



Università di Pisa

Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica
Corso di Laurea in Informatica Umanistica

**Altre storie, ascolti di altre vite:
storie di giovani migranti**

Relatore

Enrica Salvatori

Correlatore

Maria Simi

Candidata

Federica Belfiore

Anno Accademico 2016/2017

Ai miei nonni Lucia e Armando

INDICE

| | |
|--|----|
| INTRODUZIONE | 6 |
| 1. Il fenomeno sociale dell'immigrazione | 7 |
| 1.1 Cambiare paesaggio culturale: il valore del confronto e il problema dell'integrazione | 8 |
| 1.2 Il sostegno delle associazioni onlus: Sante Malatesta e A.I.D.E.A. La Spezia | 9 |
| 1.2.1 Il progetto "Altre storie, ascolti di altre vite" | 10 |
| 1.2.2 Il progetto "Mediterraneo diviso, prove di dialogo" | 12 |
| 2. L'audio-intervista come mezzo di comunicazione digitale | 13 |
| 2.1 Storie da ascoltare | 14 |
| 2.2 L'importanza del formato digitale | 16 |
| 3. Audacity, un software open source per l'editing audio | 18 |
| 3.1 Nozioni base e funzionalità: stesura di un manuale d'utilizzo | 19 |
| 4. Dalla teoria alla pratica: apprendimento del software Audacity | 23 |
| 4.1 Il laboratorio di Cultura Digitale e il corso di Storia Pubblica Digitale | 23 |
| 4.2 Il laboratorio multimediale del liceo "Mazzini" di La Spezia e il progetto "Mediterraneo diviso" | 24 |
| 5. Le audio-interviste | 26 |
| 5.1 Produzione: la registrazione | 26 |
| 5.2 Post-produzione: risultati e revisione dei progetti | 27 |
| 5.3 Pubblicazione: pianificare un'interfaccia funzionale | 27 |
| 6. Altre storie, ascolti di altre vite: il sito web | 30 |
| 6.1 Template Wordpress e modifiche | 30 |
| 6.1.1 I plugin installati | 33 |
| 6.2 Montaggio del video di presentazione: gli strumenti | 40 |
| 6.3 Creazione di audio-player circolari con HTML, CSS e JS | 41 |
| 6.3.1 Creazione dei player circolari e animazione d'entrata | 42 |
| 6.3.2 Funzionamento dello script | 45 |

| | | |
|---------|---|----|
| 6.3.2.1 | La funzione “makeBubbles” | 46 |
| 6.3.2.2 | La funzione “play” | 47 |
| 6.3.2.3 | La funzione “excludeBubble” | 49 |
| 6.3.2.4 | La funzione “setArticleHeight” | 49 |
| 6.3.2.5 | La funzione “setBody” | 50 |
| 6.4 | Inserimento del video e delle interviste: il risultato finale | 50 |
| 6.5 | Problemi relativi allo sviluppo | 53 |
| | CONCLUSIONI | 54 |
| | BIBLIOGRAFIA | 55 |

INTRODUZIONE

Questo progetto di tesi nasce in seguito alla mia attività di tirocinio presso il Laboratorio di Cultura Digitale dell'Università di Pisa, che ha previsto lo studio del software di editing audio “*Audacity*” e la realizzazione di un manuale d'uso in formato e-book che ne fornisce le nozioni base. In un secondo momento ho fornito il supporto tecnico necessario a creare degli audio-documentari tramite il programma sopra citato, con il fine di raccogliere testimonianze sulla vita di giovani migranti. Il progetto di tesi “*Altre storie, ascolti di altre vite: storie di giovani migranti*” ha coinvolto gli studenti del corso di Storia Pubblica Digitale e la classe quarta A del liceo Mazzini di La Spezia, i quali, grazie alla mediazione delle associazioni onlus Sante Malatesta e A.I.D.E.A. La Spezia, hanno potuto intervistare ragazzi di origine straniera provenienti da Paesi in difficoltà. Il mio compito è stato quello di supportare gli studenti nel momento successivo alla registrazione delle audio-interviste e di seguirli nella fase di modifica dell'intervista o di mixaggio con eventuali sigle e brani musicali aggiuntivi.

La fase ultima di questo progetto ha previsto la pubblicazione delle audio-interviste nel sito web “Altre storie, ascolti di altre vite”, realizzato nell'intento di rendere possibile un'originale e immediata consultazione audio di storie diverse dalle nostre. È stata pianificata un'interfaccia grafica semplice e funzionale con l'obiettivo, appunto, di sensibilizzare ed educare l'ascoltatore al fenomeno sociale più discusso degli ultimi anni e con l'auspicio che l'audio-intervista si riveli un mezzo efficace per far sì che due mondi, apparentemente diversi, possano comprendersi e interagire. Gli accorgimenti che sono stati presi per la rappresentazione degli audio player contenenti “altre storie” dipendono dal canale di comunicazione scelto, il suono, inteso come mezzo efficace per la comprensione empatica dell'altro.

1. Il fenomeno sociale dell'immigrazione

Nell'epoca delle migrazioni globali, le questioni che si pongono al centro del dibattito politico e mediatico riguardano, in misura maggiore, la convivenza con persone appartenenti a culture diverse e le molteplici difficoltà legate a tale interazione. I processi migratori sono mossi da due forze antitetiche: da una parte la mancanza, in un certo luogo, delle risorse necessarie agli uomini per soddisfare le proprie necessità e realizzare il proprio futuro, dall'altra la ricchezza di un altro luogo - vicino o lontano - e le innumerevoli opportunità che questo offre (Allievi, Dalla Zuanna, 2016: 3).

Per comprendere le difficoltà del mondo moderno relative alla gestione della diversità culturale, è necessario contestualizzare e approfondire anzitutto il modo in cui, nel tempo, sia cambiato il concetto di **identità culturale**. *“Con l'affermarsi dello Stato-Nazione, basato su un popolo e su una cultura, è sorta l'esigenza di creare un legame di comunanza tra i cittadini che altrimenti non sussisterebbe, [...]. L'identità è un'inquietudine della nostra epoca, [...]. A causa della globalizzazione, dello svuotamento progressivo del significato di “cittadinanza”, la fiducia del cittadino non trova alternative solide allo Stato-Nazione. Dal momento in cui l'identità ha perso gli ancoraggi sociali che la fanno apparire “naturale”, predeterminata e non negoziabile, l'identificazione diventa sempre più importante per quegli individui alla ricerca di un “noi” di cui entrare a far parte”* (Santini, 2016). Pertanto l'incontro tra culture diverse può generare un senso di inquietudine, che riguarda la perdita dell'identità e dei punti di riferimento del migrante, ma anche il rifiuto dei nativi, che possono guardare al fenomeno sociale dell'immigrazione come a una minaccia all'integrità della cultura nazionale. D'altra parte lo scambio culturale è un *“patrimonio comune dell'umanità, da valorizzare e salvaguardare a beneficio di tutti”*¹. L'incrocio continuo tra problemi e opportunità, dove *“si scontrano e si confrontano i valori, la cultura e l'economia di più comunità umane”* (Allievi, Dalla Zuanna, 2016: 3) ha sicuramente generato *“l'effetto non intenzionale di rendere disponibili su scala globale culture diverse, lontane e sconosciute”* (Allievi, Dalla Zuanna, 2016: 102).

¹ Dichiarazione universale dell'Unesco sulla diversità culturale (2001), <https://en.unesco.org/>, consultato il 9 Ottobre 2017.

L'Italia è passata da terra di emigrazione a terra di immigrazione con la crisi petrolifera degli anni '70, che vide il primo grande afflusso di immigrati. Dagli anni '80 in poi il numero degli ingressi di cittadini stranieri è aumentato in modo esponenziale (Costantino G., 2017: 37), ma è nell'ultimo decennio che gli italiani si trovano a confrontarsi con la novità delle migrazioni di massa: al 1° gennaio 2017 l'Italia conta 3.714.137 cittadini non comunitari con regolare permesso di soggiorno. Più della metà degli stranieri residenti in Italia sono qui da almeno dieci anni; di converso, otto italiani su dieci conoscono e frequentano un cittadino non comunitario². Il nostro Paese ormai conosce bene il fenomeno sociale dell'immigrazione ed è in questa nuova fase di consolidamento che si trova ad affrontare per la prima volta migrazioni motivate dalla ricerca di protezione internazionale e asilo politico, ma anche migrazioni per motivi familiari, di lavoro e di studio.

1.1 Cambiare paesaggio culturale: il valore del confronto e il problema dell'integrazione

La scelta di trasferirsi in un altro Paese può essere legata alla mera constatazione che sia semplicemente un altro il luogo in cui è possibile realizzare i propri sogni. Chi decide di partire ha l'ardire di spostarsi, di aprirsi al nuovo e di sopportare talvolta privazioni e sacrifici, pur di realizzare il proprio progetto di vita (Allievi, Dalla Zuanna, 2016: 4). L'emigrante o il pendolare internazionale sa che ha due vite e che spesso queste due vite non comunicano tra di loro. Partire verso un luogo lontano non è solo uno spostamento nello spazio, ma è soprattutto uno spostamento nel tempo, un continuo "ping pong" tra prima e dopo, dove prima c'erano delle credenze, delle tradizioni, dei sistemi morali ben definiti, e dopo ci sono amici, colleghi, insegnanti, datori di lavoro, lontani dal bagaglio culturale che l'emigrante porta con sé. Esiste sicuramente un momento in cui chi giunge da luoghi lontani sente il bisogno "*di richiamarsi alle proprie tradizioni come ad indispensabili nuclei di identità*" (Allievi, Dalla Zuanna, 2016: 100).

² Report Istat, *Cittadini non comunitari: presenza, nuovi ingressi e acquisizioni di cittadinanza*, consultabile al link

http://www.istat.it/it/files/2017/10/Cittadini_non_comunitari_Anno2016.pdf?title=Cittadini+non+comunitari+++10%2Fott%2F2017++Cittadini_non_comunitari_Anno2016.pdf, consultato il 10 Ottobre 2017.

Un problema diffuso è l'impatto che la sensibilità culturale e religiosa del migrante ha con la società moderna del paese di arrivo. Fatto non meno rilevante è che il delicato processo di integrazione tocca da vicino anche i nativi, i quali a loro volta subiscono un cambiamento in ragione del confronto con i migranti, nel modo di pensare e di agire. Trattandosi di un'interazione tra realtà differenti, questa include la possibilità che due identità culturali diverse possano arricchirsi reciprocamente. Il processo "a doppio senso di marcia" di integrazione non può di certo prescindere da una buona comunicazione, che può avvenire solo tramite l'ascolto, il rispetto e la comprensione.

1.2 Il sostegno delle associazioni onlus: Sante Malatesta e A.I.D.E.A. La Spezia

In Italia esistono diverse associazioni e cooperative che si occupano di gestire le emergenze dei rifugiati. Sono organizzazioni che, oltre a fornire aiuto immediato a profughi e richiedenti asilo, garantiscono nel tempo assistenza e protezione, fornendo loro gli strumenti necessari a costruire un progetto di vita. In particolare le Associazioni Onlus³ si dedicano a questioni che vanno dall'insegnamento della lingua italiana al supporto psicologico, dall'assistenza di donne e minori all'inserimento scolastico, universitario e lavorativo.

Il progetto "*Altre storie, ascolti di altre vite: storie di giovani migranti*" del corso di **Storia Pubblica Digitale**⁴ dell'Università di Pisa è nato con l'intento di raccogliere testimonianze di giovani migranti e di creare degli audio-documentari. Questo proposito si è potuto concretizzare grazie alla collaborazione di due associazioni onlus italiane, l'Associazione "*Sante Malatesta*" di Pisa e l'Associazione "*A.I.D.E.A. La Spezia*", le quali sostengono centinaia di studenti e ragazzi stranieri, assistendoli dal punto di vista economico, psicologico e sociale.

³ Organizzazioni non lucrative di utilità sociale.

⁴ Il corso di Storia Pubblica Digitale, tenuto dalla professoressa Enrica Salvatori per il corso magistrale di Informatica Umanistica dell'Università di Pisa, fornisce una panoramica delle modifiche apportate dall'irruzione dei nuovi media nel lavoro dello storico e le opportunità e i problemi nel lavoro del Public Historian (<http://polo4.elearning.unipi.it/>, Storia Pubblica Digitale INU1 2016/2017, consultato il 10 Ottobre 2017).

L'Associazione Onlus **Sante Malatesta**⁵ *“si propone di fornire sostegno, anche finanziario, agli studenti stranieri, iscritti alle istituzioni universitarie pisane, provenienti dai Paesi in difficoltà, al fine di favorire il loro inserimento nella vita universitaria e cittadina, riducendo, o eliminando, i momenti di disorientamento e di difficoltà della loro integrazione socio-economica-culturale”*⁶. Il centro di ascolto di Sante Malatesta, che si trova nella Chiesa universitaria di S. Frediano a Pisa, recepisce le difficoltà e le richieste degli studenti stranieri, *“contribuendo alle spese di studio e di mantenimento e aiutandoli a trovare alloggio, anche mediante l'ospitalità generosamente offerta dai soci e dagli amici dell'Associazione”*⁷.

Tramite il **Liceo Mazzini** di La Spezia è stato poi possibile proseguire con la raccolta di altre testimonianze, questa volta con l'aiuto dell'associazione onlus **A.I.D.E.A.**⁸ **La Spezia**, impegnata nel progetto *“Mediterraneo diviso, prove di dialogo”*. L'associazione *“promuove e sostiene un movimento educativo in linea con i bisogni formativi della popolazione adulta”*⁹, attraverso pedagogisti, docenti, psicologi e volontari, che si impegnano a garantire ad ogni individuo il diritto di realizzarsi e una consapevole partecipazione alla vita sociale.

1.2.1 Il progetto “Altre storie, ascolti di altre vite”

Durante il primo semestre dell'a.a. 2016/2017, gli studenti del corso di Storia Pubblica Digitale dell'Università di Pisa si sono impegnati nella raccolta di audio-interviste a giovani ragazze di origine straniera iscritte anch'esse alle istituzioni universitarie pisane. Il corso ha previsto una parte teorica che ha fornito agli studenti *“un modo critico e consapevole di pensare alle problematiche scaturite dall'uso dei nuovi*

⁵ Fondata nel 1999 da un gruppo di docenti dell'Università di Pisa, l'associazione prende il nome da Sante Malatesta, che è stato professore insigne di elettrotecnica e di elettronica alla facoltà di Ingegneria dell'Università di Pisa ed all'Accademia Navale di Livorno e ha conformato tutta la sua vita a principi caritativi, spendendosi senza riserve per l'aiuto al prossimo (http://santemalatesta.it/?page_id=209, consultato l'11 Ottobre 2017).

⁶ Articolo 1 dello Statuto (<http://santemalatesta.it>, consultato l'11 Ottobre 2017).

⁷ <http://santemalatesta.it/>, consultato l'11 Ottobre 2017

⁸ Associazione italiana per l'educazione degli adulti.

⁹ Articolo 2 dello Statuto (<http://www.aidealaspazia.org/Statuto.htm>, consultato l'11 Ottobre 2017).

media per la ricerca, l'uso, la memorizzazione e la visualizzazione di informazioni storiche"¹⁰. A questo scopo, gli studenti hanno raccolto, rielaborato e pubblicato fonti orali sul tema dell'immigrazione giovanile e femminile, così da comprendere come la storia e la cultura degli altri possano interagire con la cultura e la storia nazionale e locale. Le lezioni del corso, tenutesi nel **Laboratorio di Cultura Digitale**¹¹ dell'Università di Pisa, hanno visto la mediazione di Giuseppina Barsacchi, ex presidente dell'associazione onlus Sante Malatesta, la quale ha illustrato ai ragazzi del corso in cosa consiste l'impegno con cui quest'ultima si occupa degli studenti universitari stranieri di Paesi in difficoltà. Raccontando la sua preziosa esperienza ha così provveduto a preparare i ragazzi alla delicata fase dell'approccio con *"persone di origine straniera che spesso provengono da famiglie povere, ma tuttavia aventi molta determinazione nel voler completare la propria carriera universitaria e che perciò meritano di essere ascoltate e aiutate, come possibile e quanto possibile"* (Fischetti, 2017: 107). Tramite l'Associazione Sante Malatesta si sono poi fissati degli incontri con alcune studentesse immigrate in Italia, con le quali sono poi state registrate le interviste.

