prevede le seguenti apparecchiature: (fig.13)

- 1) n.2 Digital Video-camera Panasonic NV-GS120EG
- 2) n.2 Cavalletti
- 3) n.1 Videoregistratore JVC professional SR-VS30E
- 4) n.1 Schermo LCD Hyunday L17T
- 5) n.1 Macchina fotografica digitale HP PhotoSmart R817
- 6) Cavi di connessione



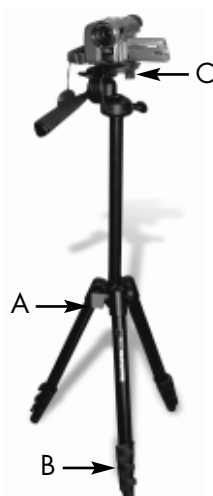
(fig. 13)

6.2 Modalità d'uso delle Videocamere digitali

Aprire il cavalletto e selezionare l'altezza desiderata, sganciando il gancio rosso dell'asta centrale (fig. 14A).

Se l'altezza non dovesse risultare sufficiente, regolare anche l'altezza delle 3 gambe del cavalletto (fig. 14B).
Chiudere il gancio rosso ed eventuali ganci laterali delle gambe.

Agganciare la Videocamera (dotata di supporto) alla parte superiore del cavalletto (fig. 14C).



(fig. 14)


Inserire la videocassetta (MiniDv) nell'apposito vano.
Rimuovere sempre l'otturatore dall'obiettivo, prima di accendere la Videocamera.

Accendere la Videocamera premendo il tasto Blu e ruotando verso il basso il selezionatore in posizione "On" (fig.15A).

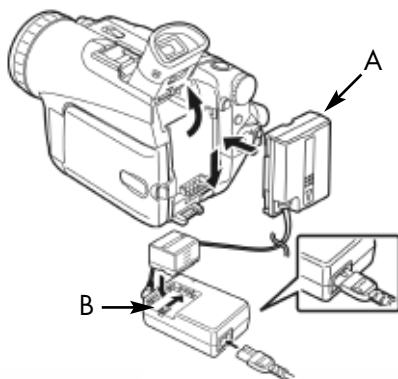
Aprire lo schermo LCD premendo il tasto "push/open" e regolare l'angolazione dello schermo LCD in base alle esigenze di ripresa (fig. 15B).



(fig. 15)

Controllare il livello di carica della batteria verificando l'icona  sullo schermo LCD. Nel caso in cui il livello di carica risulti basso, inserire l'alimentatore a baionetta al posto della batteria (fig. 16A) e inserire la batteria nel caricabatteria integrato nell'alimentatore (fig. 16B).

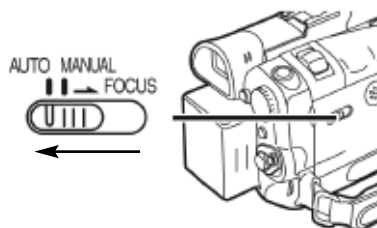
(fig. 16)



Tenete presente che il filo di alimentazione, limiterà la libertà di movimento per la ripresa.

Controllare che il "Focus" della Videocamera sia posizionato su "Auto" (fig. 17).

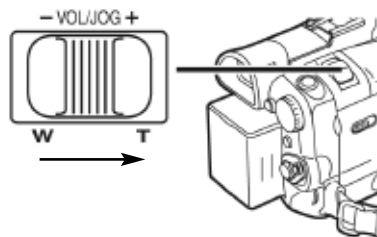
(fig. 17)



Controllare che lo "Zoom" sia sul minimo (massima distanza).

Muovete il tasto "W" per avvicinare la ripresa e il tasto "T" per allontanare (fig. 18).

(fig. 18)



Posizionare il selettore "Mode Dial" situato vicino al mirino, su "Modalità di registrazione nastro" (fig. 19).

(fig. 19)



Premere il tasto rosso "Rec" (fig. 20A) quando pronti per registrare la scena. Premere nuovamente il tasto rosso "Rec" per interrompere la ripresa della scena.

(fig. 20)



6.3 Funzioni utili

Per accedere al Menu della Videocamera, premere il tasto "MENU" (fig. 21A) all'interno del vano dello schermo LCD (fig. 21).

