

“GLADIATTORI”: TALK SHOW E GIOCO DI RUOLO

Lorenzo Denicolai, CinEduMedia - Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione (DFE), Università degli Studi di Torino, lorenzodenicolai@gmail.com

Abstract italiano

Questo articolo presenta un'attività media educativa basata sul format televisivo del talk show. *Gladiattori* è un format per web tv ideato per sviluppare l'abilità di approfondimento tematico da parte degli studenti coinvolti, nel tentativo di “rieducare” gli studenti a un approccio dialettico a una problematica. Il format, un talk show educativo appositamente pensato per il coinvolgimento diretto degli studenti (appartenenti sia alla scuola primaria sia a quella secondaria), ha come obiettivo media educativo il dare consapevolezza della grammatica e della semiologia del linguaggio televisivo e, come obiettivo metodologico rivolto ai docenti, il suo possibile uso in ambito formativo. Inoltre, si prevede l'acquisizione di competenze cross mediali e l'esercizio di abilità di team building e di team work.

Parole chiave

Web tv, televisione, talk show, gioco di ruolo, linguaggi multimediali

English Abstract

This article presents a media educative activity, based on the tv talk show program. *Gladiattori* is a web tv format, studied to develop a deeper thematic approach by students. The format – an educative talk show that involves students (from primary and secondary schools) in a dynamic role-play – aims to enrich the awareness about the tv grammar and the language and its use in educative context. Besides, with *Gladiattori* it is possible to acquire crossmedia competences and team building and team work skills.

Keywords

Web tv, television, talk show, role play, multimedia languages

LUOGO: Università degli Studi di Torino e istituti scolastici della Regione Piemonte
UTENTI: Studenti della scuola primaria (dai 10 anni) e secondaria (dai 13 ai 19 anni)
DURATA PROGETTO: dal 2009, attualmente in corso
MATERIALI E TECNOLOGIE: studio televisivo con multicamera, mixer audio e video, intercom, impianto luci, computer con programmi di montaggio per ottimizzazione video, due microfoni direzionali, un microfono pulce, struttura scenografica
PRODOTTO REALIZZATO: nessuno

1. Introduzione. La tv delle parole

Dal punto di vista prettamente televisivo, la «tv delle parole» (Pezzini, 1999, p. 31) è uno dei format più comuni nel contesto produttivo italiano degli ultimi vent'anni, con una presenza quasi quotidiana in ogni palinsesto di rete. Insieme al reality – per cui «bisogna condurre il telespettatore non davanti allo schermo [...] ma nello schermo, dall'altro lato dell'informazione (Baudrillard, 1996, p. 35) – e al talent show, che trasformano gli utenti in «attori della performance» (ivi, p. 33), annullando in sintesi lo scarto tra esistenza e rappresentazione, il talk show è oggi una delle finestre abituali di celebrazione dell'esistenza sociale e soprattutto del “saper fare” (reale o presunto, con la sua declinazione principale, quella dell'“essere esperto”), quale caratteristica di ogni persona-personaggio che ne sia protagonista.

Ognuno dei tre generi qui citati è oggi anche simbolo di un possibile decadimento qualitativo della produzione televisiva (si pensi, ad esempio, ai talk-contenitore infarciti di gossip e di finte risse da baraccone), spesso arricchita da nuovi eroi catodici quasi del tutto scevri da qualsiasi abilità o qualità per assurgere a simili ruoli.

In questo panorama desolatamente simile alle visioni duramente critiche nei confronti della tv (mi riferisco, tra gli altri, al già citato Baudrillard e alla figura di Giovanni Sartori), il talk show è generalmente diventato un ulteriore esempio di “spettacolo di parola” in senso spregiativo della definizione, ossia di uno show in cui, appunto, la parola è elemento centrale non della discussione e della ricerca di un approfondimento, ma quasi esclusivamente di un processo di appartenenza a un'idea stabilita in partenza (dagli autori o dalla produzione del format) e di una sua ostentazione al limite del sostenibile.

