



CO-FUNDED BY
THE EUROPEAN UNION



PROMOTED BY
Comune di
Milano



FORMAZIONE ATTIVISTI

mini
toolkit

WEB RADIO



MINI-TOOLKITS PER LA FORMAZIONE DEGLI ATTIVISTI

Questi mini-toolkits sono pensati per essere usati come degli strumenti trasversali e versatili per sviluppare le **capacità di comunicazione orientate al cambiamento sociale** nei giovani attivisti. I linguaggi di comunicazione selezionati (video making, fotografia, web radio, street actions audiovisive) possono essere il linguaggio principale per gli attivisti per sviluppare azioni di **sensibilizzazione, campagna e mobilitazione**, agendo come catalizzatori del cambiamento. Ogni capitolo tratta le basi di un linguaggio di comunicazione, in modo da invitare gli attivisti a sperimentare, testare ed esplorare il loro potenziale.

Questo è un **kit di formazione** progettato per **coordinatori, facilitatori, tutor, educatori** incaricati di sviluppare moduli di apprendimento per giovani attivisti. Tuttavia, è stato anche creato per essere ulteriormente diffuso per avere un effetto moltiplicatore, essendo disponibile per gli attivisti motivati che vogliono trasferire capacità, esperienze e competenze ad altri pari, nelle loro comunità, organizzazioni, reti di conoscenza.

Le competenze di comunicazione digitale sono particolarmente rilevanti in tempi di pandemia, poiché la distanza fisica ha aumentato l'importanza degli strumenti audiovisivi nella sensibilizzazione, nelle campagne e nel coinvolgimento. Contenuti, metodologie e strumenti suggeriti in questi mini-toolkits sono stati progettati per essere facilmente utilizzati nella formazione online e nell'apprendimento a distanza.

Target

- Giovani attivisti sulla tematica del clima tra i 15 e i 35 anni coinvolti in corsi di formazione;
- Facilitatori, tutor, educatori impegnati nella formazione degli attivisti e le loro organizzazioni.

Obiettivi

1. Aumentare la conoscenza e la comprensione della comunicazione per il cambiamento sociale di formatori, facilitatori, educatori;
2. Fornire una panoramica introduttiva e strumenti sulla comunicazione tramite alcuni linguaggi di comunicazione selezionati, per inquadrare, pianificare, organizzare al meglio la formazione dei giovani attivisti;

3. Favorire la comprensione critica e l'uso consapevole dei linguaggi e degli strumenti audiovisivi chiave selezionati tra gli attivisti;
4. Permettere ai giovani attivisti di usare gli strumenti di comunicazione selezionati per la sensibilizzazione e campagne.

Struttura

La serie di mini-toolkit è composta da 4 capitoli, che possono essere utilizzati in modo complementare o separatamente:

1. **Video-making**
2. **Fotografia**
3. **Web radio**
4. **Street actions audiovisive**

Ogni capitolo include:

- Un'introduzione sul relativo linguaggio di comunicazione;
- Una selezione di formati suggeriti;
- Suggerimenti tecnici, indicazioni e raccomandazioni per un output efficace, inclusi strumenti gratuiti e open-source;
- Riferimenti tecnici a casi di studio efficaci, significativi e stimolanti e a migliori pratiche in italiano e inglese;
- Esercizi e attività suggeriti che possono essere utilizzati durante la formazione, sia in presenza che online.

Per coordinatori/facilitatori/formatori di giovani attivisti

I mini-toolkits possono essere usati come materiale di base per una pianificazione dei corsi di formazione, ma potrebbero anche rafforzare le capacità di comunicazione dei giovani membri dello staff e dei collaboratori. Possono anche essere distribuiti come materiale aggiuntivo agli attivisti, invitandoli a replicare i moduli di formazione nelle loro organizzazioni.

Per i giovani attivisti

I mini-toolkits dovrebbero supportare la formazione in cui sono usati, migliorando la conoscenza e la comprensione della comunicazione per il cambiamento sociale, ma anche lo sviluppo di competenze tecniche per campagne mirate a cambiare comportamenti e sensibilizzare. Possono essere diffusi e utilizzati in organizzazioni giovanili, movimenti, piattaforme, reti, in un processo di apprendimento tra pari.

Per gli educatori

Sviluppare le capacità di comunicazione nei giovani è un'efficace strategia di empowerment, che da un lato fornisce loro una visione critica per analizzare e raccontare il loro contesto locale, e dall'altro permette loro di agire attraverso strumenti che hanno un ampio potenziale di diffusione. Inoltre, lavorare con i linguaggi della comunicazione digitale è fondamentale per rispettare le misure di contenimento COVID.

Come utilizzare questi linguaggi di comunicazione per fare campagna per sistemi alimentari alternativi/sostenibili

Di seguito potete trovare alcune idee e suggerimenti su come utilizzare gli strumenti di comunicazione audiovisiva per fare campagna a favore dei sistemi alimentari sostenibili.