La mia attività di tirocinio, che ha previsto lo studio e la stesura di un manuale d'uso del software di editing audio *"Audacity"* (vedi cap. 3), è proseguita con la collaborazione al corso di Storia Pubblica Digitale della professoressa Enrica Salvatori, nel quale sono avvenute parallelamente alla parte teorica alcune lezioni di laboratorio per fornire il supporto tecnico necessario alla produzione e post-produzione delle interviste. Ne è nato il progetto *"Altre Storie: ascolti di altre vite"*, che ha impegnato gli studenti nella preparazione di veri e propri audio-documentari che raccontano storie di ambizione, paura, coraggio e tradizioni, storie di chi, per le ragioni più svariate, arriva in Italia da luoghi lontani.

¹⁰ Salvatori E. (2016/2017) Descrizione del corso di Storia Pubblica Digitale, <http://www.labcd.unipi.it/laboratorio/>, consultato il 12 Ottobre 2017.

¹¹ Il Laboratorio di Cultura Digitale è un Centro interdipartimentale di formazione e ricerca ai sensi dell'articolo 39 dello Statuto dell'Università di Pisa. Al suo interno collaborano docenti di cinque Dipartimenti e numerosi studiosi indipendenti, riuniti dal desiderio di sviluppare progetti, strumenti e conoscenze che uniscano l'ambito umanistico e quello informatico. Link consultabile in <http://www.labcd.unipi.it/laboratorio/>, consultato il 12 Ottobre 2017.

1.2.2 Il progetto “Mediterraneo diviso, prove di dialogo”

In seguito alla raccolta delle interviste per il progetto *“Altre Storie: ascolti di altre vite”*, l’attività del Laboratorio di Cultura Digitale è proseguita con il progetto di alternanza scuola-lavoro *“Mediterraneo diviso, prove di dialogo”*. Questo lavoro si è potuto realizzare grazie alla collaborazione di Gabriella Peroni, presidente dell’associazione A.I.D.E.A. La Spezia, la quale ha fornito i contatti per l’attività di laboratorio e di scambio internazionale, che ha visto la partecipazione dei ragazzi della classe quarta A del Liceo Mazzini di La Spezia, con il particolare supporto delle professoresse Rossella Danieli e Fiorenza Giampaoli. *“La cronaca quotidiana ci presenta un Mediterraneo diviso, teatro di conflitti e tensioni crescenti, che minacciano la convivenza dei popoli che si affacciano su questo mare ricco di storia. Il progetto “Mediterraneo diviso” si propone di usare gli strumenti della cultura per contrastare ostilità e pregiudizi reciproci, promuovendo una riflessione critica che consenta di mitigare le tensioni attraverso “prove di dialogo”.*”¹²

Questo progetto si è sviluppato in un’attività di informazione-formazione che ha previsto conferenze, incontri, mostre fotografiche rivolte a un pubblico adulto e agli studenti delle Scuole Secondarie di II grado, e in un’attività laboratoriale di interviste audio a migranti realizzate dagli studenti della classe quarta A del liceo Mazzini, per mezzo del supporto tecnico sul software audio *“Audacity”*, che ho avuto il piacere di fornire durante la primavera del 2017.

Il progetto *“Altre Storie, ascolti di altre vite”* si è così potuto allargare ad un lavoro collettivo, che ha visto la partecipazione di scuole, istituti universitari, enti e associazioni e ha permesso di raccogliere diverse testimonianze che sono state poi rese disponibili via web, *“diventando così un veicolo di conoscenza e comprensione reciproco per gli studenti, da qualsiasi posto provengano”*.¹³

¹² Descrizione del progetto “Mediterraneo Diviso, prove di dialogo”, consultabile al link <http://www.labcd.unipi.it/alternanza-scuola-lavoro-mediterraneo-diviso-prove-di-dialogo/> (consultato il 13 Ottobre 2017).

¹³ Salvatori E. (2016), *Ascolti di altre vite: le storie di giovani immigrati*, consultabile al link <http://www.pisatoday.it/cronaca/ascolti-di-altre-vite-le-storie-di-giovani-immigrati-enrica-salvatori-2962593.html> (consultato il 13 Ottobre 2017).

2. L'audio-intervista come mezzo di comunicazione digitale

Il canale di comunicazione che è stato scelto per questo progetto è il suono. Per spiegarne le ragioni, è necessario partire dall'osservazione che la maggior parte delle informazioni e delle notizie che oggi ci pervengono sul fenomeno sociale dell'immigrazione sono veicolate dai canali verbale, visivo e audiovisivo: le parole, le foto, i video. Solitamente ciò che si conosce delle persone che provengono da luoghi lontani viene letto o visto nelle pagine di libri, riviste o testate giornalistiche, contenenti saggi, articoli, foto e filmati. Usufruento esclusivamente del canale visivo e verbale può accadere che il messaggio risulti fuorviante: la fotografia di un rifugiato in pessime condizioni di salute e psicologiche, per quanto efficace per l'impatto emotivo che ha sul fruitore, non potrà mai raccontare al pubblico il reale stato psicofisico del soggetto, a meno che non sia il soggetto stesso a farlo; così come leggere un articolo, escludendo i casi in cui l'informazione viene nascosta o si riveli ingannevole, equivale a leggere una storia nuovamente raccontata, da un pubblicitario, uno storico, un giornalista. Quello che più si avvicina alla realtà è il canale audiovisivo, in quanto questo offre all'ascoltatore la possibilità di percepire ciò che accade audio-visivamente e di avvicinarsi un po' di più al vero. *“Esistono esempi attualissimi di fotografie e riprese effettuate nei luoghi di combattimento dove giornalisti, fotografi, cameramen rischiano la vita per informare. Tuttavia quanto detto può non essere sempre vero. [...]. Altre volte si utilizzano tecniche di costruzione e messa in scena e non sempre con l'intento di falsare la realtà – si ricostruiscono episodi realmente accaduti – ma ciò evidenzia come l'immagine sia una rappresentazione, uno sguardo costruito, soggettivo”* (Ganino, 2016). Peraltro, se prendiamo in esame il caso di un'intervista fatta ad un migrante attraverso una ripresa video, è importante considerare la possibilità che la telecamera possa esercitare un'azione inibitoria al punto da togliere naturalezza al soggetto, soprattutto se quest'ultimo è un richiedente asilo, un rifugiato, un uomo o una donna impauriti. Da qui la deduzione che non sia sempre possibile avvalersi dei canali verbali, visivi o audiovisivi per comprendere la dimensione culturale del fenomeno migratorio, e che è possibile, di converso, *“riconsiderare il ruolo che il suono svolge nella nostra esperienza e nel mondo”* (Gallucci, Popponessi, 2008).

2.1 Storie da ascoltare

Per meglio intendere in che modo il suono può aprire una porta d'ingresso alla comunicazione, si deve anzitutto parlare delle funzioni che questo ha rispetto alla comprensione del mondo sociale. In generale si può dire che sia *“un potente connotatore della nostra esperienza sociale, qualcosa che ci fa ripensare alle nostre esperienze relazionali, che ci dà la misura del nostro benessere e della nostra felicità”* (Gallucci, Poponessi, 2008). Nel dettaglio accade che, nel momento in cui un articolo, una foto o un video vengono portati alla dimensione uditiva, l'ascoltatore non ha più a disposizione le parole, la punteggiatura e le immagini, giacché tali componenti saranno rispettivamente sostituite dal timbro di una voce, dal suono di una nota e dalle pause. Laddove nella descrizione e nella comprensione del mondo sociale le parole risultino fuorvianti, esiste il modo, attraverso un ascolto attento e incondizionato, di avere più coscienza del fenomeno sociale in questione e di porre le basi per un'interazione *“a doppio senso di marcia”* da cui trarre molteplici vantaggi, ponendo l'ascoltatore nella condizione di essere libero da ogni pregiudizio e l'intervistato nello stato di agio tale da potersi raccontare.

Tuttavia è necessario sottolineare che le potenzialità e la pervasività di un racconto ascoltato non dipendono solamente dallo spessore informativo di una certa intervista. Per ottenere il risultato desiderato bisogna tenere conto di molti fattori: il tema, le regole da seguire per realizzare un'intervista efficace, la scelta dei dispositivi di registrazione e la fase di post-produzione. In questo caso è stata scelta l'audio-intervista, la cui fase di post-produzione consiste nel montaggio di voce e musiche tramite software di editing audio. Trattandosi di audio-interviste, nella fase di montaggio *“sono possibili episodi di vera e propria manipolazione del pensiero ai danni dell'intervistato, attraverso il taglio sapiente di parole o pezzi di discorso”* (Preziosi, 2017). Le altre difficoltà sono relative al modo in cui devono essere poste le domande, che non devono apparire aggressive, ma neanche remissive: non è semplice farlo nel modo e nei tempi giusti, soprattutto se l'interlocutore è una persona intimorita o diffidente. Un modo per mettere a proprio agio l'interlocutore è conoscere la sua storia attraverso una conversazione informale e amichevole precedente all'intervista, in modo da predisporre la scaletta di domande appropriata, affrontando l'eventualità di doverla cambiare sul

momento o di integrare dei quesiti nel corso dell'intervista. Qualora si superassero le difficoltà tecniche e relazionali (vedi cap. 5) che accompagnano le fasi di produzione del prodotto, si otterrebbe come risultato un'audio-intervista con *“un suo stile, che avrà degli effetti sonori speciali, delle pause e dei ritmi suoi propri, che hanno un'importanza determinante, non secondaria, rispetto ai contenuti che si veicolano”* (Salvatori, 2009).

Un'altra ragione per la quale si è scelto questo canale di comunicazione riguarda il carattere persuasivo che può avere il racconto. Nel nostro caso sono stati intervistati ragazzi e ragazze stranieri, che non raccontano solo storie di tradizioni e cultura, ma anche episodi di velato o manifesto razzismo, storie di lunghi viaggi affrontati in mare, di guerre dalle quali sono fuggiti, di familiari e amici dei quali hanno perso le tracce. Durante l'ascolto è frequente il verificarsi di una forma di trasporto tra il ricevente e l'intervistato, legata alla scelta delle musiche di sottofondo al dialogo, alla tipologia di domande poste, all'eventualità che chi intervista rimanga coinvolto emotivamente, e soprattutto alle pause, da cui l'ascoltatore può rimanere catturato. Ricordando che in questo caso non esistono distrazioni visive e che quindi l'attenzione è tutta rivolta verso il timbro di voce, ci si chiede ora come una pausa impercettibile possa destare curiosità, commuovere, suscitare emozioni. È certo che *“il suono può raccontare o evocare storie che ci riguardano, ma anche il silenzio improvviso può svolgere la stessa funzione”* (Gallucci, Poponessi, 2008). Quando ascoltiamo il racconto di una storia drammatica attraverso la voce di chi l'ha vissuta, ci abbandoniamo al modo in cui questa viene esposta. Pertanto, nel caso in cui l'emozione di un racconto produca una pausa, per le immagini e i ricordi che tale racconto rievoca, può succedere che anche l'ascoltatore rimanga travolto dalla stessa emozione. Il concetto di silenzio è comunemente usato nell'ambito musicale per concedere al sistema uditivo di chi ascolta una piccola pausa, un “riposo”, prima della nota successiva; tuttavia è stato più volte ridefinito nella storia della musica, in particolare si porterà l'esempio di John Cage¹⁴, che ha fatto del concetto di silenzio il cardine della sua musica: nel suo famoso brano musicale “4 primi e 33 secondi”, *“la partitura dà come unica indicazione all'esecutore quella di non fare niente*

¹⁴ Nato nel 1912 e morto nel 1992, è stato un compositore e teorico musicale statunitense degli anni '50. È considerato una delle personalità più rilevanti e significative del Novecento. La sua opera è centrale nell'evoluzione della musica contemporanea.

e per circa quattro minuti e mezzo l'aria si riempie del nascosto mormorio del pubblico se ci si trova in un teatro, del fruscio degli alberi se si è in aperta campagna” (Gallucci, Poponessi, 2008), trasformando così il silenzio in musica, in qualcosa che continua a mandare onde sonore a chi ascolta. Nel potere comunicativo del suono, che agisce a livello biologico e simbolico, non possono pertanto essere escluse le pause, intese come continuazione di suono. Attraverso l'udito è possibile una valutazione oggettiva della situazione spazio-temporale, e ascoltare diventa, dal punto di vista antropologico, il senso stesso dello spazio e del tempo” (Gallucci, Poponessi, 2008).

L'audio-intervista dunque si rivela un mezzo efficace per far sì che due mondi, apparentemente diversi, possano comprendersi e interagire. Contrariamente all'idea che l'ascolto possa essere un'attività di tipo passivo, le audio-interviste rappresentano un primo trampolino di lancio per sensibilizzare ed educare l'ascoltatore al fenomeno sociale più discusso degli ultimi anni. Nell'intento di rendere possibile una valutazione del racconto che non sia inquinata dai pregiudizi, viene proposto di ascoltare “altre storie”, diverse dalle nostre per cultura e tradizioni. A tal proposito si è scelto di rendere le testimonianze disponibili via web anche per poter aiutare ragazzi e studenti stranieri, qualora, una volta giunti in Italia, abbiano difficoltà e siano ignari del supporto che le associazioni onlus possono offrire.

2.2 L'importanza del formato digitale

Gli studenti del corso di Storia Pubblica Digitale e della classe quarta A del liceo Mazzini hanno raccolto delle audio-interviste che sono state poi modificate ed estratte in formato mp3, per mezzo del software di editing audio “Audacity”. Questo programma supporta diversi formati audio, come WAV o AIFF. Si è scelto il formato mp3 poiché si tratta dello standard dell'audio compresso più diffuso: tutti i riproduttori portatili lo supportano, è il più usato, garantisce fruibilità e qualità dell'audio, ha una resa buona ed è più leggero in termini di megabyte. Dal punto di vista comunicativo il processo di digitalizzazione¹⁵ delle fonti, sonore o visive, assume ormai un ruolo di

¹⁵ La digitalizzazione è il processo di conversione che, applicato alla misurazione di un fenomeno fisico, ne determina il passaggio dal campo dei valori continui a quello dei valori discreti. Tale processo viene oggi comunemente sintetizzato nei termini di passaggio dall'analogico al digitale (Wikipedia).

grande rilevanza. *“La rivoluzione digitale ha avuto un profondo impatto sulla modalità in cui oggi la storia viene studiata, analizzata, condivisa oltre che sul modo in cui le fonti che documentano i fenomeni vengono pubblicate, conservate e addirittura prodotte. Il web ha poi reso molto più "universale" l'accesso alle fonti e alla loro interpretazione, creando un ambito in cui storici professionisti mostrano le proprie ricerche e in cui gruppi e comunità trovano sovente spazio di esprimere la propria visione della storia”*¹⁶. È stato scelto di pubblicare queste testimonianze audio su un sito web per consentire una più facile consultazione di queste. Inoltre, partendo da una registrazione digitale, sono stati raccolti dei dati che, tramite Audacity, è stato possibile “pulire”, ad esempio nel caso di canali di trasmissione disturbati dai rumori.

¹⁶ Salvatori E. (2016/2017) Descrizione del corso di Storia Pubblica Digitale, <http://www.labcd.unipi.it/laboratorio/>, consultato il 12 Ottobre 2017.

3. Audacity, un software open source per l'editing audio

La mia attività di tirocinio si è svolta alla fine dell'anno 2016 nel Laboratorio di Cultura Digitale dell'Università di Pisa, sotto la supervisione del tutor accademico Enrica Salvatori e suoi collaboratori. Il lavoro ha previsto, in un primo momento, un approfondimento sul software "Audacity", un programma multiplatforma¹⁷ di editing audio¹⁸ gratuito, compatibile con Windows, Mac OS X e Linux, creato da Dominic Mazzoni e da Roger Dannenberg nel 1999. Con Audacity è possibile riprodurre, registrare e mixare¹⁹ file audio: viene utilizzato per la registrazione di parti strumentali, la trasformazione di un file analogico in file digitale o la rimozione del rumore di fondo da una voce registrata. È inoltre possibile eseguire operazioni di editing aggiuntive lavorando sul volume, la normalizzazione, l'intonazione, la velocità e diversi altri parametri.