In questo modo, partecipare – come telespettatore – a un talk significa non tanto assistere a uno scontro di idee e di posizioni che dovrebbero,

nella logica di una pura dialettica, produrre una visione differente da quelle iniziali, quanto piuttosto assistere a un combattimento di parole all'interno del ring televisivo (immagine cara fra gli altri, a Omar Calabrese, 1998), per cui il telespettatore tifa per uno o per l'altro esperto/schieramento.

Le armi dei lottatori sono quasi sempre opinioni cristallizzate che non consentono una reale modificazione e con-fusione verso una nuova visione, ma una loro eterna riproposizione, al punto da diventare dei cliché, delle formule liturgiche che tendono a rendere immediatamente riconoscibili e familiari gli ospiti-personaggio che le espongono.

Tuttavia, la struttura del talk show ha in sé la potenzialità di un dialogo arricchente, in grado di facilitare un approccio conoscitivo più approfondito e collaborativo, soprattutto se basato sulla natura stessa dell'andamento dialettico.

Gladiattori nasce perciò dalla consapevolezza che lo "spettacolo di parole" possa essere uno strumento educativo e di costruzione della conoscenza se imperniato sul modello del dialogo (talk) e, al contempo, un ottimo esercizio per acquisire e sperimentare le dinamiche tipiche della rappresentazione e della corretta comunicazione (show), tra cui la forte presa emotiva che il fruitore può vivere assistendo a un simile spettacolo.

Il format sperimentale *Gladiattori* è parte del più ampio progetto Extracampus TV¹, il cui scopo è analizzare, studiare e sperimentare format innovativi per la tv e la web tv, orientati principalmente alla divulgazione scientifica e all'educational. In particolare, *Gladiattori* rientra appieno nelle attività di media education che il centro ha avviato nel corso dei dieci anni di vita, anche e soprattutto in collaborazione con gli istituti scolastici regionali, nel tentativo di stabilire un rapporto di scambio esperienziale

¹ Extracampus TV (EXC) è attivo dal 2005 presso la Facoltà di Scienze della Formazione e, ora, come canale web del centro interdipartimentale di ricerca CinEduMedia, all'Università degli Studi di Torino. EXC ha prodotto circa 30 format sperimentali e totalmente realizzati dalla sua struttura produttiva. Il progetto ha, tra i motivi della sua esistenza, un forte scopo formativo: è, infatti, sede di tirocini e stage formativi rivolti agli studenti universitari della Scuola di Scienze Umanistiche che vogliono acquisire e approfondire le conoscenze e le competenze necessarie per lavorare nel campo della comunicazione audiovisiva. I tirocini formativi sono gestiti dallo staff di EXC, formato da tecnici strutturati dell'Ateneo, da un dottore di ricerca e da alcuni ex tirocinanti che assumono il ruolo di tutor (a seconda dei casi, con o senza borsa di studio), a cui si aggiunge la supervisione di due docenti (uno in ambito filosofico e antropologico e l'altro nel campo della pedagogia sperimentale e della media education). Le attività quotidiane, sebbene non possano fare a meno di uno strato teorico, si basano principalmente sulla pratica produttiva nel settore di ideazione, produzione, regia, riprese, montaggio e post-produzione. La maggior parte degli studenti che ha svolto tirocinio nella struttura ha avuto o ha attualmente esperienze lavorative nell'ambito della comunicazione. A partire dal 2010, inoltre, EXC ha potenziato la linea di ricerca nell'ambito della media education (già presente, fin dall'inizio, come linea di format educational), proponendo format per la web tv e piattaforme sperimentali per il social learning (per approfondimenti, Denicolai, 2012 e 2013 e Parola, 2013; sul social learning in particolare si veda Ranieri e Manca, 2013).

vicendevole e di poter sperimentare prototipi metodologici innovativi per la didattica.

Gladiattori nasce nel 2009, come ultima declinazione di precedenti esperimenti sul linguaggio televisivo e di altri format di approfondimento media educativo.

Attualmente Extracampus ha prodotto 35 puntate, ognuna delle quali realizzate da una diversa classe di differenti scuole, sia primarie sia secondarie (di primo e secondo grado). Il target a cui si rivolge, perciò, è piuttosto eterogeneo, sebbene almeno nei primi tre anni di sperimentazione il format sia stato realizzato da studenti della scuola secondaria, con uguale numero di classi appartenenti al primo e al secondo grado.