Prima di selezionare le tattiche di campagna, gli **obiettivi** rilevanti dovrebbero essere chiariti, scegliendo o combinando le seguenti opzioni:

- informare, sensibilizzare, sviluppare una comprensione critica dei sistemi alimentari sfide e soluzioni dei sistemi alimentari;
- favorire un cambiamento comportamentale individuale verso un consumo alimentare sostenibile;
- motivare i cittadini a coinvolgere le loro famiglie, i loro pari, le loro comunità nella transizione verso sistemi alimentari sostenibili;
- incoraggiare i cittadini già consapevoli rispetto al consumo alimentare sostenibile a fare un passo avanti, per esempio chiedere cambiamenti nelle politiche locali, spingere per la transizione nei contesti di consumo collettivo (per esempio il settore HORECA, gli appalti pubblici delle mense, ecc.);
- sviluppare un senso di appartenenza a una comunità globale in transizione verso sistemi alimentari alternativi, rafforzando la fiducia e l'ottimismo nel cambiamento sociale e superando il senso di isolamento tra i consumatori responsabili.

Il video-making, la fotografia e la web radio possono quindi essere utilizzati per:

- raccontare le migliori pratiche locali, per esempio con interviste/reportage/documentari che coinvolgono agricoltori urbani, gruppi di acquisto solidale, funzionari che si occupano di mense pubbliche sostenibili, volontari impegnati in meccanismi di riduzione degli sprechi alimentari, ecc.;
- riferire, ricercare, esplorare gli svantaggi dei sistemi alimentari locali, per esempio con interviste/reportage/documentari/newsletter su diversi argomenti, tra cui: la perdita di agro-biodiversità nell'agricoltura periurbana, il diffuso consumo di cibo confezionato, fuori stagione e altamente trasformato, lo spreco a livello domestico e di ristorazione collettiva, ecc.;
- promuovere cambiamenti comportamentali verso il consumo sostenibile, suggerendo pratiche fattibili attraverso video tutorial, video ricette, brevi pubblicità su diversi argomenti, tra cui: diminuire l'impronta di carbonio della propria dieta, rendere le città più verdi coltivando sul balcone o con il guerrilla gardening, fornire consigli per la pianificazione della spesa per ridurre lo spreco di cibo, ecc.

I prodotti potrebbero essere più efficaci - in termini di **coinvolgimento dei cittadini** e mobilitazione - se sviluppati incorporando un processo partecipativo e dal basso:

- Si può lanciare una **call** per identificare le migliori pratiche da raccontare, raccogliere ricette sostenibili, raccogliere idee creative per la pubblicità, mappare gli attori del cibo sostenibile in città;
- può essere promosso un **contest** in cui i partecipanti scattano foto della varietà di ortaggi o cereali meno comuni, il giardino o balcone più verdi, la ricetta più sostenibile per il clima;
- si può lanciare una **sfida** sui social media, in cui i partecipanti ritraggono per esempio: come acquistano prodotti locali, come coltivano la loro città, come riducono i rifiuti alimentari quando mangiano fuori, ecc.

Tutti questi prodotti potrebbero essere ulteriormente **diffusi** usando mostre/cataloghi digitali e online, proiezioni pubbliche a livello di comunità e/o all'interno di festival più grandi, street actions audiovisive tra cui proiezioni sugli edifici, partnership strategiche con i media locali come radio comunitarie o giornali/siti web locali.

Codice di condotta CONCORD su immagini e messaggi

Quando si lavora alla comunicazione e alle campagne attraverso immagini e linguaggi visivi, oltre al rispetto della privacy e della protezione dei dati in vigore, un utile riferimento è il Codice di Condotta su immagini e messaggi emesso dalla piattaforma delle ONG europee CONCORD. Ecco i suoi principali punti:

- Scegliere le immagini e i relativi messaggi sulla base dei valori di rispetto, uguaglianza, solidarietà e giustizia;
- Rappresentare fedelmente ogni immagine o situazione rappresentata sia nel suo immediato e nel suo contesto più ampio, in modo da migliorare la comprensione del pubblico delle realtà e delle complessità dello sviluppo;
- Evitare immagini e messaggi potenzialmente stereotipati, sensazionalizzare o discriminare persone, situazioni o luoghi;
- Usare immagini, messaggi e casi di studio con la piena comprensione, partecipazione e il permesso dei soggetti (o dei loro genitori/tutori);
- Assicurarsi che coloro, la cui situazione viene rappresentata, abbiano l'opportunità di comunicare le loro storie da soli;
- Stabilire e tenere traccia se i soggetti desiderano essere nominati o identificabili e agire sempre di conseguenza;
- Conformarsi ai più alti standard in relazione ai diritti umani e alla protezione delle persone vulnerabili.