Lo studio di Audacity ha portato alla stesura di un manuale-guida del software. Per rendere il programma accessibile anche agli utenti meno esperti si è reso necessario fornire uno studio dettagliato dell'interfaccia e trattare poi le funzioni principali. Il manuale del software è stato successivamente convertito in formato e-book da Claudio Benedetti e Gabriele Doro, collaboratori della professoressa Enrica Salvatori. Alle immagini dell'ebook sono stati alternati contenuti video-tutorial, con l'ausilio dei quali l'utente può essere seguito in veri e propri esempi di utilizzo. L'idea di fornire un manuale d'utilizzo base del programma nasce dal fatto che i tutorial di cui è fornito il sito ufficiale²⁰ sono in lingua inglese. Creare una guida in lingua italiana avrebbe reso il lavoro più facile ai ragazzi che avrebbero usufruito di tale programma per modificare le audio-interviste. Invero la seconda fase dell'attività di tirocinio ha visto la mia collaborazione nella parte laboratoriale del corso di Storia Pubblica Digitale dell'a.a. 2016/2017.

¹⁷ Un programma è "multiplatforma" quando funziona senza problemi su diversi sistemi o piattaforme. Audacity funziona non solo su Windows, ma anche su Mac OS X e Linux.

¹⁸ L'editing audio è la modifica di un file audio.

¹⁹ Con il termine "mixaggio audio" si intende l'arte di miscelare, equalizzare, ottimizzare a livello di volume, timbro e spazialità (direzionalità e riverberazione) suoni diversi tra loro, provenienti generalmente da strumenti diversi, precedentemente registrati su un supporto, analogico o digitale (Wikipedia).

²⁰ Il sito ufficiale di Audacity è consultabile al link <http://www.audacityteam.org/>.

Audacity è dotato di molteplici funzionalità ma, come accennato, può essere usato anche da utenti meno esperti: la sua interfaccia grafica, estremamente intuitiva, si può osservare in figura 1.

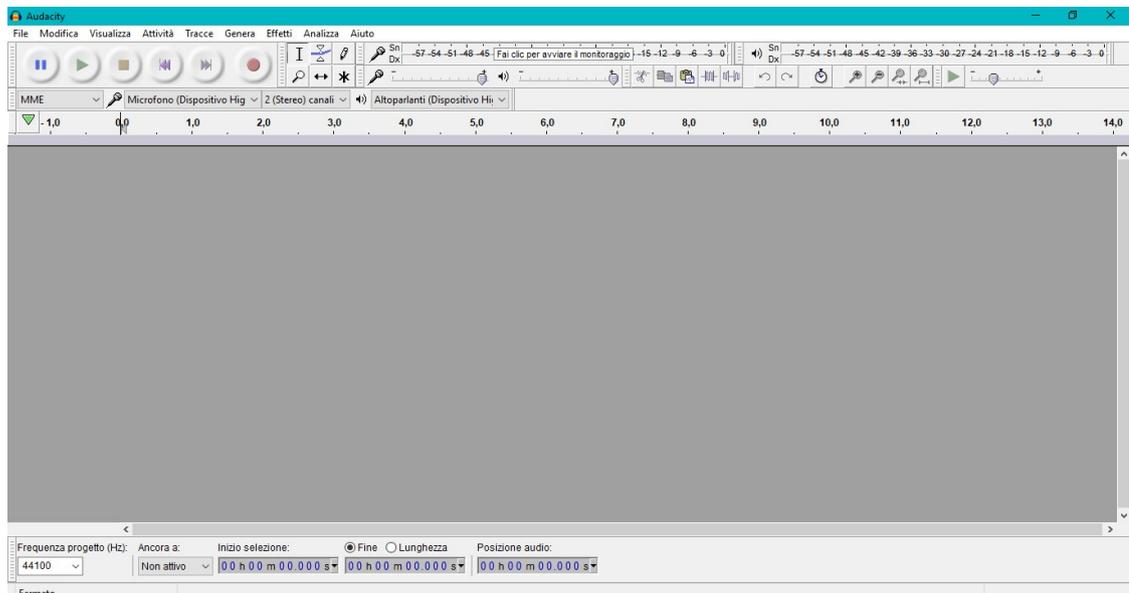


Figura 1: schermata iniziale del software Audacity.

Nella parte superiore dell'interfaccia si trova la barra del Menu, con la quale è possibile controllare i file, gestire le funzioni principali e decidere gli effetti che si vogliono applicare alle tracce audio. Al di sotto del menu principale si trovano diversi pulsanti atti a gestire la vera e propria riproduzione audio (pausa, play, stop, e così via) e l'editing audio (spostare, selezionare, cancellare tracce audio). Nell'interfaccia si trovano anche dei canali utili a controllare il suono o il volume nel corso della riproduzione o della registrazione di un file audio e una barra degli strumenti che comprende le funzioni più usate (come “taglia/incolla” o “zoom”).

3.1 Nozioni base e funzionalità: stesura di un manuale d'utilizzo

Le interviste sono state registrate per mezzo degli smartphone, che al giorno d'oggi garantiscono un'ottima qualità di registrazione. Audacity è stato quindi utilizzato nella fase successiva, ovvero quella di riproduzione e modifica dell'audio-intervista. Durante la stesura del manuale è stato scelto di riportare per ogni pulsante dell'interfaccia un'immagine esemplificativa e la corrispondente spiegazione.

Nell'intento di fornire ad utenti non esperti una spiegazione chiara del programma, sono stati altresì inseriti dei video tutorial e delle sezioni nella parte finale che riguardano le nozioni base e le modifiche che più generalmente si effettuano nel lavoro di editing audio. In ultimo è stato dedicato un capitolo al vero e proprio processo di creazione di un'audio-intervista, in modo da garantire al lettore una più chiara comprensione degli argomenti trattati, attraverso un esempio di utilizzo.

Per poter modificare un file audio è necessario prima di tutto importare quest'ultimo o semplicemente trascinarlo nella finestra del programma. Un importante passaggio, che è auspicabile effettuare prima possibile, è quello di salvare il progetto che si vuole creare. Il formato con cui viene salvato il progetto è l'AUP e prevede un file “.aup”, corrispondente al progetto vero e proprio, e una cartella contenente i dati che servono al programma a riaprire il lavoro di editing da dove è stato interrotto. Una volta importato l'audio, questo verrà visualizzato all'interno del programma nel seguente modo:

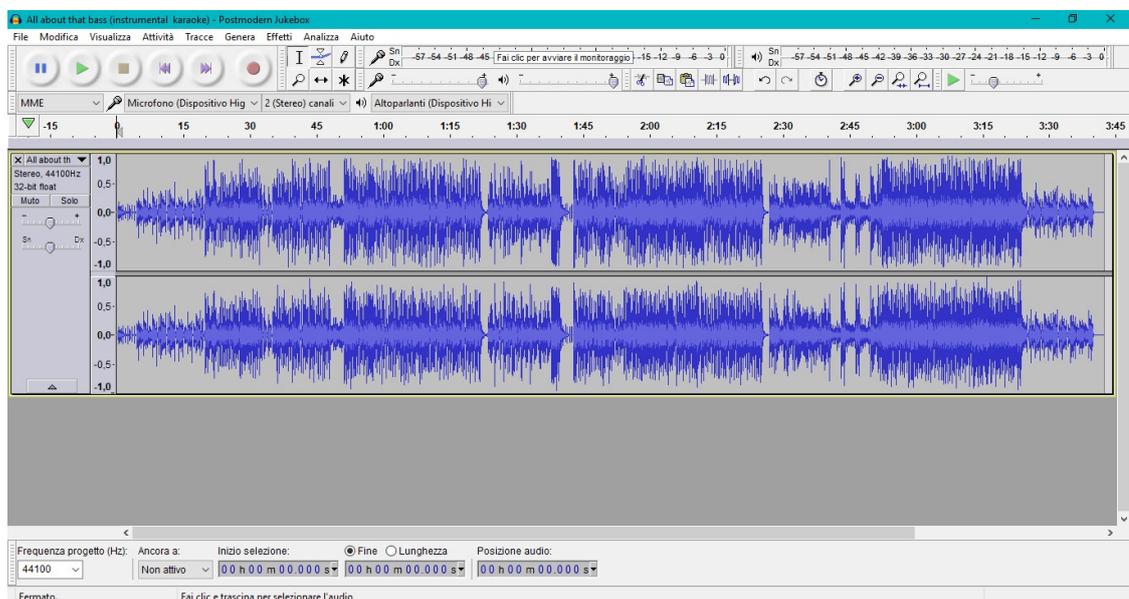


Figura 2: schermata di Audacity quando contiene una traccia audio.

Come si evince dalla figura 2 il file audio verrà da Audacity rappresentato su un grafico sotto forma di onda sonora, che illustra lo spostamento e il tempo del suono. Grazie a questo tipo di visualizzazione l'utente può osservare direttamente dalla

“Timeline”²¹ le modifiche che vengono man mano effettuate e rilevare in tempo reale la riduzione o l’amplificazione dell’onda. Prima di lavorare alla modifica della registrazione appena importata è necessario aprire la finestra “Preferenze”, che si trova sotto la voce “Modifica” del menu. È infatti auspicabile assicurarsi prima che le impostazioni di Audacity predefinite corrispondano a quelle richieste: ad esempio per controllare che nella voce “Dispositivo” si trovi la periferica d’uscita interessata.

Una volta creato il progetto e revisionate le impostazioni del programma, è possibile ascoltare la traccia semplicemente premendo sul pulsante “play” posto nella barra degli strumenti in alto a sinistra. La fase dell’ascolto dell’intervista è di cruciale rilevanza e richiede molta attenzione. Durante la registrazione di una intervista sono possibili degli inconvenienti, quali la caduta di un oggetto vicino al dispositivo che si sta utilizzando, la ripetizione di una frase che non era stata espressa in modo chiaro o il semplice fatto di trovarsi in un’aula che produce l’effetto di eco o di riverbero: nel momento dell’ascolto è doveroso annotare i punti in cui sono avvenuti questo tipo di eventi, così da poter fare le modifiche opportune nella fase successiva.

In seguito ad un attento ascolto della traccia, le modifiche più comuni sono quelle relative al taglio dei frammenti audio superflui e alla riduzione del rumore, in questo caso inteso come “disturbo” e non proveniente dalla caduta di un oggetto. Sotto la voce “effetti” del menu di Audacity si trova la voce “Riduzione rumore”: selezionando una breve parte dell’audio contenente solo rumore e applicando l’effetto in questione, il programma riconosce il rumore di quel frammento e lo elimina, in un secondo passaggio, nell’intera traccia audio. Questa modifica è percepibile dall’utente sia in forma uditiva che in forma visiva: le parti dell’audio che corrispondono alle pause dove prima si percepiva del rumore verranno raffigurate nella “timeline” come linee perfettamente rette. Un’altra usuale modifica della traccia riguarda il suo volume, che può essere regolato tramite l’effetto “amplifica” o tramite lo strumento manuale “involuppo”. Dopo aver effettuato la “pulizia” del suono, il taglio di eventuali parti irrilevanti e la regolazione del volume, può accadere che sia necessario “equalizzare” la traccia, ovvero equilibrare i livelli di volume qualora durante l’intervista il dispositivo sia stato posizionato più vicino ad una persona piuttosto che all’altra. Generalmente i processi di

²¹ La “Timeline” di Audacity è il grafico su cui viene visualizzata la sequenza temporale del file audio.

equalizzazione, compressione, normalizzazione e inviluppo, che riguardano la regolazione del volume e il controllo dei toni troppo bassi o troppo alti, si rendono maggiormente necessari nel momento in cui si voglia aggiungere una seconda traccia, ad esempio una sigla o un sottofondo musicale. L'aggiunta di un brano musicale che fa da sfondo all'intervista prevede che questo non sovrasti l'intervista stessa, la quale di converso deve sempre essere compresa in modo chiaro e nitido. Quando all'intervista vengono aggiunte una o più tracce audio succede quello che tecnicamente viene definito "mixaggio". Il "mix" di più tracce prevede diversi passaggi, solitamente necessari a far partire un file audio prima dell'altro, azione che viene svolta tramite lo strumento "spostamento temporale" quando, ad esempio, si vuole far partire l'eventuale sigla prima dell'inizio dell'intervista; la fase del mescolamento di più tracce prevede anche l'utilizzo delle funzionalità "taglia" e "silenzia" e dell'effetto "dissolvenza", in entrata e in uscita.

Una volta effettuate le modifiche pertinenti è consigliabile salvare il progetto, così da poter apportare modifiche in futuro se fosse necessario. In ultimo si procede all'esportazione dell'audio in formato mp3, che comprimerà i vari frammenti audio in un'unica traccia, riproducibile tramite la maggior parte dei lettori multimediali.

4. Dalla teoria alla pratica: apprendimento del software Audacity

Il manuale d'utilizzo base del software Audacity è stato utile nella seconda fase della mia attività di tirocinio, che ha previsto la collaborazione al corso di Storia Pubblica Digitale nel primo semestre dell'a.a 2016/2017. Gli studenti del corso hanno registrato con i loro dispositivi personali le interviste e le hanno successivamente modificate tramite Audacity, supportati dal manuale fornito e da alcune slides di presentazione che sono state proiettate durante le lezioni di laboratorio. Sono state scelte le slides come strumento per una comunicazione chiara ed efficace che fornisce il giusto supporto tecnico nel corso del progetto: attraverso una sintesi dei passaggi che prevede l'editing audio e le relative esercitazioni, è stato possibile creare la base necessaria alla creazione di un'audio-intervista. Così è avvenuto per il progetto "Mediterraneo diviso, prove di dialogo" degli studenti della classe quarta A del liceo Mazzini di La Spezia, nella primavera del 2017. In particolare sono stati utilizzati tre blocchi di slides relativi a:

- Introduzione al software Audacity, obiettivi del progetto, tecniche di registrazione, spiegazione del concetto di musica "Creative Commons" da aggiungere all'intervista e relativi riferimenti ai siti web da cui è possibile scaricarla, illustrazione dell'interfaccia del programma;
- Nozioni base del software, modifiche comuni e prime esercitazioni;
- Passaggi fondamentali per effettuare il mixaggio di voce e musica e creare un'audio-intervista.

4.1 Il laboratorio di Cultura Digitale e il corso di Storia Pubblica Digitale

Per il progetto "*Altre storie, ascolti di altre vite*", realizzato nel Laboratorio di Cultura Digitale, sono state raccolte otto audio-interviste a studentesse straniere provenienti da Camerun, Congo, Polonia e Albania, iscritte anch'esse all'Università di Pisa, sostenute dall'associazione Sante Malatesta di Pisa.

Le fonti orali raccolte sono state in questo caso delle vere e proprie memorie personali sul tema dell'immigrazione giovanile e femminile. Dunque gli argomenti che per lo più sono stati trattati riguardavano il delicato processo di integrazione di queste studentesse in un'istituzione universitaria straniera, problemi di natura relazionale con eventuali colleghi, difficoltà legate al mantenimento della borsa di studio o alla perdita del posto alloggio, episodi di razzismo o velato razzismo vissuti una volta giunte in

Italia. Inoltre è stato chiesto a quasi tutte le studentesse straniere quale fosse il loro punto di vista sull'immigrazione clandestina e sul fenomeno sociale in generale. Queste hanno altresì spiegato la storia della propria cultura e tradizione, aggiungendo talvolta dettagli sulla propria famiglia e la vita personale.

Durante le registrazioni gli studenti del corso di Storia Pubblica Digitale hanno talvolta notato atteggiamenti di diffidenza, timidezza o disagio nella ragazza straniera che stavano intervistando: è anche accaduto che una ragazza si sia rifiutata di registrare la propria voce chiedendo di restare nell'anonimato. Per questa ragione ogni audio-intervista ha, anche a livello tecnico, delle caratteristiche proprie. Questo ha comportato la necessità di effettuare scelte diverse durante il lavoro di editing audio e ha dato come risultato una lista di otto audio-interviste, differenti l'uno dall'altra.

4.2 Il laboratorio multimediale del liceo “Mazzini” di La Spezia e il progetto “Mediterraneo diviso”

Per il progetto “*Mediterraneo diviso, prove di dialogo*”, realizzato nel laboratorio multimediale del liceo “Mazzini” di La Spezia, sono state raccolte sette audio-interviste a ragazzi provenienti da Camerun, Senegal, Tunisia, Marocco, Mali e Costa d'Avorio, sostenuti dall'associazione A.I.D.E.A. La Spezia.

In questo caso sono stati intervistati ragazzi e ragazze, minorenni e maggiorenni, che si trovano in Italia per i motivi più disparati. Con questa raccolta di testimonianze si sono trattati anche argomenti relativi al viaggio, come l'esperienza traumatica di ex soldati giunti in Italia con un barcone; difficoltà di integrazione nella scuola dell'obbligo, nel caso si trattasse di minorenni in Italia con la propria famiglia da molti anni; racconti di fuga da una guerra in atto nel paese d'origine o della perdita conseguente di un figlio.