Nel maggio 2013 è stata realizzata una puntata del talk show con una quarta primaria. Il numero medio di studenti impegnati nella produzione di una puntata di *Gladiattori* è di 22 elementi, per un totale di oltre 700 ragazzi in 5 anni di produzione del format. Trattandosi di un progetto rivolto a tutte le scuole e non dedicato a una singola realtà, le informazioni che seguiranno rappresentano il risultato dell'analisi complessiva dell'attività e non di un caso specifico.

2. Finalità e obiettivi

Gladiattori nasce con l'intento di sperimentare un approccio innovativo al linguaggio televisivo. In particolare, la finalità principale dell'attività sta nel contribuire a dare agli studenti coinvolti una serie di conoscenze di base della produzione televisiva, del suo svolgimento e, soprattutto, una maggiore consapevolezza delle strutture e dei modelli espressivi presenti nel prodotto televisivo.

Partendo da uno dei presupposti della media education, ossia dell'educazione ai media in quanto approccio critico nei confronti della fruizione mediale, con *Gladiattori* si è cercato di orientare l'attenzione dei ragazzi coinvolti sui meccanismi teorici e pratici che sottendono al successo di un programma tv. Come gruppo di ricerca, abbiamo ritenuto utile soffermarci intanto sulla natura del format televisivo, presentandolo non tanto in quanto opera unica di un qualche presunto ingegno intellettuale, quanto piuttosto – per come è in realtà – come una scatola di montaggio (secondo la concezione di format di Taggi, 2005, 2007), ossia come un contenitore pre-costituito modellabile e declinabile per ogni esigenza, di contenuto e di audience.

Abbiamo perciò cercato di facilitare la lettura critica di trasmissioni televisive molto in auge nella fascia d'età del target (indicativamente dai 10 ai 19 anni), per rendere chiari i principali elementi tecnici e morfologici di una produzione televisiva ed evidenziare come situazioni emotivamente

dense (come, ad esempio, la maggior parte delle scene di litigio nei talk giovanili di Maria de Filippi o taluni contrasti verbali nei talk show) siano quasi sempre prodotto di sceneggiatura e di un calcolato modello spettacolare che mira alla conquista sensibile del telespettatore, cioè a dire una rappresentazione e non un reale scambio di posizioni.

Alla finalità qui descritta, si aggiungono una serie di obiettivi, diretti e indiretti, che, a seconda del punto di vista, possono a loro volta rientrare in un più ampio discorso di avvicinamento e di educazione ai media con i media.

La scelta del talk show è innanzitutto didattica. Una delle maggiori difficoltà riscontrate tra gli studenti della scuola (con ricadute anche in ambito universitario) è quella di argomentare e approfondire una tematica, con la relativa capacità di sostenere una posizione, dimostrandone l'efficacia e la ragion d'essere con conoscenze contestuali.

Il talk show, come s'è detto, è potenzialmente una struttura dialettica che consente tale scambio ed è stato quindi individuato come format di riferimento, anche per la possibilità di essere preparato durante le ore scolastiche senza l'ausilio continuo di tecnologie video. L'approfondimento tematico e la sua discussione dialettica sono dunque gli obiettivi principali dal punto di vista prettamente didattico, anche per l'argomento scelto dalla classe².

L'attività di preparazione e di "allenamento" al dialogo consente anche di sviluppare un tema con un approccio maggiormente collaborativo e informale, superando il consueto rapporto docente-discente che è alla base della metodologia tradizionale d'insegnamento.

Gli obiettivi indiretti riguardano invece l'acquisizione di talune conoscenze, in parte di natura tecnica: il concetto di struttura ricorrente, alcuni aspetti dell'inquadratura video, della regia, della dinamica produttiva di un programma, delle scelte autoriali e di pragmatica della comunicazione, oltre a un forte esercizio delle dinamiche di team building e di team-work (poiché tutto il lavoro pre-produttivo e produttivo è svolto dalla classe nella sua interezza), che mirano anche al rafforzamento del concetto di responsabilità e di rispetto dei ruoli all'interno di un gruppo di lavoro.