<https://concordeurope.org/2012/09/27/code-of-conduct-on-images-and-messages/>

Per implementare questi principi, Dóchas, l'associazione irlandese delle organizzazioni non governative per lo sviluppo, ha sviluppato un'efficace "Guida illustrativa al Codice di Condotta Concord Europe sulle immagini e messaggi".

<https://www.cci.tn.it/content/download/145964/1979856/version/2/file/Italian+Translation+-+Do%CC%81chas+Code+of+Conduct+on+Images+and+Messages.pdf>

Entrambi i documenti sono disponibili in Italiano grazie alla traduzione di Concord Italia e Centro per la Cooperazione Internazionale.

Nel presente kit viene utilizzato il maschile (e il maschile sovraesteso) per indicare persone di qualsiasi genere.



RACCONTARE STORIE ALLA RADIO

La radio può essere molte cose diverse: un notiziario, una radiocronaca, una conversazione o una cartolina sonora.

Un buon podcast è come una storia: devono esserci dei soggetti protagonisti, comparse, luoghi. Un filo narrativo deve accompagnare chi ascolta l'opera finita mantenendo un buon ritmo. La radio noiosa difficilmente riesce a comunicare ciò che vorrebbe. Una storia ha ritmo quando riesce a miscelare voci, musiche, suoni ambientali ottenendo un risultato equilibrato all'ascolto. Non esiste una regola ma l'allenamento, che passa sia dalla produzione che dall'ascolto di opere altrui, ed è molto utile a sviluppare una maggior sensibilità.

Può sembrare strano, ma la radio è un mezzo di comunicazione molto visivo: bisogna dare agli ascoltatori qualcosa da "guardare" con la loro immaginazione invece che con i loro occhi. Ci sono alcuni trucchi per mostrare delle cose alla radio. Si può usare il metodo descrittivo: "laggiù sul marciapiede c'è uno struzzo che corre". Anche se l'ascoltatore non può vedere lo struzzo, nella sua immaginazione si è creato uno spazio in cui inserirlo. Si può usare il microfono come se fosse una telecamera facendo delle panoramiche, tagliando e zoomando per un primo piano.



Esattamente come con una telecamera tenendo il microfono vicino ad un ospite oggetto d'intervista si crea maggior intimità (primo piano) mentre il microfono più lontano lascerà entrare anche suoni di sfondo o altre voci più lontane ottenendo un effetto maggiormente panoramico. L'uso creativo e consapevole del microfono e del montaggio audio aiuta a creare delle immagini nella mente di ascolta.

Si possono effettuare ottime registrazioni sia in studio che in altri ambienti. Se si ha a disposizione un mixer, dei microfoni e un computer si può allestire un piccolo studio.

Si può fare radio anche senza uno studio: registrando suoni, voci, musica, ambienti con un registratore mp3 (tutti gli smartphone ne hanno uno integrato) e cimentandosi poi con il montaggio audio, uno degli ambiti di grande creatività nella produzione audio per la radio.

Esercizio 1 (online/offline)

Scrivere un testo narrativo, immaginare suoni e musiche per renderlo più ricco, registrare la tua voce e con un programma di montaggio fondere voce, suoni, musica.

Esempio: Little dragons di Johan Gabrielsson

http://mpegmedia.abc.net.au/rn/podcast/2015/08/ric_20150828_1105.mp3



REGISTRAZIONE SENZA STUDIO

Non sempre è necessario disporre di uno studio radio per realizzare trasmissioni radiofoniche e podcast. La produzione di reportage giornalistici, audio documentari, cartoline sonore, audio diari è fondata sulla raccolta di voci e suoni da tagliare e mescolare in fase di montaggio. L'unico limite è la creatività.

Avere a disposizione un registratore mp3, o anche solo uno smartphone, permette di registrare i suoni che caratterizzano i luoghi che vogliamo raccontare, o che fanno da scenario alla nostra storia. Non solo: oltre a poter raccontare ciò che vediamo possiamo immortalarlo mentre accade: registrare ciò che accade spesso è più efficace che raccontarlo dopo.

Se è vero che uno smartphone può bastare per registrare suoni e interviste d'altra parte i moderni registratori mp3 offrono una serie di strumenti aggiuntivi che possono rivelarsi molto utili per registrare clip di buona qualità: ascolto in cuffia mentre si registra, rappresentazione grafica dell'intensità del suono che si sta registrando.

Quando si registra in esterno con microfoni sensibili è sempre opportuno applicare una spugna protettiva, questa ha una funzione anti pop nella registrazione della voce (che evita che le P pronunciate di fronte al microfono, che hanno una forte intensità sonora, rovinino la registrazione) e una funzione antivento (anche una leggera brezza con un microfono sensibile può diventare un fruscio che rende inutilizzabile la registrazione).

Alcuni registratori mp3 offrono la possibilità di aumentare o ridurre il raggio di registrazione del microfono ottenendo un effetto più direzionale, preferito per registrare una voce escludendo i rumori di fondo, o panoramico per collezionare i suoni di un ambiente.