La gamma di temi toccati durante la realizzazione del secondo progetto è molto vasta e interessa degli aspetti del mondo interiore dell'intervistato che possono più facilmente coinvolgere emotivamente l'ascoltatore. Gli studenti della classe quarta A del liceo Mazzini hanno scelto di inserire un'unica sigla identificativa del progetto nella parte introduttiva dell'audio-intervista e dei brani musicali pertinenti ai temi trattati che facessero da sfondo alla conversazione.

In questa circostanza alcuni dialoghi sono state registrati nella lingua originale dell'intervistato: questo ha comportato a livello tecnico la sovrapposizione di un ulteriore

traccia audio, contenente una voce che traducesse simultaneamente domande e risposte.
Mentre in altri casi l'intervista è stata lasciata in lingua originale.

5. Le audio-interviste

Le quindici audio-interviste raccolte nel corso della realizzazione dei due progetti sono state frutto di un lavoro ripartibile in tre fasi: la produzione, la post-produzione e la pubblicazione delle testimonianze di giovani migranti. Al lavoro di registrazione o produzione delle interviste è seguito il lavoro di editing audio con “*Audacity*” da parte degli studenti. Prima di pubblicare i risultati, è stato necessario revisionare gli audio e pensare ad un’interfaccia grafica funzionale sulla quale fosse possibile visualizzare e ascoltare le interviste.

5.1 Produzione: la registrazione

La prima fase, che è quella della registrazione dell’intervista, è molto delicata e importante. Quasi tutti gli studenti che hanno collaborato nei progetti hanno affrontato difficoltà tecniche e di natura relazionale. Trattandosi di studenti e non di giornalisti professionisti, si sono riscontrati problemi relativi alla mancanza di scioltezza sia da parte dell’intervistato sia da quella di chi ascoltava e poneva le domande. Non sempre è stato possibile instaurare una conversazione informale prima di porre i quesiti prefissati e questo ha provocato talvolta l’effetto di una conversazione meccanica, che non permetteva all’intervistato di rispondere con naturalezza. Inoltre è stato chiesto agli studenti di registrare una conversazione che contenesse molte pause e di ripetere una frase qualora questa fosse stata espressa in modo poco chiaro o fosse stata disturbata dalla caduta di un oggetto: così facendo, all’atto della successiva fase di modifica dell’intervista, sarebbe risultato più facile e veloce il lavoro di pulizia e taglio di frammenti audio imprecisi. Tuttavia non sono accorgimenti che è sempre possibile avere in un contesto che richiede da una parte la continua attenzione a questi particolari, dall’altra l’impegno da parte di chi pone le domande a farlo con la maggiore spontaneità possibile. Gli altri problemi relativi a questa fase riguardano il dispositivo di registrazione, la posizione di quest’ultimo e il luogo in cui è avvenuta l’intervista. Non tutti i dispositivi che sono stati utilizzati effettuano registrazioni di alta qualità e non sempre è stato possibile realizzare l’audio-intervista in un’aula appropriata: la mancanza di microfoni professionali e di uno studio di registrazione con le apposite pareti insonorizzate, ha comportato, nella fase di post-produzione, una necessaria pulizia dell’audio contenente troppo rumore o riverbero. Inoltre non potendo sempre avere la

prontezza di spostare il dispositivo vicino al parlante, si è spesso verificato che il volume e la nitidezza del suono dei due interlocutori fossero molto diversi l'uno dall'altra. Anche questo comporta una maggiore revisione e rettifica nella fase successiva, attraverso il costante controllo della differenza, in termini di volume e intensità del suono, tra chi pone le domande e chi risponde. Per le ragioni succitate risulta chiaro il motivo per cui la fase di registrazione sia determinante: più accorgimenti si prendono in questo primo step meno tempo è richiesto nelle successive fasi di editing dell'audio.

5.2 Post-produzione: risultati e revisione dei progetti

Durante la fase di post-produzione gli studenti hanno importato la propria registrazione su "Audacity" e hanno effettuato le modifiche necessarie a realizzare un prodotto pulito a livello di ascolto e interessante a livello di contenuti. Nel lavoro di editing audio è anzitutto necessario ascoltare l'audio intervista, così da poter annotare i possibili errori. In funzione di essi vengono applicate le modifiche all'intervista: la riduzione del rumore, la regolazione del volume e infine l'eliminazione delle parti ridondanti. In un secondo momento sono stati aggiunti elementi di vario tipo: una traccia audio che facesse da sigla all'audio-intervista, eventuale musica strumentale da inserire come sottofondo alla conversazione e un brano musicale finale. Nella fase del mixaggio e quindi di mescolamento di più tracce audio, ci sono state difficoltà tecniche relative: al mancato accorgimento di rendere la musica di sottofondo quasi impercettibile; ad equalizzare e quindi equilibrare il volume della sigla rispetto a quella dell'intervista, in modo da creare un prodotto unico e compatto; e alla scelta della musica, che doveva essere pertinente agli argomenti trattati o al luogo di provenienza dell'intervistato. Una volta perfezionato il mixaggio, che comprende anche gli effetti di dissolvenza in entrata e in uscita, è stato chiesto agli studenti di fare ascoltare la propria audio-intervista ad un terzo, così da poter rilevare possibili imperfezioni a cui l'orecchio umano tende ad abituarsi ascoltando più volte la stessa traccia.

5.3 Pubblicazione: pianificare un'interfaccia funzionale

La fase ultima di questa raccolta ha previsto una pubblicazione dei risultati che permettesse la facile consultazione delle audio-interviste, rappresentate su un'interfaccia web in modo semplice e funzionale. Trattandosi di quindici file mp3 che vanno dai

quattro ai diciannove minuti, ho ritenuto necessario pensare a qualcosa che catturasse l'attenzione dell'utente, qualcosa che alimentasse la sua curiosità al punto da premere il pulsante "play" per voler sentire l'intera storia. Il fenomeno sociale dell'immigrazione è molto serio ed è al giorno d'oggi oggetto di discussione in molte testate giornalistiche e blog. La riflessione è partita dal fatto che esistono pochi servizi web attraverso cui è possibile ascoltare storie di migranti e che i pochi esistenti potrebbero non catturare l'attenzione a causa della rappresentazione grafica scelta, ovvero l'ordinario elenco di mp3 posto nella forma tradizionale di playlist, consultabile dall'utente. Alla luce di ciò, è nata l'idea di inserire le testimonianze dei migranti all'interno di audio-player singoli che non facessero parte di nessuna playlist predefinita. È poi sopraggiunta la necessità di dare ai singoli lettori musicali una forma circolare dal colore acceso, che potesse così sortire nell'utente un impatto visivo diverso e sicuramente più "catturante" della tradizionale playlist da scorrere tramite il mouse. Si è poi manifestato il problema di come e dove posizionare gli audio player circolari. A questo proposito, in relazione al fatto che i soggetti intervistati sono persone abituate al cambiamento e quindi "in movimento", si era inizialmente pianificato di disporre i player in modo dinamico: in particolare da JS Fiddle era stata importata una funzione che dava agli oggetti "player" un movimento che li faceva fluttuare nello schermo in modo casuale. Tuttavia questo provocava un effetto visivo disordinato e confusionario, che rischiava di essere fuorviante e di porre l'attenzione dell'utente sul gioco di movimenti dei player piuttosto che sulle storie che questi contenevano. Ho quindi scelto di creare delle pagine nel cui interno fossero subito visibili e consultabili tutti i lettori musicali, questa volta fissati sullo schermo. Questi sono stati poi posizionati in formato "scacchiera" al fine di evitare un effetto dispersivo e di mantenere allo stesso tempo un ordine visivo generale.

All'inizio della progettazione di queste avevo ritenuto opportuno implementare una forma di ricerca che dava due sole possibilità: quella di selezionare le interviste in base all'Associazione prescelta. Per destare l'attenzione dell'utente e dare maggiori informazioni è stata quindi aggiunta una tendina con un messaggio al di sotto dell'audio-player, il quale compare al passaggio del mouse su di esso. Il messaggio contiene una frase-effetto che intende generare curiosità: in questo modo l'utente può voler ascoltare l'intera storia premendo sul pulsante "play" o può continuare a consultare la pagina

esplorando i restanti player, con i relativi messaggi. Successivamente ho aggiunto il tasto “i” nella parte inferiore del player, quando questo è in riproduzione, così da permettere la consultazione delle informazioni generali dell’intervista mentre questa viene riprodotta.

Questa modalità di rappresentazione grafica degli audio player, per quanto inusuale e accattivante, tuttavia poteva non essere esaustiva ed era molto limitante dal punto di vista della ricerca. Per questa ragione ho ritenuto necessario implementare una pagina, contenente le stesse interviste, questa volta rappresentate in una forma squadrata (vedi paragrafo 6.1.1). Questa pagina è anche una pagina di ricerca delle interviste, che questa volta potranno essere selezionate in base al sesso, allo stato di provenienza e al motivo per il quale questi giovani migranti sono giunti in Italia. Una volta selezionata l’intervista interessata l’utente può premere sulla scritta “ascolta” e a quel punto comparirà una pagina contenente dall’alto verso il basso rispettivamente un’immagine di copertina nel quale è rappresentata un’onda sonora stilizzata, un lettore musicale tradizionale e una breve descrizione testuale dell’audio-intervista.

6. Altre storie, ascolti di altre vite: il sito web

Le interviste sono state pubblicate su un sito WordPress di cui già esisteva il dominio. WordPress è “una piattaforma di editoria personale allo stato dell’arte che si focalizza sull’estetica, sugli standard web e sull’usabilità”²². Si è scelto di operare attraverso WordPress in quanto si tratta di una piattaforma open source²³ che prevede la possibilità di installare una vasta gamma di plugin²⁴ gratuiti e commerciali. Inoltre è facilmente modificabile dai più esperti e dai meno esperti: i primi hanno facile accesso al codice, i secondi hanno a disposizione un pannello di controllo che possono gestire in modo semplice e intuitivo.

In seguito all’installazione di WordPress un passaggio importante riguarda la scelta del tema, tecnicamente definito “template”. Esistono numerosi template, direttamente accessibili dalla Directory²⁵ di WordPress denominata “/wp-content/themes”: in questo caso "installare un tema" significa semplicemente caricarlo nella Directory e attivarlo. Un tema non fornisce solo una specifica rappresentazione grafica, ma è anche un mezzo di cui ci si può servire per sviluppare la dimensione "comportamentale" di un sito web.

6.1 Template Wordpress e modifiche

È stato scelto il tema “*Twenty Fourteen*” versione 2.0 poiché è un tema standard che offre la possibilità di creare un sito web responsive²⁶. Nasce con uno stile “da rivista” dal design elegante e moderno, evidenzia i contenuti in homepage e soprattutto fornisce i contenuti in una pagina a larghezza piena. Inoltre, durante il lavoro, questo si è rivelato più flessibile di altri template, permettendo una più facile revisione e modifica dei file interni. Per modificare un tema in funzione della rappresentazione grafica che si desidera

²² Definizione del sito ufficiale, consultabile al link <https://it.wordpress.org/>, consultato il 15 Ottobre 2017.

²³ In informatica, un software open source è un software non protetto da copyright e liberamente modificabile dagli utenti.

²⁴ Il plugin è un codice o un programma autonomo che interagisce con WordPress per ampliarne le funzionalità.

²⁵ Directory sta per "cartella" del sistema operativo.

²⁶ Il “responsive web design” indica una tecnica di web design per la realizzazione di siti web in grado di adattarsi graficamente in modo automatico al dispositivo con i quali vengono visualizzati (Wikipedia).

ci si serve sostanzialmente di due file posti all'interno dell'editor di WordPress: `style.css` e `index.php`. Questi sono anche i file che sono stati maggiormente considerati per strutturare il sito web “Altre storie, ascolti di altre vite” nel modo in cui era stato pianificato. Affinché vengano meglio comprese alcune delle rettifiche che nel corso del progetto sono state fatte, si è scelto di riportare lo screenshot della Homepage, così com'era all'origine:

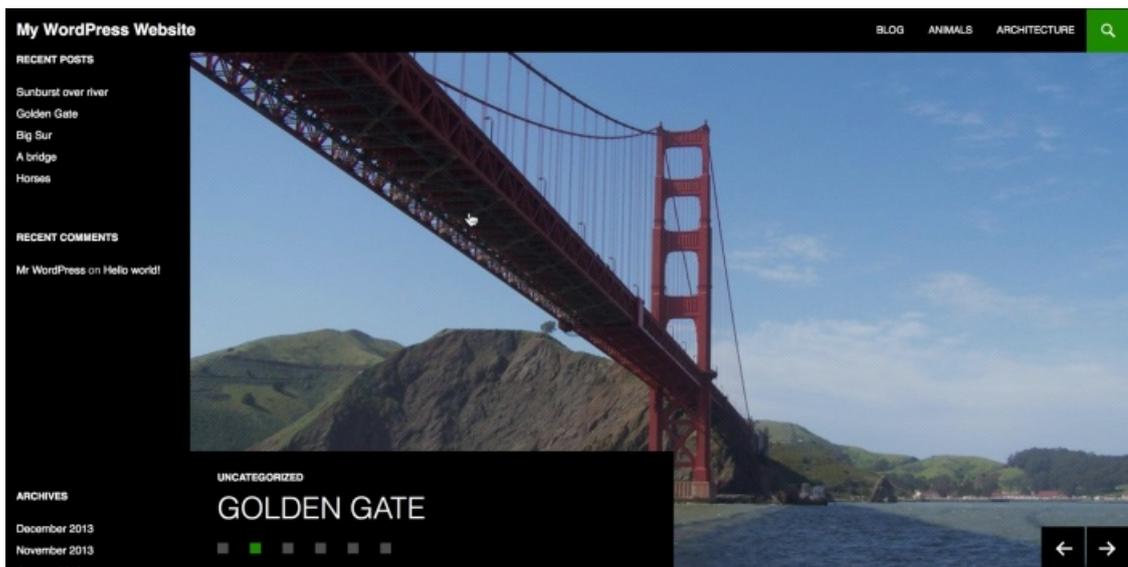


Figura 3: homepage originale del template “Twenty Fourteen”.

Come si evince dalla figura 3, ci sono degli elementi predefiniti del template che sono subito messi in evidenza nella Homepage. Ad esempio i contenuti sono disposti in formato “slider”²⁷ e inducono l'utente, attraverso le frecce disegnate in basso a destra, a scorrere alcune immagini. Un'altra caratteristica di questo tema è la compresenza di due menu, uno posto in alto a sinistra e uno posizionato nella barra superiore. I colori dominanti di “*Twenty Fourteen*”, che si possono notare già dalla Homepage, sono il bianco, il nero e il verde. Un'ulteriore funzionalità offerta è la ricerca all'interno del sito web tramite il bottone in cui è rappresentata una lente di ingrandimento, posta in alto a destra su sfondo verde. In ultimo, si vuole far notare che il menu in questo caso si

²⁷ Uno slider è un componente grafico (widget) con il quale un utente può impostare un valore muovendo un indicatore, solitamente con uno spostamento orizzontale; viene usato solitamente per le gallerie scorrevoli di immagini (Wikipedia).

estende lungo l'intera colonna sinistra fino a fondo pagina, includendo anche un archivio di articoli.

Il template è stato a questo punto adattato per ottenere la rappresentazione grafica che si voleva originariamente dare al sito web. Nella sua versione attuale, che appare in figura 4, si palesano delle differenze significative.



Figura 4: homepage attuale del sito web "Altre storie, ascolti di altre vite".

L'idea della homepage così come veniva strutturata in modo predefinito dal template non corrispondeva a quella pianificata, che non prevede una galleria di immagini da scorrere, bensì una lista di pagine contenenti un altro tipo di file multimediali. Per questo progetto quindi si è scelto di eliminare la "Homepage" predefinita e di dare alla prima voce del menu il nome "Home". È necessario precisare che nella maggior parte dei template di WordPress c'è una differenza tra l'elemento "Home" e l'elemento "pagina": quest'ultima è solitamente considerata come un semplice contenitore di articoli. Tuttavia, impostando la pagina che si è rinominata "Home" come quella che deve apparire per prima non appena ci si collega al sito, questa verrà ritenuta dall'utente come "Homepage".