² Normalmente, il tema presentato nel talk fa parte di una delle materie del corso di studi. A seconda dell'età dei partecipanti, sono state realizzate puntate del format dedicate, tra gli altri, alla figura di Dante, al processo a Galileo, al tema dell'amicizia in Cicerone, al tema del sogno in Amleto e in Don Chisciotte (il talk è stato sostenuto in italiano, inglese e spagnolo), sugli OGM, sulla dicotomia mondo tradizionale vs mondo tecnologico, alla buona e cattiva alimentazione (svolto da una scuola primaria), alla street art e all'utilizzo dei media nella vita quotidiana, alla divulgazione scientifica e allo studio delle staminali.

3. Metodologia e svolgimento

Gli aspetti metodologici che sono alla base dell'attività rispondono in parte alle indicazioni fornite, tra gli altri, da Jenkins (2010, pp. 172-173) per un utilizzo sistemico della media education in ambito scolastico e formativo. *Gladiattori* si basa principalmente sui seguenti aspetti:

- il gioco, in quanto attività esperienziale che pone degli ostacoli organizzativi e produttivi ma che, contemporaneamente, risulta essere informale, anche nella risoluzione dei medesimi. Inoltre la realizzazione del format prevede la partecipazione a un vero e proprio gioco di ruolo³;
- la simulazione, poiché gli studenti affrontano ruoli professionali e professionalizzanti tipici della produzione televisiva e comunicativa, adottando inoltre modelli comportamenti e organizzativi tipici del mondo lavorativo (il team building e il team-work, ad esempio);
- la performance poiché, come detto, partecipare al talk show significa anche interpretare in prima persona ruoli e attanzialità;
- l'intelligenza collettiva⁴, che è (o dovrebbe essere) il risultato previsto al termine dell'attività, ossia il raggiungimento di un sapere condiviso e costruito collaborativamente riguardo a un argomento.

L'attività si divide in tre macrosequenze produttive, più una di analisi critica.

- 1) *L'incontro con gli studenti a scuola.* Durante questo primo momento, la cui durata non supera l'ora, lo staff di EXC incontra la classe coinvolta e fornisce le informazioni basilari necessarie alla preparazione della puntata del format. In particolare, si illustrano la struttura del format e la sua scaletta basilare (che, per sua natura, deve essere sempre identica a se stessa e dunque riprodotta in ogni puntata, nonostante cambino sempre i protagonisti) e i ruoli principali che dovranno essere sviluppati e interpretati direttamente dagli studenti: il moderatore, gli ospiti/esperti (di norma, tre favorevoli e tre contrari all'argomento), il pubblico (che interviene nel dibattito), gli assistenti alla regia. Tutta la classe ricopre inoltre il ruolo autoriale. Gli studenti interagiscono con lo staff di EXC nel delineare gli aspetti fondamentali del format; in questo modo, sono protagonisti di una prima esperienza di approfondimento collaborativo e condiviso, che sarà il metodo privilegiato da utilizzare durante la fase successiva.
- 2) *Il work in progress in classe.* Per circa un mese, la classe lavora in maniera indipendente dallo staff EXC con il docente di riferimento⁵. In

³ Come verrà esplicitato più avanti, gli studenti devono interpretare i ruoli principali di un talk show televisivo e della sua produzione: il moderatore, gli ospiti-esperti della tematica scelta, il pubblico, gli autori, gli assistenti alla regia.

⁴ Il riferimento di Jenkins è, naturalmente, la teoria sviluppata da Pierre Lévy.

questo periodo, viene scelto il tema, vengono assegnati i ruoli e tutti i componenti del gruppo lavorano allo sviluppo e approfondimento tematico. La classe, inoltre, in alcuni casi prepara un video da inserire nella registrazione della puntata del format. La natura del contributo è normalmente riconducibile alle interviste d'inchiesta del tutto simili ai contributi esterni presentati durante i dibattiti televisivi e che servono a dare ulteriore spunto di intervento in studio. La metodologia suggerita per questa parte prevede un'impostazione collaborativa per lo sviluppo dell'argomento.