Per registrare una voce è bene tenere il microfono piuttosto vicino alla bocca di chi sta parlando, nel caso di un'intervista il microfono dovrà alternativamente orientarsi verso l'ospite e verso il giornalista. Non lasciare mai il microfono nelle mani dell'ospite, è importante mantenere il controllo di cosa e come lo si registra.

Una volta finita la registrazione è importante archiviare subito il o i file ottenuti, appuntando nome della persona intervistata, luogo di registrazione, data. Un archivio disordinato può rendere molto faticosa la fase di montaggio.

Non buttare via niente: anche se per realizzare il montaggio finale si usano solo alcune clip conviene sempre conservare copia di tutto ciò che si registra, archiviandolo con cura. Un domani lo stesso materiale potrebbe tornare utile per un altro progetto.

Non si lasciano le opere nel cassetto: la radio è fatta per essere ascoltata ed è importante raccogliere impressioni e pareri sul proprio lavoro. Si può usare una piattaforma on line e condividere il link oppure, se il podcast non è troppo lungo, inviarlo direttamente con una mail o un messaggio.

Esercizio 2 (online/offline):

Registra una cartolina sonora del tuo quartiere utilizzando voci, suoni, musica registrati per strada.

Esempio: Les traqueurs de bruits di Abdellah M. Hassak

<https://radiopapesse.org/it/archive/sonora/les-traqueurs-de-bruits>



REALIZZARE UN'INTERVISTA

Per realizzare una buona intervista bisogna entrare nei panni del reporter. È fondamentale essere curiosi, anche intervistando persone che si conoscono bene si possono scoprire cose di cui non si sarebbe mai parlato senza un microfono. Realizzare una buona intervista è qualcosa di più di appuntarsi una lista di domande.

La prima regola per una buona intervista, che si faccia in studio, per la strada, a casa o in un ufficio è mettere a proprio agio il proprio ospite. È importante condividere con lei/lui perché stiamo realizzando la registrazione, che fine farà, se verrà pubblicata in forma completa o se verrà montata, se oltre alla sua voce sentiremo altri pareri o punti di vista sullo stesso argomento. Bisogna avere molto rispetto dei nostri ospiti, esattamente come se li avessimo invitati a cena dobbiamo fare il possibile perché anche per loro l'intervista sia una bella esperienza, senza tradirne la fiducia e cercando di orientare onestamente le aspettative.

I suoni e rumori d'ambiente sono importanti se fanno parte della storia che si vuole raccontare, bisogna però fare attenzione che non si inverta la relazione figura/sfondo. Se si registra in un luogo rumoroso può essere utile fare qualche prova di registrazione per verificare il risultato prima di cominciare. È sempre una buona abitudine registrare separatamente qualche minuto di suoni dell'ambiente in cui si realizza l'intervista, che potrà essere utile in fase di montaggio per creare un'immagine sonora dei luoghi che raccontiamo.

Prepararsi una lista di domande è sempre molto utile, anche perché costringe a ragionare su quali sono le cose importanti che vogliamo ci vengano raccontate. Sono da evitare le domande cui si risponde semplicemente con un "sì" o un "no" preferendo domande che costringano l'ospite ad argomentare il proprio punto di vista.



È importante mantenere il contatto visivo con chi si sta intervistando: è una forma di rispetto importante, altrimenti potrebbe sembrare che ciò che ci stanno raccontando non ci interessi. Se si concepisce l'intervista come una conversazione bisogna essere disposti a condividere qualcosa di sé, partecipare attivamente e non limitarsi a leggere meccanicamente una sequenza di domande.

Si può lasciare che il nostro ospite continui le sue attività durante l'intervista, occasione che ci permette di registrare la voce nel suo ambiente. Inoltre fare delle cose durante la registrazione metterà maggiormente a suo agio l'ospite.

Durante la realizzazione di un'intervista si possono prendere anche dei brevi appunti per memorizzare le informazioni importanti raccolte, i moderni registratori mp3 permettono di marcare il file durante la registrazione per ritrovare più velocemente punti importanti nel file finale.

Il vero grande segreto per realizzare una buona intervista rimane comunque la curiosità, realizzare un reportage è un percorso di scoperta del mondo che ci circonda e di sé stessi.

Esercizio 3 (online/offline):

Registrare un'intervista a qualcuno che si vuole conoscere meglio, tagliare le domande e provare a costruire una narrazione fluida con le sole risposte.

Esempio The living room di Briana Breen (narrazione frutto di un'intervista, senza suoni ma con musica di accompagnamento)

https://www.wnycstudios.org/podcasts/radiolab/segments/living-room_podmash



USO DEL MIXER

La funzione fondamentale del mixer è quella di miscelare i suoni provenienti da diverse fonti (microfono, strumento musicale, riproduttore di tracce audio digitali, smartphone, ecc) controllandone volume ed equalizzazione per ottenere un unico flusso sonoro in uscita.