Sono stati successivamente eliminati il menu che nella versione originale era disposto nella barra superiore della pagina, e la funzione "cerca", rappresentata dalla lente di ingrandimento in alto a destra. Questo perché due menu risultavano superflui e implementare la funzionalità di ricerca sarebbe stato ridondante, dal momento che esiste

già nella pagina “*Filtra*”. I colori sono stati sostituiti con il blu, il grigio chiaro e l’arancione perché fossero coerenti con il colore che si è scelto di dare ai player circolari contenenti le interviste.

6.1.1 I plugin installati

Durante lo sviluppo del sito web si è scelto di installare tre plugin. I primi due sono stati inseriti per problemi di formattazione col testo. In particolare si preferiva usare il testo giustificato e la versione più recente di WordPress aveva eliminato la possibilità di scrivere in questa forma. Questo problema si è risolto installando il plugin “*Re-add text underline and justify*”. Sono poi sopraggiunti problemi relativi al font²⁸ che si voleva dare al titolo delle pagine: per fare in modo che lo stile del carattere restasse fedele a quello utilizzato nel corpo del testo e allo stesso tempo non risultasse graficamente “massiccio”, si è scelto di installare il plugin “*WP Edit*”, che consente di modificare il font e la sua dimensione.

Il terzo plugin che è stato installato è il “*Live Search & Custom Fields Lite*”. Per meglio comprendere le ragioni di questa scelta, si deve premettere che per rappresentare gli audio player si era inizialmente deciso di categorizzare le audio-interviste solo in base all’associazione che ne ha permesso la realizzazione. Questo prevedeva semplicemente due sottovoci del menu, corrispondenti alle due associazioni, che consentivano all’utente di selezionare l’una o l’altra. Per consentire una ricerca che fornisse dei parametri più dettagliati, è stata creata la pagina “*Filtra*”, all’interno della quale si trova il plugin “*Live Search & Custom Fields Lite*”. Quest’ultimo consente di implementare facilmente una ricerca e di creare campi personalizzati. Bisogna sottolineare che WordPress di default mette a disposizione una funzionalità di ricerca per categorie, basata su keyword inserite dall’utente. Ma in questo caso l’utente quando compie la ricerca non è a conoscenza dei contenuti e necessita dunque di campi predefiniti. Per questa ragione si è scelto di installare un plugin che permettesse di far visualizzare e scegliere delle sottocategorie predefinite, avendo modo così di rappresentarle con una tradizionale tendina. Si elencano qui di seguito i passaggi che sono stati seguiti per installarlo e configurarlo:

²⁸ Il font è un carattere tipografico.

1. Per prima cosa si è reso necessario selezionare l'opzione del pannello di controllo "Plugin" → "Aggiungi nuovo".
2. In seconda istanza, tramite il form di ricerca della pagina che appare, si è cercato il plugin digitando il suo nome.
3. Una volta installato, è bastato selezionare il tasto "attiva". In questo modo il plugin è apparso nella barra di controllo a sinistra.
4. A questo punto, cliccando su "*LSCF Lite*" è comparsa la seguente schermata:

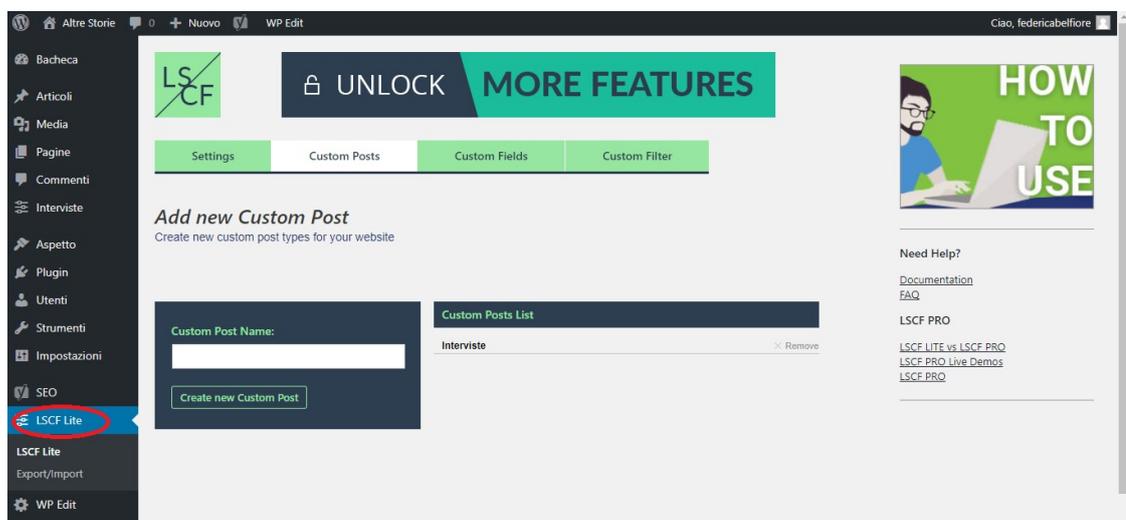


Figura 5: schermata iniziale che appare una volta attivato il plugin.

5. All'interno del "Custom Post Name" si è poi digitato il nome che si voleva dare alla macro categoria degli elementi da filtrare: trattandosi in questo caso di audio-interviste si è scelta l'etichetta "Interviste".
6. Come si vede in figura 6, in seguito e a questo passaggio è comparso nella barra di controllo a sinistra anche il pulsante "Interviste".

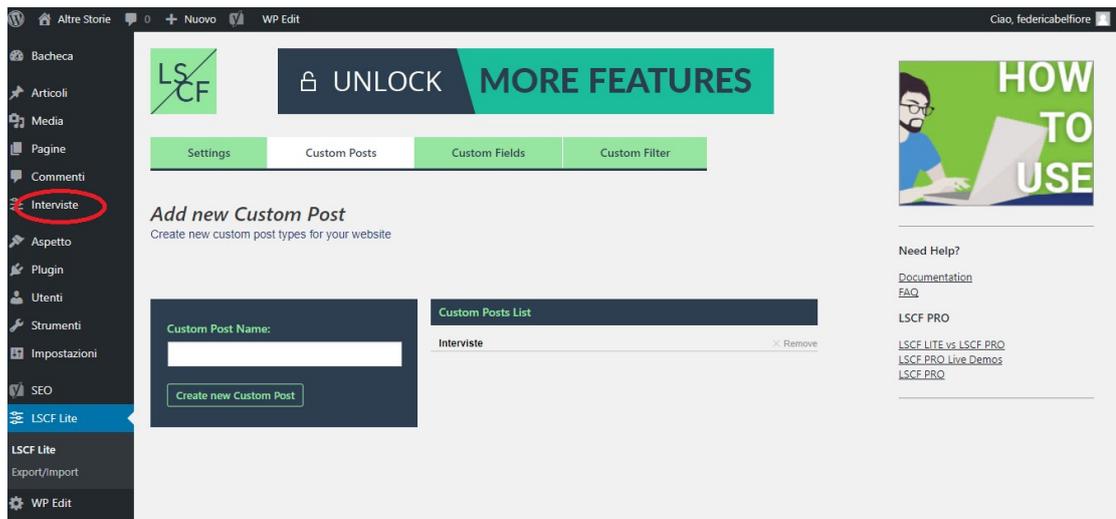


Figura 6: schermata con il tasto “Interviste” appena creato.

7. È stato ora possibile creare le categorie delle interviste. In questo caso si volevano creare dei campi di ricerca che permettessero all’utente di filtrare, in base a delle categorie prestabilite, le interviste interessate. Dunque si sono prima create le categorie “genitore”, che in questo caso sono tre e corrispondono rispettivamente a: “Sesso”, “Stato di provenienza” e “In Italia per”. Quindi è stato digitato il nome della categoria “genitore” nel form “Nome”, effettuando lo stesso procedimento per le restanti sottocategorie e specificando per ognuna di esse la categoria genitore (vedi fig. 7).

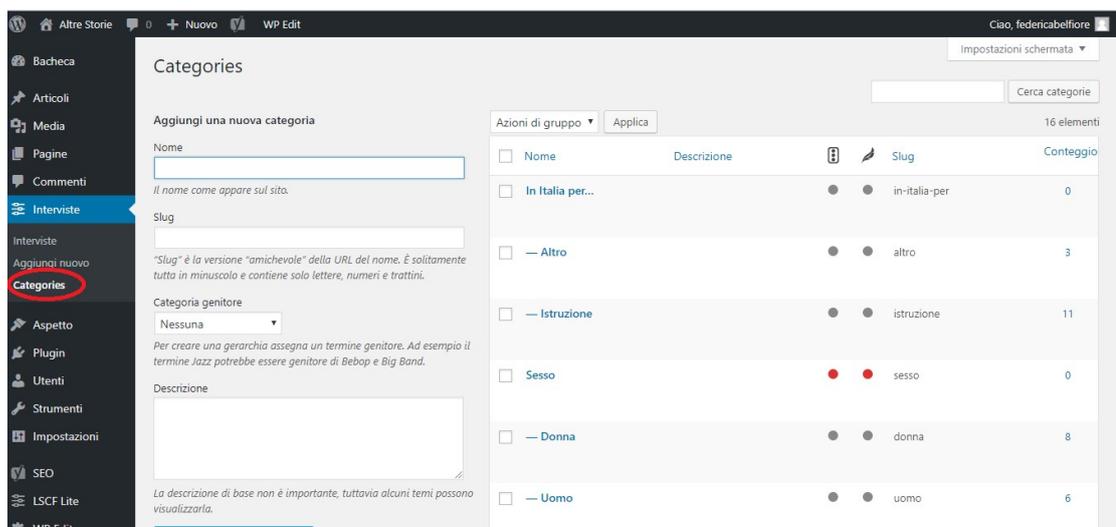


Figura 7: aggiunta di una nuova categoria.

- Prima di aggiungere un nuovo articolo bisogna tornare sulla voce “LSCF Lite”, selezionare il tab “Custom Fields”, che corrisponde ai campi della tendina che si vuole creare, e cliccare sulla macro categoria “Interviste” creata precedentemente. A questo punto si è selezionata in “Select the field type” la voce “Select” e si è cliccato su “Add”. Poi è stato aggiunto in “Field Name” il nome di una delle categorie (ad esempio “Sesso”) che si voleva visualizzare e nella barra inferiore si sono infine digitati i nomi delle relative sottocategorie (ad esempio “Donna” e “Uomo”). Così si è proceduto per le restanti categorie, fino a cliccare nel fondo della pagina sul pulsante “Save” (vedi fig. 8).

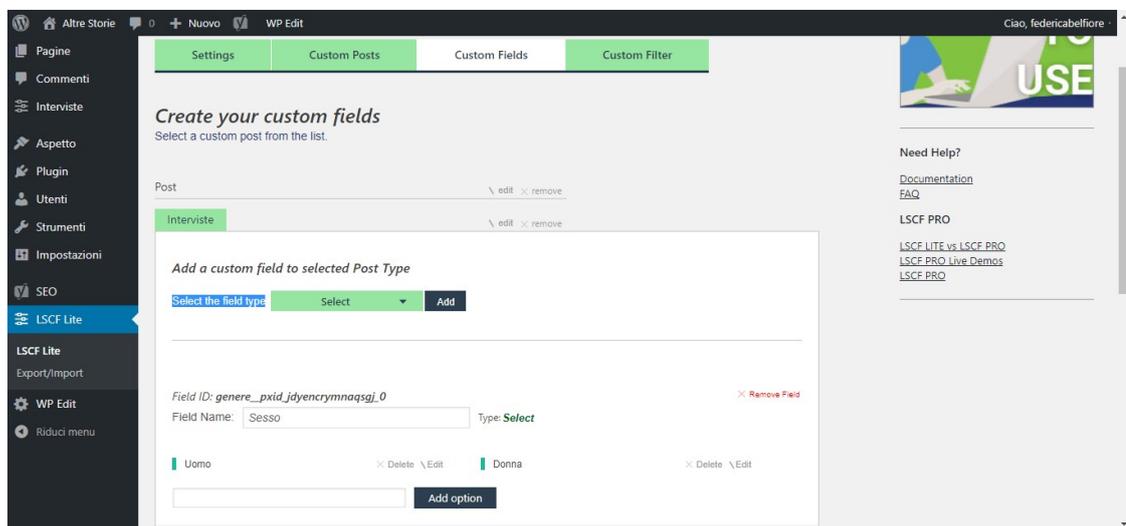


Figura 8: schermata delle “custom fields”.

- Il passaggio che è seguito è stato quello di selezionare l’opzione “Aggiungi nuovo” di “Interviste” (vedi fig. 9).

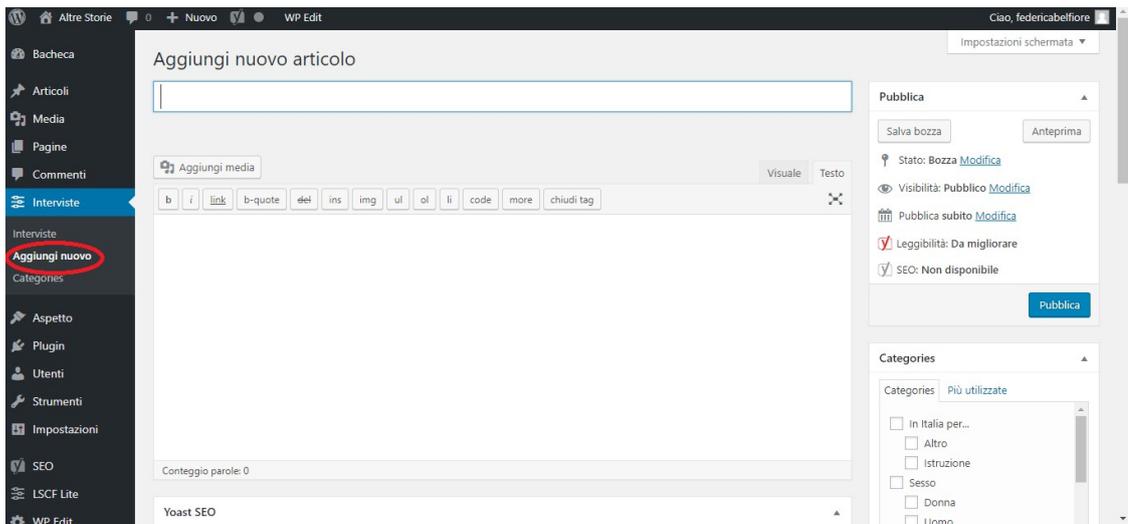


Figura 9: schermata di esempio per l'aggiunta di un nuovo elemento alla macro categoria "Interviste"

10. Dopo aver specificato il titolo che si voleva dare al nuovo articolo e il relativo contenuto, si sono selezionate le categorie sotto le quali doveva posizionarsi l'intervista in questione (vedi fig. 9).

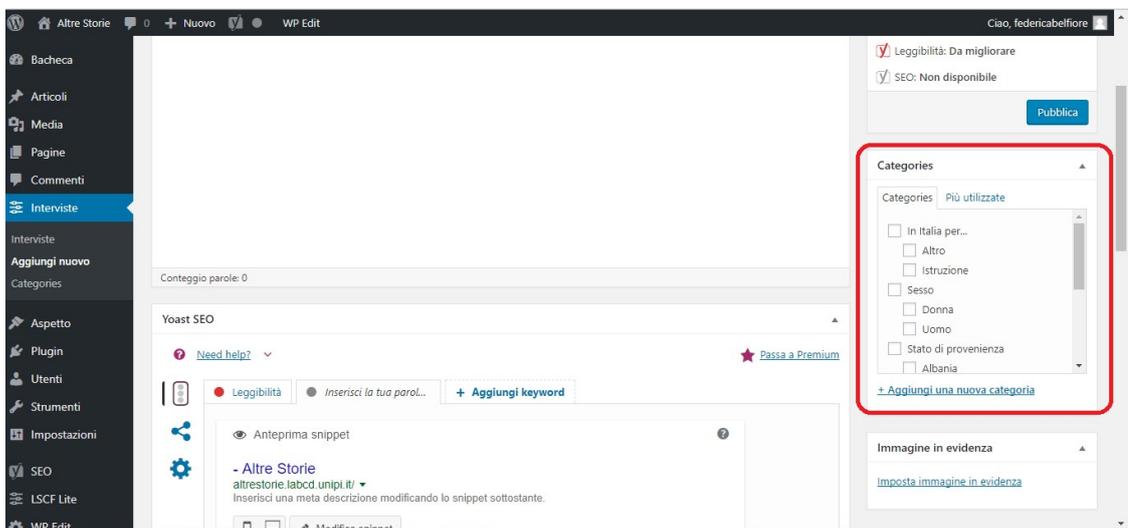


Figura 10: schermata delle categorie da selezionare relative ad un articolo.