(fig. 21)



La Videocamera Panasonic NV-GS120EG permette di usufruire dei seguenti effetti visivi:

- 1) Tenendo premuto il tasto "Fade" all'interno del vano dello schermo LCD, si può creare l'effetto "Dissolvenza" sia al momento dell'inizio che della fine della registrazione.
- 2) Premendo una volta il tasto "Backlight", si attiva la modalità "controluce". Questa funzione impedisce che soggetti ripresi in controluce risultino troppo scuri.
(Un soggetto in controluce, è un soggetto illuminato alle spalle da una sorgente luminosa).
- 3) Premendo una volta il tasto "Soft Skin" si attiva la modalità "Pelle morbida".
Utilizzando questa funzione è possibile sfumare il colore della pelle nelle immagini registrate. Per ottenere migliori risultati, evitare di riprendere il soggetto su sfondi di colore simile a quello della sua pelle.
In caso contrario, lo sfondo può risultare sfumato, privo di dettaglio.
- 4) Per i più esperti: è possibile attivare la modalità "Zoom Mic". Quando si riprende zoomando, l'angolazione direzionale e la sensibilità del microfono variano per consentire la registrazione dei suoni.
Impostare [TAPE RECORDING MENU] >> [RECORDING] >> [ZOOM MIC] >> [ON]. Apparirà l'indicazione [Z.MIC].

6.4 Il Menu della Videocamera

E' possibile e consigliato impostare i seguenti settaggi:

- 1) Posizionare il selettore su "Modalità di registrazione nastro".
Premere il tasto "MENU" e apparirà il menu "TAPE RECORDING MENU".
Tramite i tasti nel vano schermo LCD, selezionare "Camera".

Impostare su "On" le opzioni:

[PROG.AE] Modo esposizione automatica

[SIS] Stabilizzatore di immagine (nel caso in cui la telecamera non sia fissata su un cavalletto ma in mano ad un operatore).

- 2) Dal "TAPE RECORDING MENU" è inoltre possibile selezionare se visualizzare o meno sullo schermo LCD, le informazioni relative alla registrazione (es. livello di carica batteria, tempo di registrazione, tempo rimanente di utilizzo del nastro MiniDv, Zoom, etc.).

Si consiglia di controllare il livello di carica della batteria e il tempo disponibile di registrazione, dopodiché disattivare questa funzione:

[TAPE RECORDING MENU] >> [DISPLAY] >> [INFO] >> [OFF]

- 3) Modo LP: La funzione [REC SPEED] del sottomenu [RECORDING] permette di selezionare la velocità di registrazione desiderata.

Selezionando il modo LP (*Long Play*), le registrazioni avranno una lunghezza pari a 1,5 volte quella delle registrazioni nel modo SP (*Short Play*).

Nel modo LP, non si avrà una sostanziale perdita di qualità delle immagini.

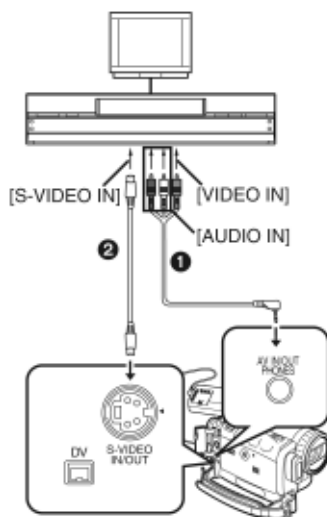
L'immagine in riproduzione potrà però avere in alcune parti un "effetto mosaico", oppure determinate funzioni potranno subire delle limitazioni. Le registrazioni effettuate col modo LP non sono completamente compatibili con altri apparecchi.

Con il modo LP non è possibile effettuare la sovraincisione audio.

6.5 Rivedere le riprese effettuate

- 1) Spegnerla la Videocamera spostando il selezionatore su "Off" e sganciarla dal cavalletto.
- 2) Attaccare il cavo di connessione nell'apposito sportelletto posizionato sul lato destro della camera (fig. 22).
- 3) Collegare il cavo di connessione con il videoregistratore (nella parte frontale o dietro) (fig. 22), facendo attenzione ad inserire il cavo giallo nel vano giallo, il rosso nel rosso e il bianco nel bianco.

(fig. 22)



4) Accendere il monitor dello schermo LCD Hyunday (tasto centrale).

5) Accendere il videoregistratore premendo il tasto "Power" in alto a sinistra.

(fig. 23)



6) Apparirà una scritta: "Selezionare la lingua".

7) Selezionare con il telecomando (fig. 24) del videoregistratore la lingua "Italiano".