Esistono moltissimi modelli diversi, con prezzi che vanno da poche decine a migliaia di euro. Ognuno ha le sue caratteristiche, nel caso in cui si debba fare un acquisto è importante valutare con cura cosa ci si aspetta e quale budget si ha a disposizione. Per fare radio basta molto poco: due ingressi microfono e una traccia stereo (musica) sono sufficienti a registrare un talk show radiofonico.

In questa guida prenderemo in esame solo mixer analogici, cercando di offrire strumenti utili di lavoro a prescindere dal modello di mixer con cui ci si appresta a lavorare.



Canali IN – ingressi microfonici e stereo

I canali in ingresso, spesso abbreviato con IN, permettono di collegare al mixer ingressi mono (che riproducono lo stesso suono a destra e a sinistra) quali microfoni e strumenti musicali (ad esempio tastiera e chitarra) e ingressi stereo (che quindi prevedono suoni diversi su canale destro e canale sinistro, come nella musica) quali computer, player portatili, smartphone, tablet.

I canali mono hanno un numero che li identifica, il connettore può essere JACK o XLR. Ad ogni canale mono si può collegare un solo cavo che trasmetterà un segnale uguale al canale destro e sinistro in uscita.

I canali stereo sono identificati da una coppia di numeri, il connettore può essere una coppia di ingressi JACK o RCA. Per collegare il mixer ad un dispositivo di riproduzione audio (computer, tablet, smartphone...) si utilizza un cavo ad Y: ad una estremità ci sarà un MINI-JACK (adatto a collegarsi ai dispositivi di riproduzione che di solito hanno un'uscita cuffie) e all'altra estremità due JACK o due RCA. Il segnale in uscita sarà stereo, conservando il bilanciamento della traccia originale. Con questo ingresso possiamo registrare anche telefonate, che possono essere utili per realizzare interviste a distanza o interagire con ascoltatori e ascoltatrici durante una diretta.

I canali in ingresso abitualmente offrono i seguenti controlli sul mixer:

- Volume: spesso si tratta di un fader (cursore scorrevole), nei mixer più piccoli è una rotella
- HIGH MID LOW Equalizzazione: gestione, di solito con tre rotelle, delle frequenze alte, medie e basse in ingresso
- Gain: ulteriore guadagno sul volume, da utilizzare con attenzione per non distorcere il segnale
- AUX: volume del singolo canale nel mixato AUX in uscita (poco utilizzato in radio)
- PAN: controlla il bilanciamento stereo del canale in uscita: offre la possibilità di "spostare" il suono a destra o sinistra (R o L sul mixer)
- Tasto LOW CUT: taglia alcune basse frequenze, offrendo una qualità migliore di registrazione/trasmisione



Canali OUT - USCITE casse, registrazione, cuffie

I canali in uscita del mixer, spesso abbreviati in OUT, permettono di registrare, amplificare, trasmettere in streaming, ascoltare in cuffia il mixato (il risultato della somma di tutte le tracce) finale.

I canali in uscita sulla maggior parte dei mixer sono:

- MAIN OUT: uscita principale, controllata da uno o due fader sulla destra del mixer
- PHONES: uscita stereo per collegare le cuffie e ascoltare il main out
- MONITOR OUT: spesso ha il controllo del volume con la stessa rotella delle cuffie, può essere utile per avere volumi diversi in sala e in streaming durante le dirette dal vivo.
- AUX: di solito controllato da una rotella su ogni singolo canale in entrata, si usa abitualmente per la gestione del palco con una band per offrire casse spia ai musicisti.

Quando si registra in studio tutti i partecipanti devono indossare le cuffie, meglio un modello fasciante, per sentire cosa si sta effettivamente registrando. Il mixer solitamente offre una sola uscita cuffie, a questa si può collegare un amplificatore per cuffie, solitamente con un cavo Jack/Jack stereo. Ci sono modelli molto economici che permettono di collegare 4 cuffie, come quello dell'immagine.

REGISTRAZIONE E POST PRODUZIONE

Una volta collegato il mixer al PC possiamo fare delle prove di registrazione con un qualsiasi software di registrazione, in questa guida suggeriamo ai neofiti l'utilizzo di Audacity: un software libero (gratuito e con codice sorgente aperto) che offre tutti gli strumenti necessari a registrare e montare audio. È un software multi piattaforma, quindi si può installare su Windows, IOS e distribuzioni GNU/Linux come Ubuntu.

AUDACITY - registrazione

La prima cosa da fare una volta avviato Audacity è scegliere da quale scheda audio registrare, l'elenco delle schede è accessibile sulla sinistra, sotto il player. In corrispondenza dell'icona con il microfono si può selezionare una scheda audio per la registrazione, in corrispondenza dell'icona speaker si può selezionare la scheda in uscita. Con una scheda audio o mixer usb collegati la configurazione potrebbe essere: IN -> mixer/scheda audio OUT -> casse del computer (per poter ascoltare la registrazione).