11. Prima di pubblicare l'articolo si sono selezionate a fondo pagina le stesse categorie che erano state appena scelte (vedi fig. 11).

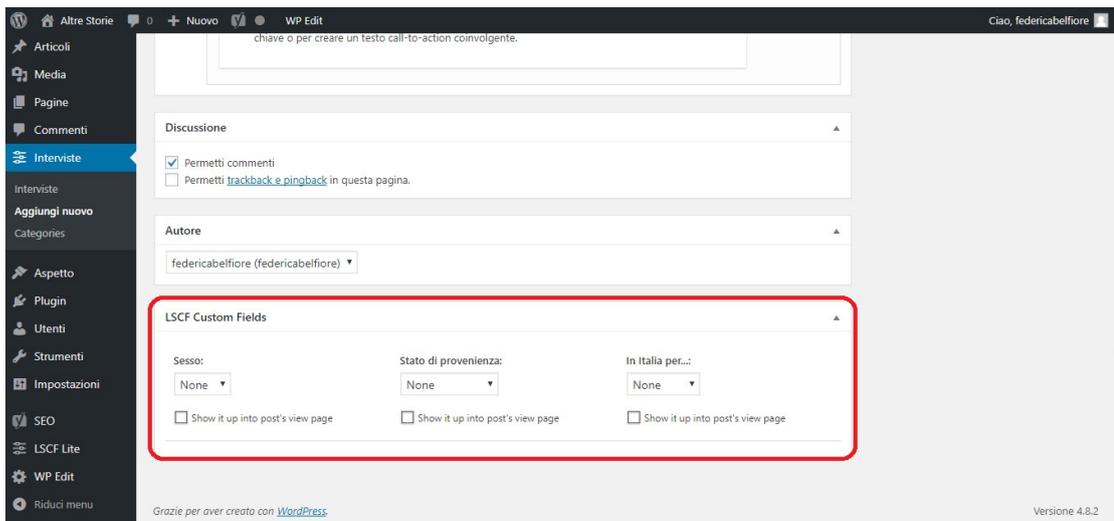


Figura 11: selezione delle categorie nel fondo della pagina.

12. Per creare il filtro, che sarebbe poi stato implementato tramite il suo short code²⁹ nella pagina interessata (in questo caso nella pagina “*Filtra*”) si è digitato nel form un “*Filter Name*”: “*Interviste*” (vedi fig. 12).

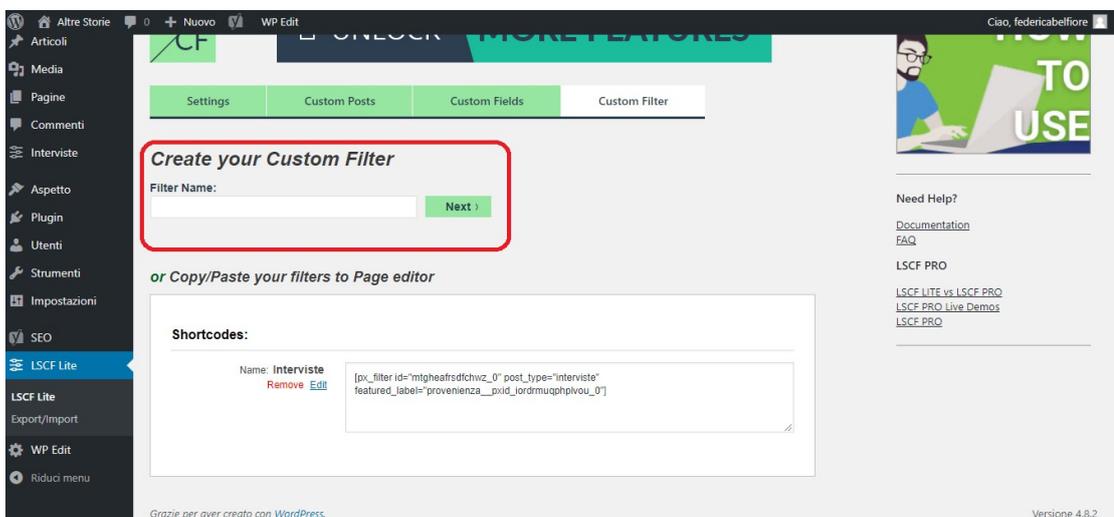


Figura 12: schermata creazione filtro.

13. Non appena si è cliccato su “*Next*” sono apparsi 5 step che è stato necessario seguire prima di selezionare a fondo pagina il pulsante “*Generate Shortcode*”. In “*Choose the custom post type*” ad esempio si è selezionata la macro categoria per

²⁹ Lo short code è un piccolo codice racchiuso tra parentesi quadre che viene usato per inserire contenuti, generati ad esempio da un plugin, in una pagina WordPress.

i cui contenuti si voleva generare un filtro. Dopo aver completato gli step necessari, si è selezionato “*Generate Shortcode*” (vedi fig. 13).

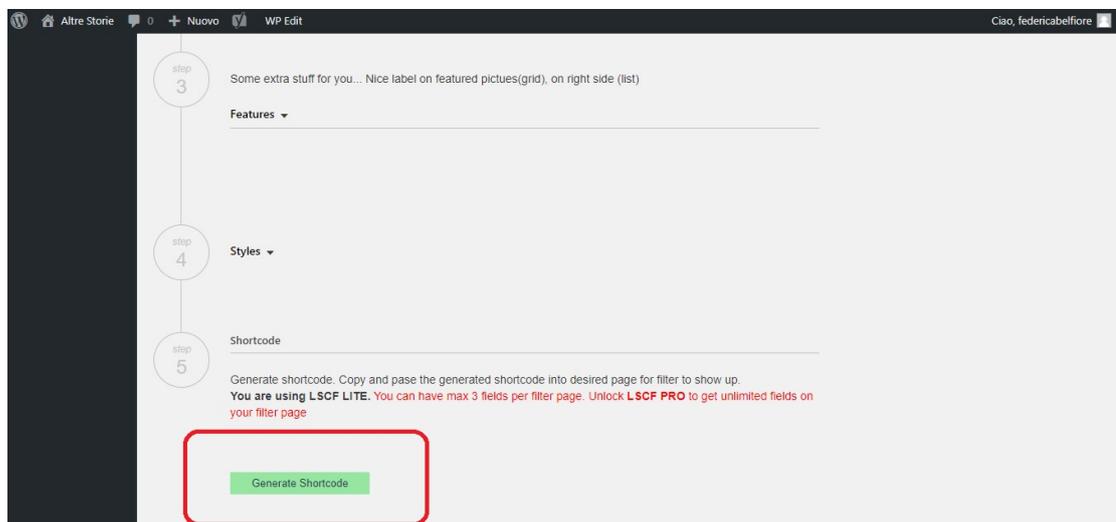


Figura 13: generazione dello shortcode da inserire nella pagina “Filtra”.

14. Una volta generato il codice questo è stato visualizzato, come si vede in figura 14, nella pagina “*Custom Filter*”.

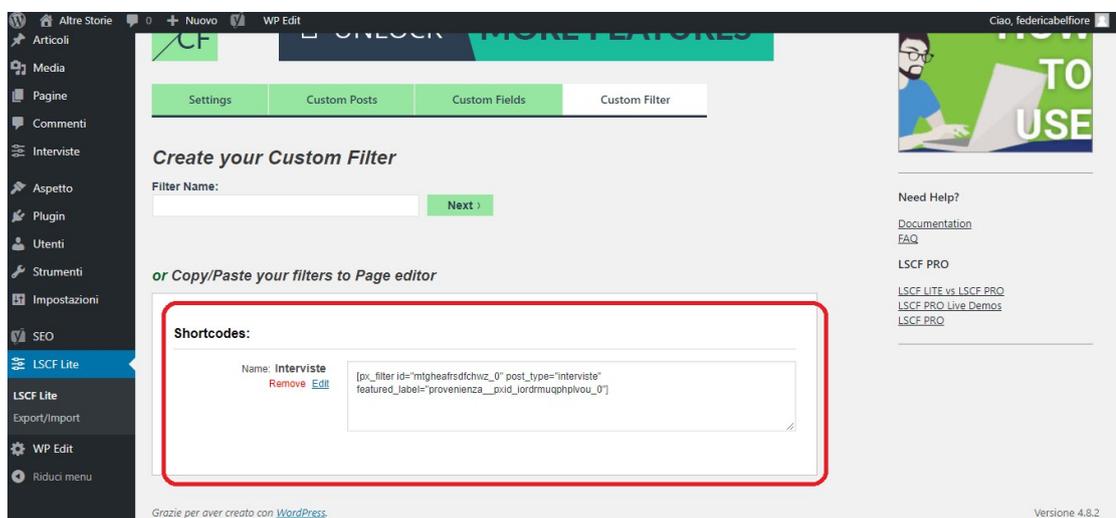


Figura 14: shortcode appena generato.

15. In ultimo, è bastato copiare e incollare lo shortcode generato nella pagina interessata, ovvero nella pagina “*Filtra*” (vedi fig. 15).

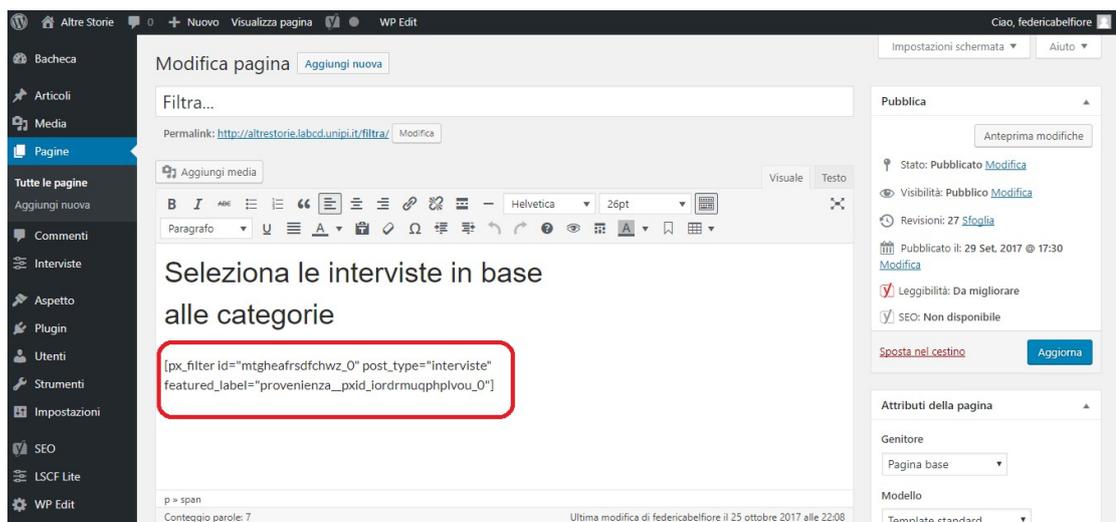


Figura 15: inserimento dello shortcode nella pagina "Filtra".

Il risultato ottenuto (vedi fig. 16) è il seguente:

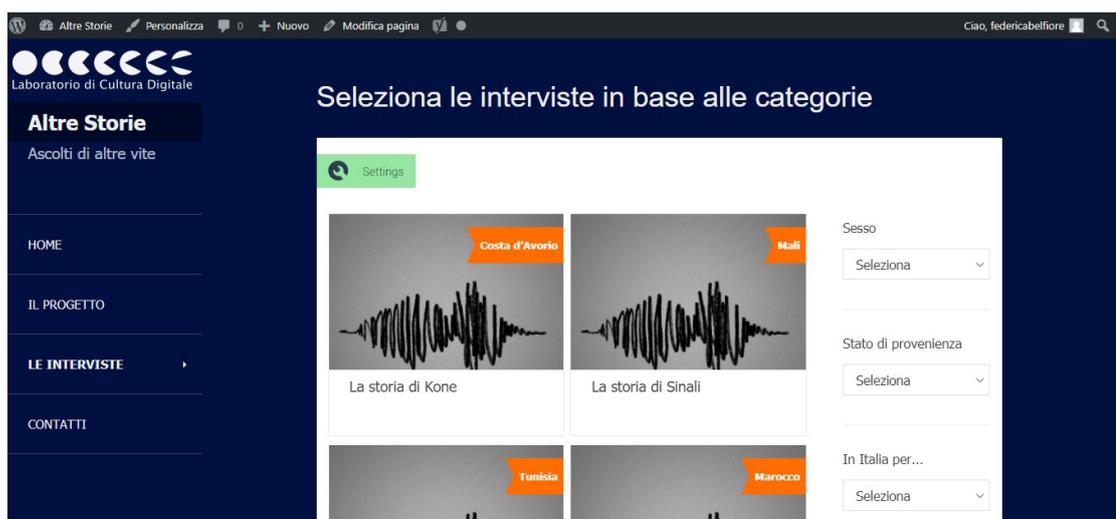


Figura 16: risultato finale pagina "Filtra".

6.2 Montaggio del video di presentazione: gli strumenti

Alla fine del corso di Storia Pubblica Digitale del primo semestre 2016/2017, gli studenti che hanno effettuato le interviste ai migranti, si sono resi disponibili a raccontare davanti ad una telecamera la loro esperienza. Grazie alla raccolta di foto e filmati, realizzati nel Laboratorio di Cultura Digitale dalla dottoressa Roberta Fischetti, è stato possibile creare una video-presentazione del progetto "Altre Storie, ascolti di altre vite" che è stata inserita nella Homepage del sito web. Lo strumento che è stata utilizzato è

stato “*Windows Movie Maker*”, un programma della Microsoft che consente di modificare file video e permette il montaggio di musica e foto. Trattandosi di una breve presentazione si è ritenuto opportuno creare un video che contenesse poche parole mirate e molti frammenti video di durata breve. Si sono inoltre scelti tre brani musicali diversi, tutti coperti dalla licenza “*Creative Commons*”³⁰, che facessero da sottofondo rispettivamente nell’introduzione, nella parte testuale e nei titoli di coda. I contenuti riguardano, come già spiegato, l’esperienza del confronto con studentesse di origine straniera sostenute dall’Associazione Sante Malatesta di Pisa, grazie alla quale sono potuti avvenire gli incontri. I ragazzi del corso hanno descritto il modo in cui l’esperienza di ascolto diretto ha cambiato il loro modo di pensare e hanno altresì raccontato le difficoltà di interazione di alcune studentesse straniere. Il video di presentazione della Homepage vuole colpire l’utente attraverso racconti di intermediari, anticipando già nella prima pagina in cosa consiste il progetto “*Altre storie, ascolti di altre vite*”.

6.3 Creazione di audio-player circolari con HTML, CSS e JS

In questo paragrafo si approfondiranno le caratteristiche e il funzionamento dei player circolari, creati per riprodurre le audio-interviste e posizionati nell’interfaccia del sito web in modo funzionale. Per visualizzare le tre pagine contenenti i player, sono stati inseriti tre documenti HTML nella sezione “*pagine*” di Wordpress, mentre il foglio di stile CSS e il file JAVASCRIPT sono stati inseriti nella libreria dei media³¹. Si è scelto di disporre gli audio-player circolari in formato “*scacchiera*” per consentire all’utente un utilizzo chiaro, immediato e intuitivo, diverso dall’usuale ricerca di audio posizionati in forma di elenco. Si è inoltre ritenuto opportuno dare ai player una forma circolare e due colori differenti, rispettivamente l’arancione per le interviste del progetto “*Mediterraneo diviso, prove di dialogo*”, e il verde per quelle del progetto “*Altre storie, ascolti di altre vite*”. Il programma permette all’utente di ascoltare le audio-interviste e di leggere prima una breve descrizione di queste: passando il cursore del mouse sul player compare nella parte inferiore una tendina contenente un messaggio, che anticipa il tema dell’intervista

³⁰ “*Creative Commons*” è un’organizzazione non a scopo di lucro dedicata ad ampliare la gamma di opere disponibili alla condivisione e all’utilizzo pubblico in maniera legale (Wikipedia).

³¹ Nei documenti HTML sono stati inseriti i riferimenti ai file CSS e JS, rispettivamente nella parte superiore e inferiore del documento.

che si trova al suo interno. Se l'utente vuole ascoltare l'intera storia ha la possibilità di farlo premendo il pulsante "play", posto al centro del player, che attiverà la riproduzione dell'audio. Nel momento in cui il player viene attivato, questo si sposterà verso il centro dello schermo, assumendo la forma di un cerchio più grande, contenente i comandi necessari per mettere in pausa l'audio, interromperlo, portarlo in avanti o indietro. Nell'audio player in posizione centrale sono stati inoltre aggiunti un controllo "label" che mostra il tempo dell'audio mentre viene riprodotto e la sua durata totale, e il tasto "i", posto nella parte inferiore del player; quest'ultimo, se viene premuto, mostrerà una tendina nella parte destra, al cui interno sono disponibili alcune informazioni sull'intervista.