8) Con il telecomando del videoregistratore selezionare (fig. 24) il canale "F-1" (se la Videocamera è stata collegata frontalmente "Front") o "R-1" (se la Videocamera è stata collegata dietro "Rear").

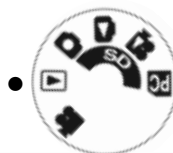
(fig. 24)



9) Accendere la Videocamera.

10) Posizionare il selettore "Mode Dial" (fig. 25) della Videocamera su "Modalità di riproduzione nastro".

(fig. 25)



11) Tramite i tasti nel vano dello schermo LCD (fig. 26A), è possibile riprodurre il nastro registrato (>/Enter), mandarlo avanti (>>/+), indietro (<</-), fermo immagine (''/Still), interrompere la riproduzione ("quadrato"/Fade).

(fig. 26)



6.6 Le pesature compositive

È stato scientificamente provato che quando un'immagine colpisce i nostri occhi, questi si localizzano inizialmente al centro geometrico dell'immagine stessa e che solo in un secondo momento si spostano, eventualmente, ad esplorare le parti periferiche, ma il campo d'attenzione non arriva quasi mai ad investire i bordi dell'immagine, che vengono sì percepiti ma non "focalizzati"¹⁴.

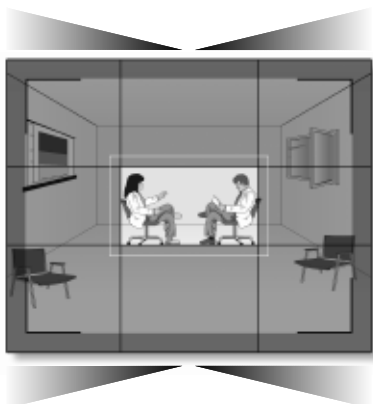
¹⁴ A. Angelici, E. Pasquali, *Movimenti oculari e percezione di sequenze filmiche* (I), in "Bianco e nero", n°1, 1983, pp. 76-87.

La focalizzazione vera e propria concerne invece soltanto il cosiddetto **“rettangolo d’attenzione”**, che è una figura geometrica analoga al “quadro” e in questo inscritta.

Teniamo presente che durante un *Role-play* abbiamo due persone nell’inquadratura e quindi se vogliamo analizzare la comunicazione generale tra i due giocatori è necessario che essi siano all’interno del rettangolo d’attenzione. Concretamente è possibile ottenere una rappresentazione del rettangolo d’attenzione preferenziale dividendo i lati del quadro in tre parti uguali, le linee verticali e orizzontali create dalla congiunzione di questi punti dividono il quadro in nove parti uguali, il rettangolo d’attenzione è naturalmente quello centrale (fig. 27).

È necessario che i dati informativi essenziali dell’immagine siano disposti all’interno di questo rettangolo (o in prossimità dei suoi bordi), in modo da poter essere colti immediatamente dall’occhio umano.

(fig. 27)



È inoltre importante che l’immagine risulti armoniosamente equilibrata fra parti piene e parti vuote. Un eventuale scompenso volumetrico non giustificato, potrebbe produrre significati impliciti non voluti, che potrebbero falsificare il senso che si voleva dare all’immagine (fig. 28).

(fig. 28)



7. La comunicazione fattuale nel *Role-play*

Per comunicazione fattuale audiovisiva si intende: “le domande alle quali bisogna rispondere prima di iniziare una ripresa audiovisiva” ed esse sono:

- 1) **Chi:** chi farà parte dell'inquadratura? Questa persona chi è? Quale ruolo ricopre? È una persona importante che merita una inquadratura dal basso verso l'alto? È importante tanto quanto altri personaggi?
- 2) **Che cosa:** che cosa farà parte dell'inquadratura? Ci sono sedie? Quante sono? Che colore hanno? Attirano l'attenzione più dei personaggi inquadrati? Che oggetti ci sono nel “quadro” che possono distogliere l'attenzione dello spettatore?
- 3) **Come:** come ho intenzione di procedere? Che scene voglio creare? Che Campi o Piani voglio utilizzare? Che raccordi voglio usare?
- 4) **Dove:** dove avverrà il ciak? L'ambiente è adeguato all'obiettivo da raggiungere? Posso modificare qualcosa dell'ambiente in modo tale da renderlo più adeguato all'obiettivo?
- 5) **Quando:** quando voglio effettuare la ripresa? La luce, da dove viene? In che modo il Quando influenza la retorica filmica?
- 6) **Quanto:** quanto durerà la ripresa? Le persone coinvolte hanno la capacità di restare concentrati per tutta la durata delle riprese? Se inizio nel tardo pomeriggio l'inquadratura finale sarà in notturna? Avrò bisogno di luci artificiali o no?