- 3) *La registrazione della puntata.* La classe si reca presso lo studio televisivo di EXC e prende contatto con il contesto produttivo. Agli studenti vengono mostrate le diverse attrezzature presenti e i luoghi nevralgici per la produzione (per esempio, la sala regia, lo studio). La classe prova il talk show, affiancando lo staff EXC che gestisce le varie funzioni produttive. In questa prima fase, la cui durata è, mediamente, di circa quattro ore, gli studenti si esercitano a riprodurre la discussione sviluppata in classe senza un'enunciazione mnemonica, bensì attraverso il ragionamento. Di norma, vengono utilizzati alcuni espedienti di tecnica teatrale per aiutare gli studenti – soprattutto quelli più piccoli – a calarsi nei ruoli previsti. Tale procedimento serve anche a sciogliere emotivamente i partecipanti e a confermare uno degli scopi dell'intera operazione, ossia la capacità di dialogo su un tema. Contemporaneamente, gli studenti provano e acquisiscono anche alcuni accorgimenti tecnici tipici della produzione televisiva (l'uso del microfono, lo sguardo in camera, la fonazione, i tempi di attesa e, per chi affianca la regia, le inquadrature, i comandi verbali e meccanici per governare le telecamere). La registrazione occupa normalmente circa un'ora di lavoro, considerando che la puntata finita e pronta per essere pubblicata ha una durata di circa 30-35 minuti.
- 4) *L'analisi.* La postilla alla terza parte intende analizzare brevemente con gli studenti il lavoro realizzato, ripercorrendo tutte le fasi produttive che la classe ha svolto, partendo dalla scelta del tema e arrivando alla pubblicazione della puntata sul sito di EXC o sul suo canale YouTube. In questa parte, che si basa ancora sull'interazione tra studenti e staff tecnico, vengono anche raccolte le impressioni "a caldo" dei protagonisti e degli insegnanti accompagnatori che, durante l'intera giornata di registrazione, hanno come unico compito quello di assistere il gruppo⁶.

⁵ Non è possibile ipotizzare un monte ore totale di lavoro, poiché esso dipende da una serie di variabili, quali la preparazione media della classe, l'abitudine degli studenti a un approccio dialettico e collaborativo, al tipo di argomento scelto e al tempo che il docente – in totale autonomia con la struttura di EXC – decide di dedicarvi.

⁶ Sono dal 2014 e per motivi non inerenti al progetto, lo staff di EXC ha iniziato un'attività di monitoraggio delle eventuali ricadute sul lungo periodo della sperimentazione. Al momento, non è perciò possibile fornire ancora una più dettagliata analisi dei dati in questione.

4. Risultati attesi e considerazioni conclusive

Al momento della sua ideazione, la sperimentazione non prevedeva un preciso tipo di analisi e studio dei risultati ottenuti sul lungo periodo, ma alcune valutazioni in base al lavoro svolto e alla produzione della puntata del format, soprattutto nella fase di analisi dell'attività a seguito della registrazione.

Tra le diverse osservazioni emerse dagli studenti, spicca una differente consapevolezza nei confronti delle trasmissioni televisive più viste dai giovani. L'attività dei *Gladiatori* ha permesso, nella maggioranza dei casi, di far pratica con il linguaggio televisivo, abbattendo quella quarta parete che normalmente separa lo spettacolo televisivo dal telespettatore e, conseguentemente, ha consentito un miglioramento della conoscenza dei meccanismi produttivi.

Parimenti, i docenti intervistati su questa pratica media educativa hanno sottolineato l'acquisizione di talune competenze organizzative e una maggiore attenzione ai tempi e ai ruoli dati. Questo significa, in sostanza, poter simulare un ambiente sociale in cui gli studenti imparano a rispettare dei compiti assegnati e si motivano reciprocamente per il raggiungimento dell'obiettivo.