Attenzione: Audacity sceglie la scheda audio predefinita all'avvio, il rischio è quello di registrare dal microfono integrato nel computer una trasmissione realizzata con microfoni e mixer.

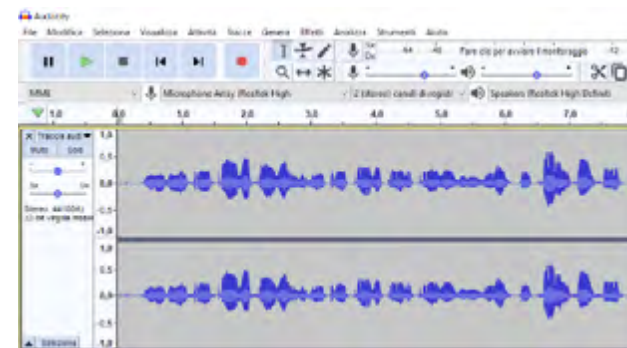
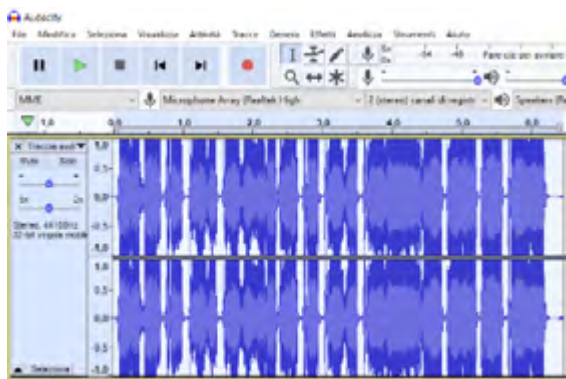
Prima di cominciare a registrare è buona abitudine fare una prova dei volumi di tutti i canali in ingresso (voci e musica), se è prevista la sovrapposizione di voce e musica conviene verificare che il volume della musica non sia troppo alto (non si potrà abbassare dopo, il mixato registrato non mantiene separati i canali in ingresso).

Un buon indicatore del volume di registrazione della traccia è la rappresentazione grafica che offre Audacity.

La banda blu che rappresenta l'onda sonora non deve superare i limiti della traccia e non deve essere troppo piatta (vedi immagini: la prima traccia è troppo satura, la seconda troppo bassa, la terza è registrata correttamente).

Una traccia troppo satura non è recuperabile e l'audio risulterà distorto, una traccia registrata a basso volume si può amplificare ma un eccesso di amplificazione mette in evidenza fruscii e disturbi altrimenti impercettibili rendendo altrettanto inutilizzabile la traccia.

Audacity offre una serie di effetti per correggere e trasformare il suono (menu effetti), è preferibile impegnarsi per registrare al meglio piuttosto che cimentarsi nel recupero, spesso impossibile, di audio corrotto.





AUDACITY: MONTAGGIO E POST PRODUZIONE

Il montaggio audio per una trasmissione o un documentario radio consiste nella selezione, taglio e ordinamento del materiale registrato con la possibilità di aggiungere e/o sovrapporre ulteriori tracce audio (musica, suoni, ambienti).

A secondo del format a cui si sta lavorando il lavoro di montaggio può essere più o meno complicato, in alcuni casi assume un valore fondamentale anche dal punto di vista autoriale. Montare un'intervista pone anche una serie di problemi deontologici costringendo a scegliere tra completezza e sintesi. Al di là delle competenze tecniche necessarie è necessario fare uno sforzo di carattere linguistico, per apprendere la "grammatica" del montaggio audio e della comunicazione radiofonica. Anche in questo caso l'ascolto di lavori altrui può essere illuminante sul grande valore del montaggio.

TAGLIARE, INCOLLARE, SPOSTARE

Per selezionare una parte di traccia utilizzare lo strumento selezione (a destra del player, con icona a forma di cursore), aiutandosi con un mouse per essere più precisi basta "tirare" il cursore lungo la sua lunghezza tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, esattamente come si fa con i programmi di video scrittura. A questo punto si può cancellare (con tasto CANC), tagliare (CTRL + X), copiare (CTRL + C), incollare (CTRL + V) posizionandosi nel punto prescelto lungo la timeline (letteralmente "linea del tempo", rappresenta graficamente tutta la lunghezza del montaggio).

Si può dividere una clip sonora posizionando il cursore e premendo contemporaneamente CTRL e I, oppure tasto mela e I su IOS.

Il tasto posizionato nella stessa barra degli strumenti rappresentato dalla doppia freccia permette di spostare clip tagliate lungo la timeline, permettendo di ordinare le single clip risultato del lavoro precedente.