Per gli audio player circolari non sono stati trovati plugin che soddisfacessero l'esigenza di rappresentarli in questa forma. Pertanto sono stati implementati ex novo per ottenere l'effetto grafico desiderato, usando HTML, CSS e JAVASCRIPT.

6.3.1 Creazione dei player circolari e animazione d'entrata

Il player circolare è stato creato tramite CSS ed è stato implementato mediante due cerchi: uno grigio di diametro 150px e uno colorato di diametro 134px. Il primo è posto dietro il secondo (vedi fig.17).

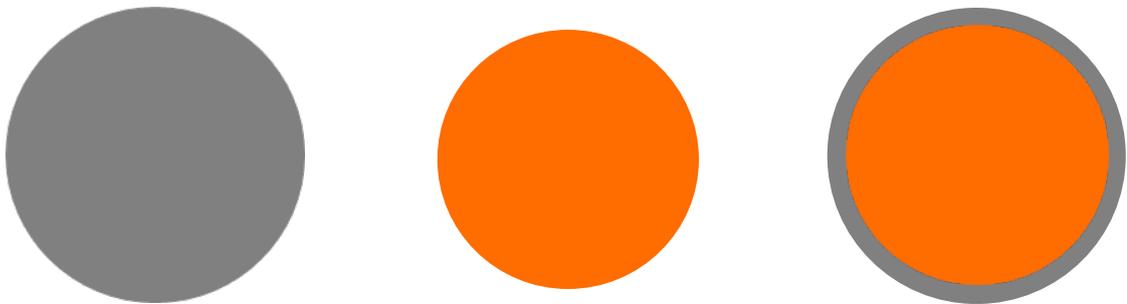


Figura 17: rappresentazione grafica del cerchio grigio e del cerchio colorato e del modo in cui appaiono quando si sovrappongono.

Il cerchio grigio inizialmente ha le classi CSS "progress-radial-begin progress". Il secondo cerchio, posto davanti a quello grigio, ha classe CSS "bubble". È necessario precisare che durante l'esecuzione dello script i cerchi grigi possono assumere tre classi diverse. Inizialmente, cioè nella fase in cui i cerchi compaiono nello schermo, questi avranno classe CSS "progress-radial-begin". Quando termina

l'animazione viene assegnata a tutti i cerchi grigi la classe "progress-radial-final". A questo punto, a meno che non venga aggiornata la pagina web, la "progress-radial-begin" non viene più assegnata³². Quando il player si sposta al centro dello schermo, assumerà la classe "progress-radial-onplay". Pertanto le classi CSS dei cerchi grigi si alterneranno tra "progress-radial-final" e "progress-radial-onplay".

Modificando la classe CSS del cerchio grigio è possibile far sì che questo si colori progressivamente di azzurro, in base allo stato dell'audio in riproduzione. Per effettuare tale colorazione, sono state definite cento classi, del tipo "progress", "progress-0", "progress-1", ..., "progress-100". Poiché il cerchio grigio è di 360°, dividendo quest'ultimo per cento³³, si ottengono degli "spicchi" di 3,6 gradi ciascuno, come si evince dalla figura 18.

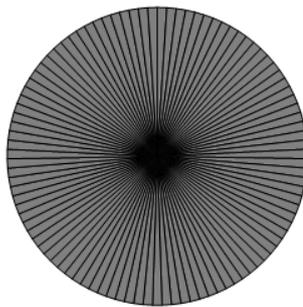


Figura 18: rappresentazione del cerchio diviso in "spicchi. Questo cerchio non viene disegnato realmente ma è stato creato a scopo dimostrativo. La divisione viene effettuata a livello concettuale, non a livello grafico.

Facendo un esempio, se l'audio si trova all'10%³⁴ allora il cerchio grigio avrà le due classi CSS "progress-radial-onplay" e "progress-10". Assegnando la classe "progress-10", i primi 10 spicchi del cerchio grigio verranno colorati di azzurro, formando un angolo che va da 0° a 36° (vedi fig. 19).

³² Oltre alle classi CSS "progress-radial-begin" e "progress-radial-final" sono state create "progress-radial-begin:hover" e "progress-radial-final:hover", per fare in modo che i player si ingrandiscano al passaggio del mouse.

³³ Si divide per 100 in quanto si considera il progresso dell'audio in percentuale.

³⁴ La percentuale del progresso viene calcolata nel seguente modo: $\text{Math.floor}((\text{audio.currentTime} / \text{audio.duration}) * 100)$, dove "currentTime" e "duration" sono proprietà dell'elemento audio, rispettivamente il tempo corrente e la durata totale.

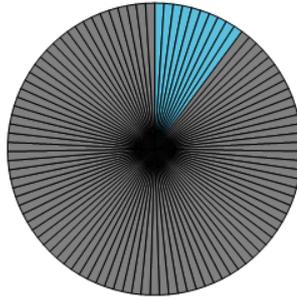


Figura 19: rappresentazione del cerchio grigio nel momento in cui l'audio è al 10%.

Togliendo i segmenti che separano gli spicchi si ottiene il cerchio effettivo posto dietro il cerchio colorato. (vedi fig. 20).



Figura 20: rappresentazione del cerchio grigio reale nel momento in cui l'audio è al 10%.

Infine, anteponendo il cerchio colorato, si ottiene il player circolare così come viene visualizzato nel sito web (vedi fig. 21).

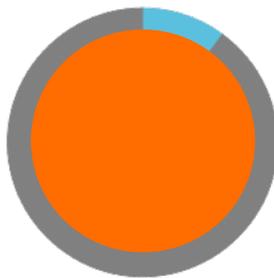


Figura 21: rappresentazione dell'audio player, così come viene visualizzato nel sito web.

Come precedentemente accennato, i cerchi grigi hanno inizialmente la classe CSS “progress-radial-begin”. Questa classe è stata creata per fare in modo che, non appena l'utente apre la pagina delle interviste, i player circolari compaiano attraverso l'animazione CSS “@keyframes bubble-entrance” che li fa partire dal basso, posizionandoli poi nei punti definiti dalla funzione “makeBubbles()”.

Come accennato nella nota 32, è stata definita anche la “`progress-radial-begin:hover`”, la quale consente la “scalatura” del player in maniera animata, al passaggio del mouse su quest’ultimo. Il problema che si verificava era che il browser, una volta conclusa la “`progress-radial-begin:hover`”, reimpostava la classe CSS “`progress-radial-begin`”, la quale, includendo l’animazione d’entrata prima citata, faceva sì che il player la rifacesse, inducendolo a ripartire dal fondo dello schermo fino ad arrivare alla sua posizione effettiva. Invece, assegnando al cerchio grigio la classe CSS “`progress-radial-final`”³⁵, che non possiede nessuna animazione di entrata, questo problema è stato risolto. Nel momento in cui il player circolare è “bloccato” al centro dello schermo, cioè dopo il “click” sul tasto “play” di quest’ultimo, al cerchio grigio viene assegnata la classe CSS “`progress-radial-onplay`”. Questa viene usata per effettuare la scalatura del player in maniera animata e per consentire a questo di posizionarsi al di sopra degli altri player: in questo caso la proprietà “`z-index`”³⁶ della classe “`progress-radial-onplay`” è settata a 6, mentre gli altri player hanno la proprietà “`z-index`” della classe “`progress-radial-final:hover`” settata a 5. Si è scelto di dare alla “`z-index`” il valore “5” per problemi di compatibilità con Wordpress. Nel dettaglio succedeva che alcuni elementi del documento HTML di Wordpress, ad esempio il menù, coprivano gli audio player adiacenti. Nel caso del menu, che aveva proprietà “`z-index = 4`” si è scelto di settare a “5” la “`z-index`” della classe “`progress-radial-final:hover`”.

6.3.2 Funzionamento dello script

Il funzionamento del programma “`bubbles.js`” è gestito dalle funzioni: “`makeBubbles()`”, “`setBody()`”, “`excludeBubble()`”, “`setArticleHeight()`”, “`updateClass()`”.

³⁵ L’assegnamento al cerchio grigio della classe “`progress-radial-final`” avviene nella funzione “`updateClass()`” dello script JS.

³⁶ Mediante “`z-index`” si definisce la profondità di un elemento nella pagina. Si usa quando ci sono diversi elementi all’interno della medesima posizione di pagina. Qui gli elementi con “`z-index`” maggiore si sovrappongono a quelli con “`z-index`” minore.

6.3.2.1 La funzione “makeBubbles”

La funzione “`makeBubbles()`” definisce degli oggetti relativi ad ogni player contenenti una serie di informazioni su quest’ultimo, e posiziona i player in base alle coordinate generate dalla funzione “`splitBox()`”. Questi oggetti servono da supporto alle altre funzioni dello script: conterranno dei dati e dei riferimenti relativi ai player, che serviranno per effettuare operazioni come lo spostamento di questi ultimi verso il centro dello schermo, la riproduzione dell’audio, e così via. Un’altra funzionalità della “`makeBubbles()`” è quella di evitare di creare gli oggetti relativi ai player che non devono essere visualizzati e quindi di non considerarli durante il posizionamento dei player: questo nel caso in cui l’utente non volesse visualizzare tutte le interviste, ma volesse scegliere quelle di una certa associazione, piuttosto che quelle di un’altra.

A questo punto viene invocata la funzione “`splitBox()`” per generare un array di coordinate utili alla funzione “`makeBubbles()`”, cosicché quest’ultima possa posizionare i player sullo schermo. Per definire le posizioni che verranno successivamente occupate dai player, si è supposto un array bidimensionale, così da poter disporre i player su una scacchiera immaginaria.

Dopo aver posizionato i player la funzione crea un oggetto “`bub_obj`” che verrà aggiunto all’array globale “`bubbles`”, il quale avrà i seguenti attributi: un riferimento al cerchio grigio, al cerchio colorato, ai tasti play, pausa, stop, rewind, forward, info, al label contenente la durata in minuti e secondi dell’audio, alla frase-effetto che compare sotto il player al passaggio del mouse, alla tendina nel quale sono contenute alcune informazioni sull’audio, all’elemento con tag “`audio`” che contiene il file mp3; inoltre contiene i valori del raggio, delle coordinate “`x`” e “`y`” del centro del player, altre due coordinate ausiliarie “`x`” e “`y`” utili successivamente per far tornare il player nella sua posizione iniziale e un’informazione riguardo la visibilità del player. Creare questi oggetti per ogni player torna utile poiché in essi sono incluse una serie di informazioni e di riferimenti utilizzati costantemente da quasi tutte le funzioni dello script. In questo modo si evita di dover estrarre o calcolare ogni volta queste informazioni, per ogni funzione che ne usufruisce. La funzione “`makeBubbles()`” termina con l’invocazione della funzione “`setEventListener()`”.

La funzione “`setEventListener()`” serve ad assegnare un compito ad ognuno dei tasti presenti all’interno del player (play, pausa, stop, rewind, forward, info, e così via). Pertanto, quando viene invocata nella funzione “`makeBubbles()`”, questa prende come parametro l’oggetto “`bub_obj`”, definito con i relativi attributi all’interno di “`makeBubbles()`”.

6.3.2.2 La funzione “play”

La funzione “`play()`” viene usata per mettere in riproduzione un player e ha come parametro “`bubble`”, ovvero l’oggetto “`bub_obj`”. Anzitutto controlla che non ci sia un altro player in riproduzione: se il player “bloccato” al centro dello schermo non è il player su cui l’utente ha appena cliccato “play”, allora “sblocca” il player “bloccato”. Se invece l’utente preme sul pulsante “play” di un player già posto al centro dello schermo, allora quest’ultimo non deve essere sbloccato. È necessario annotare che in questo controllo vengono invocate le funzioni `unlockBubble()` e `lockBubble()`, di cui si parlerà più avanti.

Sussiste inoltre il problema che le posizioni che assume il tasto “play” all’interno di “`bubble`” cambiano in base allo stato del player. Nel dettaglio, se il player è in fase di riproduzione ed è posizionato al centro dello schermo, il tasto “play” dovrà assumere la stessa posizione del tasto “pausa”, con il quale si alternerà in base allo stato attuale dell’audio; inoltre, dovrà posizionarsi non al centro del player, ma accanto ai restanti tasti “stop”, “forward”, “rewind” e così via. Di converso, quando il player torna al punto originario, il tasto “play” si deve trovare esattamente al centro (vedi fig. 22).

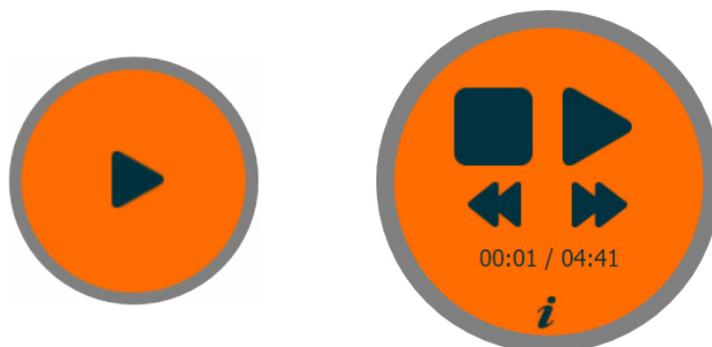


Figura 22: a sinistra il player nella sua posizione originaria, a destra il player quando si trova al centro dello schermo.

Nel momento in cui si sta per avviare la riproduzione dell'audio, viene modificata la visibilità del tasto "play", nascondendo quest'ultimo, per ottenere il risultato visibile nella figura 23.



Figura 23: audio player al centro dello schermo durante la riproduzione dell'audio.

A questo punto la funzione renderà visibili anche i tasti restanti, che sono di default "nascosti", eccetto l'elemento "caption", corrispondente alla frase-effetto posta al di sotto del player, che in questo caso non deve essere visualizzato. Infine metterà in riproduzione l'audio e invocherà la funzione "_play()", funzione che aggiornerà sia il tempo, corrispondente all'elemento "label", sia la progress bar circolare del player. Questa funzione è necessaria affinché il play resti attivo fino al momento in cui non viene interrotto per qualche ragione e si serve della funzione "requestAnimationFrame()", che consente la creazione di animazioni.

Le funzioni "lockBubble()" e "unlockBubble()" vengono invocate durante l'esecuzione della funzione "play()" al fine di "bloccare" il player al centro dello schermo o di riportarlo alla posizione originaria.

La funzione "lockBubble()", una volta identificato il player da bloccare al centro dello schermo, modifica lo stato del relativo "bub_obj" settandolo opportunamente e invoca la funzione "moveToCenter()"³⁷. In particolare, passandole come parametro il valore TRUE, questa fa sì che il player si sposti al centro, altrimenti sposterà quest'ultimo nella posizione originaria.

³⁷ Questa funzione è stata importata da "jsFiddle", che è un servizio che permette, utilizzando esclusivamente il browser e un'unica pagina, di eseguire test su codice HTML, CSS e JavaScript e di condividere codice online. Consultabile in <https://jsfiddle.net/mhxdppab/1/>, consultato il 22 Ottobre 2017.

La funzione “unlockBubble()”, per sbloccare il player dal centro dello schermo, per prima cosa cerca il player attualmente in play. Una volta trovato, cancella l’eventuale animazione che sta spostando il player al centro, invoca la funzione “moveToCenter()”, che stavolta prenderà come parametro FALSE, e reimposta anche la visibilità originaria dei tasti del player.

6.3.2.3 La funzione “excludeBubble”

La funzione “excludeBubble()” nasconde certi player, ad esempio quelli dell’associazione “Sante Malatesta”, quando devono essere visualizzati gli altri, ad esempio i player dell’associazione “A.I.D.E.A. La Spezia”. In particolare piuttosto che nasconderli si fa in modo che non vengano direttamente disegnati: questo perché quando l’utente si trova in “*Le interviste di Sante Malatesta*” non deve visualizzare mai in quella pagina i player del progetto “*Mediterraneo Diviso*”. Per chiarire meglio le ragioni, diversamente è stato fatto con i tasti “stop”, “forward” ecc., che vengono semplicemente nascosti, poiché di converso, verranno visualizzati in un secondo momento.