Dal punto di vista didattico, gli insegnanti hanno sottolineato l'importanza di poter stimolare gli studenti ad approfondire un argomento attraverso il gioco: l'idea di immergere la ricerca tematica in un sistema ludico e, soprattutto, di pensarla come oggetto di un prodotto video (che quindi può essere visto da chiunque essendo presente sul web) consente di dare una motivazione aggiuntiva, una sorta di sfida a migliorare e a fare bene per essere migliori di altre classi. Il fatto di rendere visibili le puntate del format su YouTube⁷ significa anche dare vita a una competizione tra istituti scolastici (per quanto, spesso, avvenga in maniera del tutto spontanea, ossia senza l'organizzazione di un vero e proprio contest), mentre, dal punto di vista metodologico, significa dimostrare che è possibile occuparsi di tematiche normalmente ritenute "noiose" dagli studenti (come tante volte accade con le materie scolastiche)⁸, facendo in modo che siano loro stessi a renderle piacevoli. Da questo punto di vista, il meccanismo di interpretazione previsto dal format permette agli studenti di vivere quella tematica e di sentire propria la posizione che deve essere sostenuta, interiorizzandola in modo informale.

⁷ Ogni studente è obbligato a firmare (o a far firmare, in caso di minore età) una lettera liberatoria che consente alla struttura produttiva di utilizzare e di mandare in onda la puntata del format a cui ha partecipato.

⁸ L'accento sul "noioso" merita naturalmente una spiegazione: non è tanto la materia in sé a esserlo, quanto piuttosto a diventarlo a causa di metodi d'insegnamento poco coinvolgenti o poco stimolanti, spesso vissuti come limitanti e chiusi rispetto al dialogo e al confronto in classe.

In linea generale, alcuni insegnanti hanno sottolineato un migliorato atteggiamento d'insieme da parte del gruppo classe e l'affiorare di competenze e abilità in certi casi inimmaginabili da parte di studenti che, nel contesto didattico tradizionale, faticano a emergere. Di fatto, e qui è uno dei punti di forza del format e della media education, anche con *Gladiattori* è possibile favorire il meccanismo inclusivo e collaborativo tra i vari membri della classe, al fine di creare un gruppo più omogeneo e in grado di sviluppare piccole conoscenze collettive.

Essendo una sperimentazione in continuo sviluppo, *Gladiattori* ha ancora una serie di criticità da affrontare, prima fra tutte quella di non poter essere disseminata capillarmente sul territorio nazionale, soprattutto per le esigenze tecnico-produttive che un simile format necessita, poiché la sua realizzazione è sempre avvenuta all'interno di una struttura accademica dotata di uno studio insonorizzato, di un impianto microfonic e multicamera professionale, di mixer audiovisivo e di tutti gli accorgimenti tipici di una normale emittente televisiva. Tuttavia, è possibile ipotizzare degli *spin-off* del format da realizzare con esigenze tecnologiche ridotte ma in grado di confermare e di applicare la metodologia di riferimento, ossia la logica dell'approfondimento collaborativo che scaturisce naturalmente dalla dinamica dialettica.

Bibliografia

- Baudrillard J. (1996), *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Milano, Raffaello Cortina (ed. or. 1995).
- Calabrese O. (1998), *Come nella boxe: lo spettacolo della politica in TV*, Roma-Bari, Laterza.
- Denicolai L. (2012), *Dialoghi in rete. Nuovi approcci alla formazione collaborativa in rete*, "Didamatica 2012", Atti del convegno.
- Denicolai L. (2013), *Petrarca è online. Studenti e social networking*, in M. Ranieri e S. Manca (a cura di), *I social network nell'educazione*, Trento, Erickson, pp. 141-148.
- Jenkins H. (2010), *Culture partecipative e competenze digitali: media education per il XXI secolo*, Milano, Guerini (ed. or. 2009).
- Parola A. (2013), *Regia educativa. L'insegnante osservatore tra percorsi «in ricerca», linguaggi e strategie*, Roma, Aracne.
- Pezzini I. (1999), *La TV delle parole: grammatica del talk show*, Roma, Rai Eri.

- Sartori G. (2007), *Homo videns. Televisione e post-pensiero*, Roma-Bari, Laterza.
- Taggi P. (2005), *Un programma di. Scrivere per la Televisione*, Milano, Il Saggiatore.
- Taggi P. (2007), *Morfologia dei format televisivi. Come si fabbricano i programmi di successo*, Roma, Rai Eri.