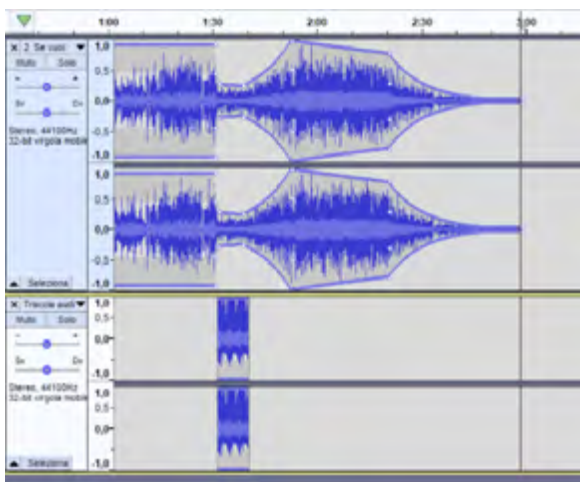
MULTITRACCIA: MUSICA, SUONI, AMBIENTI

Audacity permette di lavorare con due o più tracce audio sovrapposte, questo rende possibile aggiungere una base musicale sotto uno speaker, aggiungere canzoni ad una conduzione radiofonica, sovrapporre suoni e ambienti registrati per realizzare un'opera maggiormente immersiva. Attenzione: Audacity lavora sia con tracce stereo che mono, mentre si può copiare da una traccia mono ad una stereo è impossibile fare il contrario (una soluzione può essere convertire la traccia stereo in mono, oppure mantenere due tracce separate). In fase di registrazione si può scegliere se ottenere una traccia mono o stereo dal menu a discesa vicino alla selezione della scheda audio.

Per aggiungere una nuova traccia si può importare un file audio (menu file/importa/audio oppure "drag and drop" trascinare direttamente il file nel programma), oppure aggiungere una o più tracce nuove su cui posizionare musiche, suoni, interviste (menu tracce/aggiungi nuovo/traccia audio mono o stereo).



REGOLAZIONE VOLUME



Ci sono modi diversi per intervenire sui volumi. Se si vuole alzare o abbassare il volume ad una traccia intera si può fare dai comandi a sinistra della rappresentazione grafica dell'onda sonora. Oltre al volume si può mettere la traccia in modalità SOLO (escludendo tutte le altre), MUTO o gestire il bilanciamento destra/sinistra. Se si intende alzare solo una

parte della registrazione la si può selezionare con il cursore e aprendo il menu a tendina EFFETTI si accede alla funzione AMPLIFICA. Oltre alla possibilità di amplificare Audacity offre una gran varietà di effetti che offrono molte possibilità per sperimentare la trasformazione digitale del suono.

Usando invece lo strumento involuppo (nella barra degli strumenti rappresentato da una linea spezzata tra due triangoli) permette di alzare e abbassare il volume seguendo la sua rappresentazione grafica. Nell'immagine qui a fianco una traccia musicale (traccia sopra), abbassata bruscamente per far entrare la voce (traccia sotto) poi rialzata gradualmente e infine sfumata. Una volta selezionato lo strumento involuppo con un clic sulla traccia si aggiunge un nodo per costruire la curva.

SALVATAGGIO ED ESPORTAZIONE

Una volta terminata la sessione di registrazione è necessario salvare il lavoro per non perderlo. A questo punto possiamo fare scelte diverse a seconda degli usi che dovremo fare della registrazione.

Se prevediamo di riprendere in mano la traccia per fare post produzione si può salvare il progetto di Audacity, il risultato saranno un file con formato file .aup e una cartella con lo stesso nome. Audacity può gestire diverse tracce ed effetti che saranno conservati dal progetto salvato. Attenzione: il file .aup può essere aperto solo da un computer su cui sia installato Audacity e va sempre accompagnato dalla cartella con lo stesso nome del file.

Se vogliamo condividere con altri la traccia registrata, pubblicarla on line, utilizzarla per la produzione di un video dovremo esportare un file scegliendo tra i formati WAV, mp3, OGG

- WAV (o WAVE), contrazione di WAVEform audio file format (formato audio per la forma d'onda) è un formato audio di codifica digitale sviluppato da Microsoft e IBM per personal computer IBM compatibile.
- MP3 (per esteso Moving Picture Expert Group-1/2 Audio Layer 3, noto anche come MPEG-1 Audio Layer III o MPEG-2 Audio Layer III) è un algoritmo di compressione audio in grado di ridurre drasticamente la quantità di dati richiesti per memorizzare un suono, mantenendo comunque una riproduzione accettabilmente fedele del file originale non compresso.
- Ogg (a volte indicato anche come Ogg Media) è un formato contenitore libero per il trasporto di flussi di bit progettato con l'intento di permettere sia lo streaming che l'archiviazione in maniera efficiente.

Esportando il file possiamo anche applicare un'etichetta (TAG) che contiene il nome dell'autore, la data di realizzazione, il genere, ecc.

Siti web che ospitano podcast gratuiti:

<https://www.speaker.com>

<https://www.mixcloud.com>

<https://www.podbean.com>

<https://anchor.fm>



GLOSSARIO

Web radio: stazione radio che trasmette in streaming sul web, tramite sito internet o applicazione.