6.3.2.4 La funzione “setArticleHeight”

Questa funzione è stata inserita per risolvere un problema di visualizzazione del sito web in versione “mobile”. In particolare succedeva che Wordpress non considerava lo spazio occupato dagli audio player, creando così un oggetto “article”³⁸ troppo piccolo rispetto allo spazio che serviva agli audio player. Visualizzando il sito web da uno smartphone, questo provocava la visualizzazione del menu nella parte superiore, piuttosto che nella parte inferiore. Questa funzione, servendosi della posizione del player che si trova più in basso, modifica l’altezza dell’elemento “article”. Così, navigando sul sito web tramite un telefono cellulare, il menù apparirà nella parte inferiore della pagina e i player risulteranno disposti, dal primo all’ultimo, in modo ordinato.

³⁸ L’elemento “article” è così rinominato da Wordpress e indica la pagina all’interno della quale si trovano gli audio player.

6.3.2.5 La funzione “setBody”

La funzione “setBody()” fa sì che il click sullo sfondo sblocchi il player in riproduzione posizionato al centro e disattivi il "drag and drop"³⁹. In particolare controlla che l’evento “click” non sia avvenuto sugli elementi “play”, “pausa”, “stop”, e così via. Se è così allora invoca la funzione “unlockBubble()”, di cui si è parlato in precedenza.

6.4 Inserimento del video e delle interviste: il risultato finale

In seguito alla raccolta delle interviste, la pianificazione di una grafica funzionale per il sito web, le modifiche al template originario, il montaggio del video, la creazione della pagina “*Filtra*” e dello script degli audio player circolari, si è potuto procedere alla pubblicazione del materiale.

In ordine, sono state prima create quattro pagine, tramite il pannello di controllo di WordPress. Per creare una pagina è bastato selezionare la voce “*Pagine*” posta nella barra di sinistra del pannello di controllo e a seguire “*Aggiungi nuovo*”. È così comparsa una pagina dove sono stati inseriti il titolo, il testo e l’eventuale file multimediale. Nella pagina “*Home*”, che è la prima pagina che appare e anche la prima voce del menu, è stato inserito il video di presentazione e una breve descrizione testuale di quest’ultimo nella parte sottostante: si faccia riferimento all’immagine inserita nel paragrafo 6.1.

Successivamente è stata implementata la pagina “*Il progetto*”, nella quale si è scelto di elaborare una breve relazione, con i relativi riferimenti alla collaborazione delle associazioni onlus, al Laboratorio di Cultura Digitale e ai due progetti grazie ai quali si sono raccolte le audio-interviste (vedi fig. 24).

³⁹ Con “drag and drop” si intende, in questo caso, il trascinarsi delle immagini. Questa funzione è stata presa da <https://www.redips.net/firefox/disable-image-dragging/>, consultato il 5 Ottobre 2017.



Figura 24: pagina "Il progetto" del sito web.

Come spiegato nel paragrafo 6.3, la parte relativa all'inserimento dello script, contenente il programma degli audio player circolari, ha previsto un'implementazione diversa. Dopo aver caricato nella libreria di WordPress i file CSS e JS, è stata creata anzitutto pagina *"Tutte le interviste"*, corrispondente alla voce del menu *"Le interviste"*. Questo ha richiesto la stessa modalità di inserimento del testo utilizzata per le pagine precedenti. In questo caso il codice HTML inserito nella pagina interessata è stato trattato da WordPress come testo. Per far sì che la pagina venisse visualizzata con il suo stile e il suo comportamento dinamico, sono stati inseriti nella parte superiore e inferiore del documento HTML i riferimenti al CSS e al JS appena caricati in libreria. Così, non appena l'utente seleziona la terza voce del menu, la pagina che apparirà sarà la seguente:

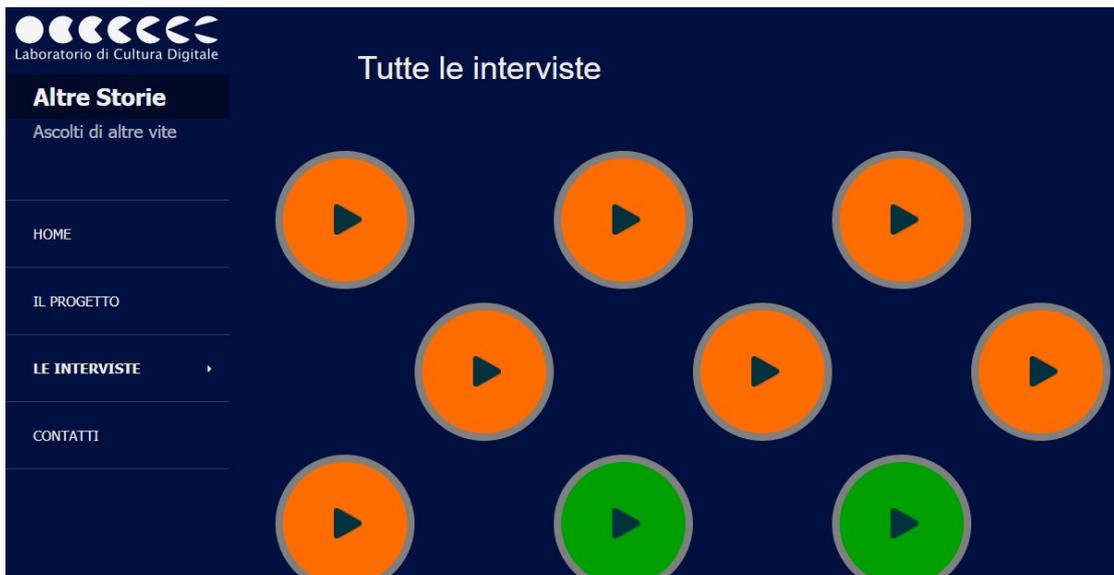


Figura 25: pagina “Tutte le interviste” del sito web.

Sotto la voce interviste, all’altezza della freccia, compaiono tre sottovoci del menu. La prima è “*Mediterraneo Diviso*” e si riferisce ai player circolari di questo progetto. In questa pagina, che è stata chiamata “*Le interviste di Mediterraneo diviso*” si è scelto di visualizzare solo gli audio player arancioni, ovvero le interviste realizzate tramite l’associazione “A.I.D.E.A. La Spezia”. Si è utilizzato lo stesso procedimento della pagina precedente, con la differenza che all’interno del codice HTML sono stati eliminati i riferimenti alle interviste di Sante Malatesta, che corrispondono ai cerchi colorati in verde. Così è avvenuto nella pagina “*Le interviste di SANTE Malatesta*”, corrispondente alla seconda sottovoce del menu “Sante Malatesta”. A seguire è stata inserita la pagina “*Seleziona le interviste in base alle categorie*”, corrispondente alla sottovoce del menu “*Filtra*”, così come spiegato nel paragrafo 6.1.1.

Infine è stata creata la pagina “*Contatti*”, corrispondente all’ultima voce del menu, nella quale sono stati inseriti gli indirizzi e i recapiti di enti, associazioni, università e scuole grazie ai quali è stato realizzato il sito web “*Altre storie, ascolti di altre vite*” (vedi fig. 26).



Figura 26: pagina “Contatti” del sito web.

6.5 Problemi relativi allo sviluppo

Durante lo sviluppo dello script, creato per la rappresentazione degli audio player circolari, è stato scelto di disegnare i player in maniera statica tramite HTML e CSS; in alternativa, sarebbe stato possibile creare questi ultimi in modo dinamico tramite Javascript semplificando in questo modo l’inserimento di nuove interviste all’interno delle pagine contenenti i player circolari, attraverso l’inserimento di nuovi contenuti nella libreria dei media di WordPress. Così com’è attualmente strutturato lo script, per aggiungere una nuova intervista alla pagina interessata è necessario modificare il file HTML. Pertanto le tre pagine degli audio player circolari risultano al momento poco flessibili dal punto di vista dell’implementazione di nuovi contenuti.

Inoltre, la scelta di colorare la progress bar circolare del player tramite CSS ha reso il processo di colorazione poco fluido, provocando un effetto “a scatti”. Se tale meccanismo fosse stato implementato in Javascript, si sarebbe ottenuto un risultato migliore, risparmiando anche le numerose classi create in CSS.

Per ovviare a questi problemi, risolvibili in futuro, è stata aggiunta la pagina “Filtra” che, oltre a consentire l’aggiunta di nuovi contenuti in modo semplice, fornisce una funzionalità di ricerca delle interviste più dettagliata.

CONCLUSIONI

Il risultato di questo progetto, ripartibile nelle tre fasi di produzione, post-produzione e pubblicazione delle audio-interviste a giovani migranti, dal punto di vista comunicativo risponde in modo positivo all'obiettivo prefissato, per quanto siano presenti degli aspetti tecnicamente perfezionabili. La rappresentazione grafica degli audio player in un'interfaccia che permetta la consultazione immediata è stata resa maggiormente efficace attraverso l'aggiunta di messaggi che alimentino la curiosità dell'utente e lo inducano ad esplorare l'intera pagina web contenente le interviste. Inoltre i soggetti intervistati hanno dato il loro consenso alla pubblicazione delle loro voci e delle loro storie, diventando così i principali attori del progetto: se da un lato fornendo la propria testimonianza hanno dato un punto di vista prezioso agli ascoltatori, dall'altro, raccontando di sé, hanno simultaneamente creato il modo di rivalutare la propria storia, di avere una più matura percezione di sé stessi. L'idea di rendere disponibili via web le storie di giovani migranti, grazie al supporto di associazioni che ne hanno permesso la divulgazione, è legata oltretutto all'auspicio di aumentare la visibilità delle due associazioni onlus, dal momento che queste non sono sempre note agli studenti stranieri che, una volta giunti in Italia, hanno bisogno di supporto psicologico ed economico. Dal punto di vista tecnico è stato creato un programma che permetta lo sviluppo di audio player circolari disposti in formato "scacchiera" e divisi in base all'associazione che ne ha permesso la realizzazione. Il programma degli audio player circolari, per quanto si mostri efficace dal punto di vista comunicativo, si presenta poco flessibile dal punto di vista dell'implementazione di future eventuali audio-interviste. È stato quindi scelto di ovviare al problema creando la pagina "Filtra", al cui interno sono disponibili le stesse storie, questa volta rappresentate in forma tradizionale e consultabili attraverso tre parametri di ricerca. Il sito "Altre storie, ascolti di altre vite" risulta pertanto multifunzionale: promuove le associazioni onlus e il progetto del Laboratorio di Cultura Digitale, mostra l'importanza del formato digitale mettendo in particolare risalto la persuasione del canale sonoro e si propone di sensibilizzare il pubblico a sviluppare una valutazione più imparziale e meno inquinata dai pregiudizi riguardo al fenomeno sociale delle immigrazioni di massa.

BIBLIOGRAFIA

- Allievi S., Dalla Zuanna G. (2016), *Tutto quello che non vi hanno mai detto sull'immigrazione*, Editori Laterza, Bari.
- Costantino G., (2017), *Il fenomeno migratorio: nella prospettiva del diritto dell'unione europea e del diritto italiano*, Nuova Santelli Edizioni sas, p.37.
- Descrizione del progetto “*Mediterraneo Diviso, prove di dialogo*”, consultabile al link <http://www.labcd.unipi.it/alternanza-scuola-lavoro-mediterraneo-diviso-prove-di-dialogo/> (consultato il 13 Ottobre 2017).
- Dichiarazione universale dell'Unesco sulla diversità culturale (2001) (<https://en.unesco.org/>, http://www.unesco.org/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/diversity/pdf/declaration_cultural_diversity_it.pdf consultato il 9 Ottobre 2017).
- Fischetti R. (2017), *Lo Storytelling Digitale a servizio della comunicazione interculturale: un caso di studio*, Tesi di laurea, p. 107.
- Gallucci F., Poponessi P., (2008) *Il marketing dei luoghi e delle emozioni*, EGEA spa, versione ebook consultabile in https://books.google.it/books?id=BXOVCwAAQBAJ&pg=PT155&lpg=PT155&dq=canale+di+comunicazione+dimensione+uditiva&source=bl&ots=upu_IcMO_UX&sig=rB-_NPUxUiOu3MJnv7aKNmpSQck&hl=it&sa=X&ved=0ahUKEwjgroPl7oHXAhUEOBoKHytBWoQ6AEITDAH#v=onepage&q=cage&f=false , cap. 7.
- Ganino G., (2016), *I media audiovisivi* Università degli studi di Ferrara <http://m.docente.unife.it/giovanni.ganino/allegati/Cap%20I%20-%20I%20media%20audiovisivi.doc/view> , cap. 1.
- <http://polo4.elearning.unipi.it/>, *Storia Pubblica Digitale INUI* (2016/2017), consultato il 10 Ottobre 2017.
- <http://santemalatesta.it>, associazione Sante Malatesta, Pisa.
- <http://www.aidealaspezia.org/cms/>, associazione A.I.D.E.A. La Spezia.
- <http://www.labcd.unipi.it/laboratorio/>, consultato il 12 Ottobre 2017.

- <https://autoprefixer.github.io/>, funzione per le animazioni che garantisce la compatibilità tra browser, consultato il 15 Settembre 2017.
- <https://jsfiddle.net/mhxdppab/1/>, funzione *moveToCenter* consultato il 22 Ottobre 2017.
- <https://www.redips.net/firefox/disable-image-dragging/>, funzione “*Drag and drop*” usata per disattivare il trascinarsi, consultato il 5 Ottobre 2017.
- Preziosi A. (2017), *Intervista giornalistica*, in Franco LEVER - Pier Cesare RIVOLTELLA - Adriano ZANACCHI (edd.), *La comunicazione. Dizionario di scienze e tecniche*, www.lacomunicazione.it, pubblicato il 21/10/2017.
- Report Istat (2017), *Cittadini non comunitari: presenza, nuovi ingressi e acquisizioni di cittadinanza*, http://www.istat.it/it/files/2017/10/Cittadini_non_comunitari_Anno2016.pdf?title=Cittadini+non+comunitari+++10%2Fott%2F2017++Cittadini_non_comunitari_Anno2016.pdf, (consultato il 10 Ottobre 2017).
- Salvatori E. (2009), *Hardcore history: ovvero la storia in podcast*, per la rivista *Memoria e ricerca*, DOI: 10.3280/MER2009-030015, pp. 171-187.
- Salvatori E. (2016/2017), *Descrizione del corso di Storia Pubblica Digitale* <http://www.labcd.unipi.it/laboratorio/>, consultato il 12 Ottobre 2017.
- Salvatori E. (27 Settembre 2016), *Ascolti di altre vite: le storie di giovani immigrati*, consultabile al link <http://www.pisatoday.it/cronaca/ascolti-di-altre-vite-le-storie-di-giovani-immigrati-enrica-salvatori-2962593.html> (consultato il 13 Ottobre 2017).
- Santini E. (31 Maggio 2016). *Migrazione e identità culturale*, <http://www.cittadellascienza.it/centrostudi/2016/05/migrazione-e-identita-culturale/> (consultato il 10 Ottobre 2016).

...

Con la forza di un ricatto l'uomo diventò qualcuno, resuscitò anche i morti, spalancò prigioni,
bloccò sei treni con relativi vagoni, innalzò per un attimo il povero ad un ruolo difficile da mantenere,
poi lo lasciò cadere, a piangere e a urlare, solo in mezzo al mare.
Com'è profondo il mare.

Poi da solo l'urlo diventò un tamburo e il povero, come un lampo nel cielo scuro, cominciò una guerra
per conquistare quello scherzo di terra che il suo grande cuore doveva coltivare.
Com'è profondo il mare.

Ma la terra gli fu portata via, compresa quella rimasta addosso.
Fu scaraventato in un palazzo, in un fosso. Non ricordo bene.
Poi una storia di catene, bastonate e chirurgia sperimentale.
Com'è profondo il mare.

Intanto un mistico, forse un aviatore, inventò la commozione e rimise d'accordo tutti, i belli con i brutti,
con qualche danno per i brutti, che si videro consegnare un pezzo di specchio così da potersi guardare.
Com'è profondo il mare.

Frattanto i pesci, dai quali discendiamo tutti,
assistettero curiosi al dramma collettivo di questo mondo
che a loro indubbiamente doveva sembrar cattivo
E cominciarono a pensare nel loro grande mare
com'è profondo il mare.

È chiaro che il pensiero dà fastidio, anche se chi pensa è muto come un pesce
Anzi è un pesce, e come pesce è difficile da bloccare, perché lo protegge il mare.
Com'è profondo il mare.

...

Com'è profondo il mare, Lucio Dalla