Dopo aver risposto a queste domande si passa alla fase operativa¹⁵:

1) **Preparare la zona che verrà videoripresa:**

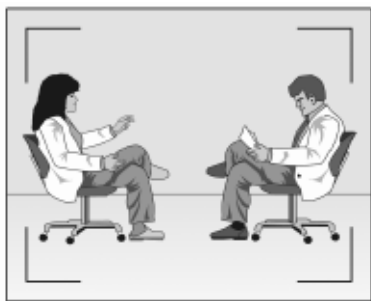
- a) controllare che all'interno del rettangolo d'attenzione ci siano solo i protagonisti del *Role-play*
- b) controllare che l'inquadratura sia il più possibile priva di oggetti distraenti
- c) fare in modo che le luci siano adatte alla ripresa
- d) controllare che le voci dei giocatori siano il volume più alto udibile all'interno del laboratorio.

¹⁵ Per le modalità d'uso e informazioni tecniche sulle apparecchiature, vedere Cap. 6 pag. 22 e successive.

2) Posizionare la videocamera sul cavalletto:

- a) accendere l'apparecchio
- b) controllare il livello di carica della batteria
- c) verificare che all'interno del rettangolo d'attenzione del display della videocamera, vi siano solo i protagonisti del *Role-play* (fig. 29)
- d) migliorare l'inquadratura avvicinando o allontanando il cavalletto.

(fig. 29)



3) **Si prova:** registrare uno o due minuti di interazione audio-video.

4) Verifica:

- a) collegare la videocamera al televisore
- b) riprodurre la registrazione appena effettuata
- c) analizzare la qualità audio e video della registrazione di prova.

5) **Ciak si gira!** Registrare l'intero *Role-play*.

6) Analisi e discussione del *Role-play*:

- a) collegare la videocamera al televisore
- b) riprodurre la registrazione appena effettuata
- c) regolare l'audio ad un volume perfettamente udibile
- d) analisi e discussione della registrazione.



Rimandiamo anche a testi specifici, ai quali necessariamente abbiamo fatto riferimento, perché si analizzino in modo più ampio e approfondito, tutte le tematiche trattate e citate.

Conclusioni

Perchè utilizzare nel tutorato il *Role-play*? Con quali finalità?

I tutori hanno il merito e la responsabilità di far toccare con mano agli studenti l'importanza di una relazione interpersonale significativa, indispensabile per poter garantire una formazione personalizzata, di tutta la persona dello studente e di ogni studente.

Il saper riconoscere nell'altro un interlocutore privilegiato, richiede tempo, competenza e metodologia.

Uno strumento molto pratico ed efficace per dare a tutori e studenti l'opportunità di approfondire in special modo l'aspetto della relazione interpersonale è dunque il *Role-play*.

In questo testo abbiamo voluto offrire anzitutto una riflessione sul tema della comunicazione in generale e su alcune delle principali teorie. Successivamente l'attenzione è stata posta sul *Role-play*, su come strutturarne ed analizzarlo; infine ci si è focalizzati sulle tecniche di video-ripresa e sull'utilizzo delle attrezzature in dotazione al Laboratorio di Communication & Clinical Skills del Dipartimento per la Ricerca Educativa e Didattica.

L'obiettivo è duplice: proporre gli strumenti (da un lato) **teorici** sul tema della relazione, e quelli **pratici** di conduzione e rielaborazione di un *Role-play*.

Ci piacerebbe ricevere indicazioni, suggerimenti e commenti da ogni lettore, per poter migliorare e arricchire questo testo con nuovi contributi, ai seguenti indirizzi e-mail:

p.anzilotti@unicampus.it

p.pellegrino@unicampus.it

Finito di stampare nel mese di giugno 2007
presso lo stabilimento tipografico EdiPro

Progetto:

Dipartimento per la Ricerca Educativa e Didattica
Università Campus Bio-Medico di Roma

Coordinamento:

P. Binetti, P. Anzilotti, A. M. Tarquilio

Testi e contenuti a cura di:

C. Pensieri, A. Pensieri
P. Anzilotti, P. Pellegrino

Progetto grafico:

YOUNG at WORK
communication