Streaming: nel campo delle telecomunicazioni identifica un flusso di dati audio/video trasmessi da una sorgente a una o più destinazioni tramite una rete telematica. Questi dati vengono riprodotti man mano che arrivano a destinazione.

Podcast: indica una risorsa audio/video fruibile in qualsiasi momento, scaricata automaticamente in formato mp3 (o altro) dal sito dell'emittente e salvata nella memoria di un dispositivo per la riproduzione.

Fader: cursore scorrevole sul mixer, di solito legato al controllo del volume delle singole tracce e del volume in uscita.

Gain: guadagno audio sul mixer.

PAN: bilanciamento audio destra/sinistra sul mixer.

XLR o CANNON: cavo audio bilanciato.



JACK o MINI JACK: cavo audio mono o stereo.

Cavo a Y: cavo dotato di due connettori ad un capo e un solo connettore all'altro capo, permette di trasmettere un segnale stereo da due connettori mono ad un ingresso stereo.

Effetto Larsen: L'effetto si innesca quando il microfono è troppo vicino all'altoparlante a cui è collegato o il guadagno del sistema è troppo elevato. Il risultato è una somma di frequenze in costante e veloce aumento che genera un fischio che può mettere a repentaglio l'impianto di amplificazione, oltre alle vostre orecchie.

Filtro Anti pop: filtro che protegge il microfono da suoni con intensità sonora eccessiva.

Shock-mount: supporto per microfono a condensatore.

Drag and drop: possibilità di aprire un file con un determinato software semplicemente trascinando l'icona del file nello spazio di lavoro del software.

Audacity: software di montaggio audio digitale multitraccia e multiplatforma, distribuito sotto la *GNU General Public License*. Il programma di base permette la registrazione di audio multitraccia, la loro modifica e il relativo mixaggio.



PROMOTED BY
Comune di
Milano



Food Wave - Empowering Urban Youth for Climate Action - è un progetto promosso dal Comune di Milano con ACRA, ActionAid Italia, Mani Tese e altri 26 partner (18 enti locali, 8 organizzazioni civili). Food Wave ha l'obiettivo di aumentare la conoscenza, la consapevolezza e l'impegno dei giovani su modelli sostenibili di consumo e comportamento alimentare. Il progetto è cofinanziato dalla Commissione Europea nel quadro del programma DEAR – Development Education and Awareness Raising nell'Unione Europea. Il progetto si sviluppa in oltre 21 località in 17 Paesi (16 nell'Unione europea e 1 nel Sud Globale - Brasile). Anche la rete globale C40 è un associato del progetto.

www.foodwave.eu - info@foodwave.eu

Facebook/Instagram @foodwaveproject

ACRA è un'organizzazione non governativa con sede a Milano, impegnata da oltre 50 anni nella lotta alla povertà e nella cooperazione internazionale su temi quali cibo, educazione, acqua, energia e ambiente. In Europa e in Italia promuove una cultura del dialogo, dell'integrazione, dello scambio interculturale e della solidarietà. Da più di 30 anni realizza progetti, iniziative e laboratori di Educazione alla Cittadinanza attiva e Globale.

ACRA, via Lazzaretto 3 - 20124 Milano, Italia
T +39 02 27000291

www.acra.it

CINEVAN è un'Associazione Culturale composta da videomaker, fotografi ed esperti di comunicazione. Portiamo il cinema nelle piazze, nelle strade e nei cortili, creando nuove opportunità di cultura e socializzazione, produciamo video e narrazioni fotografiche per eventi, insegniamo nelle scuole, collaboriamo con istituzioni profit e non profit per comunicare progetti e realizzare campagne di sensibilizzazione e campagne di raccolta fondi.

SHARERADIO è una web radio nata nel 2009 a Baggio, periferia ovest di Milano, con l'obiettivo di promuovere la coesione sociale nella città che è diventata un'associazione di promozione sociale nel 2015: comunicare e insegnare a comunicare sono le azioni che caratterizzano la sua attività. L'associazione si propone di combinare nelle sue attività forme di citizen journalism, story telling e media education, intese come discipline e processi di insegnamento e apprendimento collettivo sui media finalizzati al cambiamento sociale.

Coordinamento e introduzione di *Sara Marazzini, ACRA*

Capitolo web radio a cura di *Share Radio*

Progetto grafico e impaginazione di *Chiara Baggio, ACRA*

Traduzione dall'inglese di *Arianna Soffientini, Michele Zheng, Veronica Vismara*

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario dell'Unione Europea. I suoi contenuti sono di esclusiva responsabilità di ACRA e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea.

Quest'opera è rilasciata sotto licenza Creative Commons - Attribuzione Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Licenza Internazionale.





PROMOTED BY
Comune di
Milano



Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario dell'Unione Europea.
I suoi contenuti sono di esclusiva responsabilità di ACRA e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea.