

---

# CINESCAPES

cinema e paesaggio

---

TOOLKIT 14+

---



**Scrittura dei testi  
e impostazione  
metodologica:**

Michele Bellantuono  
Marianna Giorgia  
Marchesini

**Consulenze:**

Giovanni Benini  
Marco Trevisan

**Responsabile  
di progetto:**

Giulia Narduolo

**Grafica e layout:**

Giulia Brolese

Cinescapes mira a fornire a studenti, studentesse e docenti la consapevolezza di nozioni quali sguardo, autenticità e identità di un paesaggio, utilizzando il cinema come strumento di valorizzazione del territorio grazie alla conoscenza di luoghi che hanno ospitato importanti produzioni cinematografiche.

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM.



---

Il **toolkit CINESCAPES** è pensato per l'intera comunità educante e intende proporre degli strumenti per comprendere ed affrontare temi legati al paesaggio, fornendo materiali didattici, basi teoriche e spunti di approfondimento per la lettura filmica e la rielaborazione creativa.

Il contenuto di questo toolkit è pensato per ragazze e ragazzi dai 14 anni e può essere utilizzato nella sua totalità o solamente in parte, secondo gli interessi e le necessità pedagogico-didattiche.

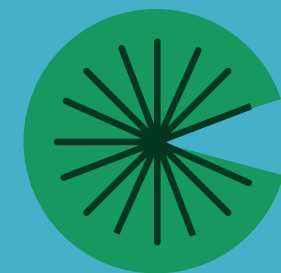
Il toolkit utilizza un font ad alta leggibilità. Il testo è inoltre realizzato con una particolare attenzione al linguaggio di genere con l'obiettivo di promuovere una maggiore consapevolezza circa le possibilità occupazionali in un settore - quello cinematografico - in cui la rappresentazione, il divario salariale e di carriera sono caratterizzati da discriminazioni e disuguaglianze.



---

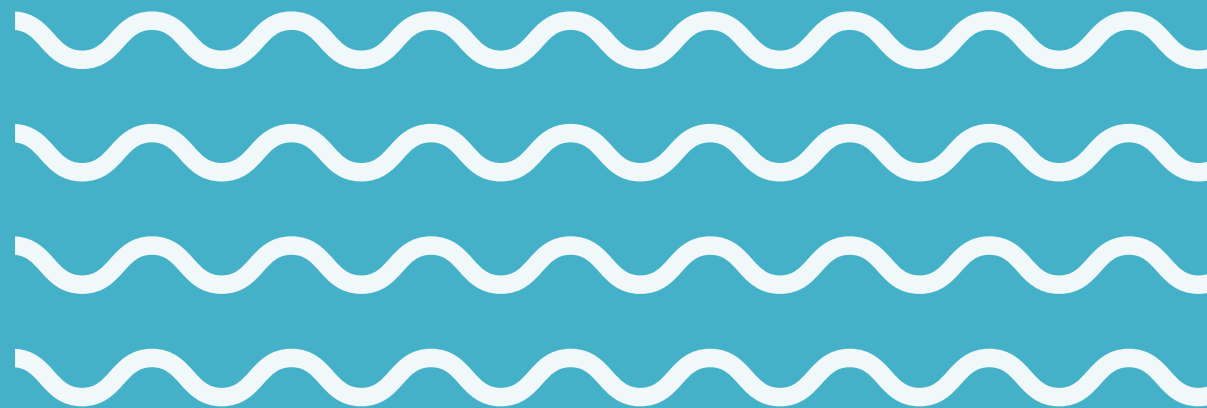
## **Indice**

- 8    Riconoscimento dei paesaggi e tutela**
- 10   Il genius loci: il mito**
- 11   Il concetto di paesaggio nella teoria moderna**
- 14   Cinema e paesaggio**
- 20   Cinema e turismo**
- 30   Location scouting**
- 34   L'analisi filmica**
- 40   Schede film**
- 54   Attività**
- 86   Glossario cinematografico**
- 92   Le professioni del cinema**
- 93   Siti utili**
- 94   Bibliografia**



---

## Riferimenti normativi per la tutela del paesaggio



## Riconoscimento dei paesaggi e tutela

### Costituzione italiana, articolo 9 (1945)

«La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione.»

Il 14 marzo si celebra la Giornata nazionale del Paesaggio, istituita dal Ministero della Cultura per sensibilizzare la cittadinanza sull'importanza del patrimonio culturale materiale ed immateriale legato al paesaggio.

### Convenzione europea del paesaggio (2000)

Prefiggendosi di promuovere la protezione, la gestione e la pianificazione dei paesaggi europei e di favorire la cooperazione europea, la Convenzione è il primo trattato internazionale esclusivamente dedicato al paesaggio europeo nel suo insieme.

Definisce il paesaggio come una determinata parte di territorio, così come è percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni.

### Il paesaggio culturale (dal 1992) secondo l'UNESCO

L'UNESCO prevede la tutela dei paesaggi che rappresentano «creazioni congiunte dell'uomo e della natura», così come definiti all'articolo 1 della Convenzione, e che illustrano l'evoluzione di una società e del suo insediamento nel tempo sotto l'influenza di costrizione e/o opportunità presentate all'interno e all'esterno, dall'ambiente naturale e da spinte culturali, economiche e sociali.

Secondo l'agenzia ONU, la loro protezione può contribuire alle tecniche moderne di uso sostenibile del territorio e al mantenimento della diversità biologica.

### L'impegno dei popoli indigeni

Erica-Irene Daes, accademica e diplomatica, impegnata nella promozione dei diritti delle popolazioni indigene all'interno del Gruppo di lavoro delle Nazioni Unite riporta una presa di distanza dal dualismo natura - cultura, tipico del pensiero occidentale: «i popoli indigeni considerano tutti i prodotti della mente e del cuore umano come interrelati, e come derivanti dalla stessa fonte: le relazioni tra le persone e la loro terra, la loro parentela con le altre creature viventi con cui condividono la terra e con il mondo degli spiriti. Dal momento che la fonte ultima della conoscenza e della creatività è la terra stessa, tutta l'arte e la scienza di un determinato popolo sono manifestazioni delle stesse relazioni di fondo e possono essere considerate come relazioni sottostanti e possono essere considerate come manifestazioni del

popolo nel suo complesso» (Daes in Ingold 2011).

Secondo una stima di Survival International, l'80% dei luoghi più ricchi di biodiversità del mondo si trova all'interno di aree abitate da millenni da popolazioni indigene: «molte tribù si considerano le amministratrici di una terra che appartiene ai loro figli e nipoti. Un simile approccio porta in modo spontaneo alla conservazione».

## 2

---

### Il genius loci: il mito

Nella mitologia romana, il genius loci era uno **spirito protettivo** associato ad un luogo ed era spesso rappresentato simbolicamente come un serpente. Gli antichi lo riconoscevano come quell'opposto con cui gli esseri umani devono scendere a patti per acquisire la possibilità di abitare.

Ogni abitazione, città, bosco, montagna o elemento paesaggistico era posseduto dal proprio spirito che trasmetteva un'identità attraverso la sua presenza e le sue azioni.

Christian Norberg-Schultz nel suo testo *Genius loci*, pubblicato nel 1979, analizza da un punto di vista architettonico lo spirito dei luoghi, intendendo per «**luogo**» l'insieme complesso di elementi materiali, che determinano «l'atmosfera» del luogo, il suo «carattere ambientale».

Attualmente, nel contesto ambientale, il genius loci può essere inteso come quelle «**energie ambientali**» che caratterizzano un luogo.

«In termini di paesaggi, il genius loci si traduce come un insieme di processi che coinvolgono usi e attività del territorio, testimonianze, luoghi e oggetti correlati a diversi individui o gruppi» (ICOMOS Australia, 1999).

## 3

---

### Il concetto di paesaggio nella teoria moderna

**Michael Jakob** (2009) definisce il paesaggio attraverso una formula, che in maniera immediata, fornisce gli elementi essenziali per definire il concetto, ossia **P = S + N**.

A partire da questa formula, l'autore sostiene la tesi secondo cui il **soggetto (S)**, la **natura (N)** e la **relazione tra i due (+)** siano i fattori imprescindibili per determinare il **paesaggio (P)** ed il venir meno di uno dei tre, infatti, ne precluderebbe l'esistenza.

Questa sintetica definizione fornita da Jakob (ibidem) sottolinea l'importanza della relazione tra le parti, in cui la natura - intesa come «un insieme di elementi fisici» (Ligi, 2016: 18) - nell'interazione con un soggetto che è portatore e produttore di «valori simbolici e culturali, percezioni e narrazioni» (ibidem), trasforma l'ambiente in paesaggio.

Importante evidenziare che (Ligi 2016: 198) «le percezioni sensoriali, oltre che prodotte da stimoli elettrici del cervello, sono vere e proprie costruzioni sociali, plasmate da ideologie, valori, disposizioni, gusti, educazione, e da numerosi altri elementi non naturali ma culturali».

Il paesaggio si va dunque costruendo «anche attraverso una profonda attività proiettiva e immaginativa» ed una «plasmazione simbolica dell'ambiente» che rende possibile «conferire ai luoghi uno spessore storico-emozionale» (Ligi 2016).

In ultimo ma non meno importante, il paesaggio si può concepire come un «tessuto di interazioni tra percezioni e pratiche» in cui gli elementi naturali - in relazione al soggetto e alle sue percezioni sensoriali, emozionali ed affettive - si sintetizzano ad un terzo elemento, ossia «una serie di azioni individuali oppure sociali, messe in atto da un'intera comunità sull'ambiente, che

dipendono da quelle percezioni, ma anche da scelte guidate da ideologie, valori, e concezioni estetiche» (Ligi 2016).

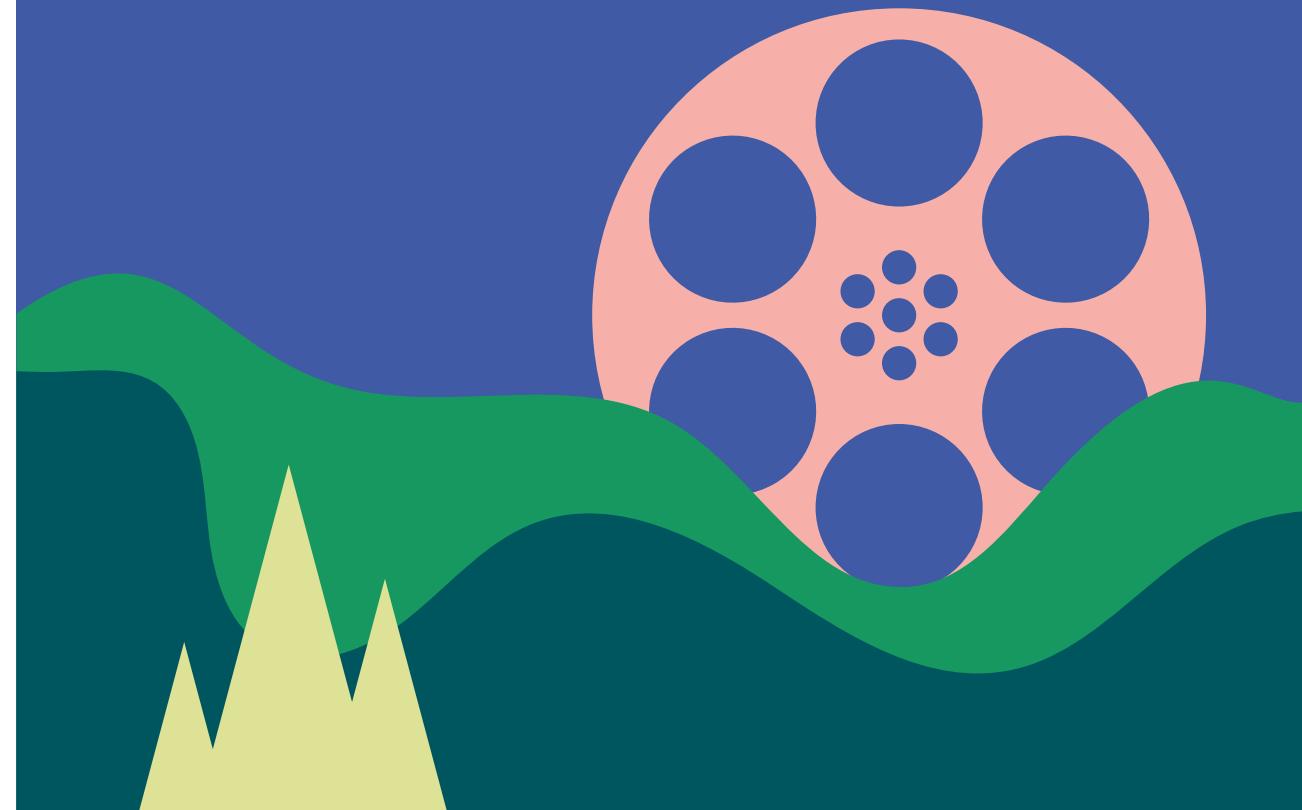
Si evidenzia dunque come «non esiste il paesaggio ma solo specifici paesaggi» che nascono «simultaneamente al vissuto stesso» (Sassatelli in Simmel 2006) e che i luoghi sono dunque «leggibili sempre in molteplici livelli, e rappresentano sempre una pluralità di significati sovrapposti, talvolta anche in contraddizione tra loro» (Ligi 2016).

Fin dall'alba dei tempi, infatti, un duplice processo coinvolge i paesaggi e le comunità che li abitano: i paesaggi stimolano la costruzione di narrazioni; le storie narrate plasmano la costruzione della percezione dei paesaggi, caricandoli di emotività ed estetica.

Il cinema si colloca dunque come parte attiva in questo intreccio di processi creativi che guardano ai luoghi come «gomitoli del tempo che si è avvolto su sé stesso» (Magris 1997).

---

## Cinema e paesaggio



## Cinema e paesaggio

### Il concetto di paesaggio nell'audiovisivo

Quando si parla di “paesaggio” all'interno di un contesto di riflessione teorica nell'ambito del campo audiovisivo, ci si trova ad affrontare un soggetto dalla molteplice natura e funzione. Come precedentemente esaminato, il concetto di paesaggio comprende quello di natura, non tanto intesa come entità autonoma quanto piuttosto come parte di un binomio che include necessariamente la figura umana.

«Il termine paesaggio si definisce come il frutto di un'operazione di sintesi, di fusione tra uno spazio e il complesso sistema di percezioni attraverso cui il soggetto lo costruisce e lo riconosce come immagine. In più, lo spazio del paesaggio è già un territorio che ingloba e incorpora la presenza umana, sin dall'etimologia della parola (da “pays”, paese e “age”, globale, totale). Il paesaggio è sempre umano, sia perché è visto in relazione alla presenza dell'attività umana, sia perché può essere detto e riconosciuto come un tutto a partire dal fatto che c'è un soggetto in grado di unificare la molteplicità delle percezioni in una forma unitaria.» (fonte: “Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni. Vol. 45: Paesaggio”)

Il territorio è pertanto, secondo questa definizione legata alla prospettiva critica postmoderna, da considerarsi sempre in rapporto con il soggetto umano e dunque come «il destinatario, l'oggetto della proiezione non soltanto dell'emotività e affettività dell'individuo (e della collettività nel suo complesso cui questi appartiene) ma anche delle tensioni intellettuali e delle pulsioni “spirituali” (qualunque cosa si voglia o si possa intendere con questo termine) del gruppo umano e dei suoi componenti: attraverso l'imposizione al territorio di un senso particolare e

pregnante mediante azioni culturali di manipolazione, simboliche e o concrete, del contesto ambientale» (Scaramellini 2007)

Lo spazio di cui parla la critica postmoderna è dunque un concetto pregnante e complesso, che raccoglie in sé non solo caratteristiche socio-economiche e storico-culturali, ma anche simboliche. Gli esseri viventi «non possono vivere senza dare un senso a ciò che li circonda: di conseguenza, lo spazio da essi occupato è “eterotopico”, in quanto costituito da elementi diversi improntati a significati tanto fisici che metafisici. Ne consegue il ruolo euristico acquisito nella geografia culturale odierna dal “simbolismo spa-ziale” (impennato sulla trama di valori e significati attribuiti ai luoghi), e che ha condotto alcuni geografi contemporanei a utilizzare i concetti stessi di “archetipo” e di “mito”». (Lucchesi 2012)

Su questo rapporto tra essere umano e paesaggio, da cui può partire un'analisi sul “guardare” e una categorizzazione del ruolo del paesaggio nella cultura delle immagini, dalla pittura al cinema, è interessante il commento del critico e storico del cinema Sandro Bernardi: «la presenza di un osservatore, che è parte essenziale del paesaggio stesso, implica un riferimento all'atto del guardare che, se nella letteratura e nella pittura è ricorrente, nel cinema moderno e contemporaneo diventa essenziale, costitutivo del linguaggio stesso, fattore del senso ultimo e profondo a cui può essere ricondotta ogni opera cinematografica. Il paesaggio è un'esperienza, non un oggetto autonomo, e studiarlo significa studiare una cultura, il suo modo di costruirsi lo spazio, di rapportarsi a se stessa, quel rapporto fra il noto e l'ignoto che abitualmente chiamiamo “mondo” [...]». Le scene di paesaggio, in cui una persona guarda il mondo, «diventano spesso esperienze-limite, soglie che ci trascinano al di là della cultura, del nostro modo di vedere il mondo, senza comunque abbandonare questo modo; ci invitano ad andare oltre noi stessi senza per questo scivolare in una perdita completa d'identità». (Bernardi 2002) Bernardi individua quindi nella esperienza di visione cinematografica attraverso le quali si strutturano diverse



prospettive di rapporto tra personaggio e spazio:

- lo sguardo dei personaggi dentro il film
- lo sguardo del film
- lo sguardo dello spettatore sul film

In quest'ottica, «il paesaggio cinematografico diventa punto di partenza per una riflessione non solo sul cinema, ma implicitamente anche sull'atto del guardare inteso come atto conoscitivo» (Bernardi 2002).

Naturalmente anche da punto di vista più tecnico il cinema è in grado di intervenire creativamente sulla percezione/sguardo dello spettatore, in quanto esso «è potenzialmente uno strumento per ripensare il mondo attraverso lo sguardo, poiché il cambiamento dei punti di vista (montaggio) e il loro slittamento (movimenti della cinepresa) incarnano tecnicamente il movimento dello sguardo e del pensiero, la possibilità di guardare una cosa da molti lati, di avvicinarsi e allontanarsi, di allontanarsi anche da se stessi e di guardarsi attraverso il rapporto fra le immagini. [...] È appunto questa stratificazione, questo complesso gioco dei punti di vista che mette in luce, nella nostra esperienza visiva, la dialettica di due movimenti simultanei: quello del vedere e quello del guardare» (Bernardi 2002).

## Tipologie e ruoli del paesaggio nel cinema

Il cinema è un'arte che coinvolge i concetti di spazio e di tempo, che mette in rapporto immagini e narrazione, mondo esteriore e interiore, in un processo di sintesi che viene filtrato dalla presenza di sguardi (dell'operatore così come dello spettatore). Nel mondo del cinema dunque il concetto di paesaggio può assumere valenze diverse, può ricoprire ruoli di varia importanza all'interno della storia; agendo più o meno come "protagonista", o comunque come elemento chiave della narrazione, oppure fungendo da semplice quinta scenografica per le vicende in primo piano. Si individuano dunque due categorie principali: in una diffusa

semplificazione, la complessità del rapporto viene tradotta nei concetti di paesaggio pittorico e di paesaggio narrativo.

Il primo è «caratterizzato da uno sguardo riflessivo, meta-narrativo in cui, come nella pittura, il senso non è tanto la storia raccontata quanto l'apertura sulle storie possibili», mentre il narrativo è «il paesaggio integrato e funzionale alla narrazione e alla drammaturgia del film, il tradizionale paesaggio diegetico», nella definizione di Bernardi, che associa rispettivamente alle due categorie sopra citate gli spazi e i luoghi, coinvolgendo in questo binomio, come già sottolineato nei capitoli precedenti, il ruolo dello spettatore/osservatore, che chiama in causa il concetto di sguardo. «Lo sguardo pittorico è interessato alla descrizione di luoghi senza storia o con tante storie possibili, quello narrativo tende invece alla trasformazione del luogo in spazio di un'azione, attribuendogli un senso definito, chiuso e funzionale alla storia raccontata». (Bernardi 2002)

## Definizione di Freeburg: tipologie di setting

Martin Lefebvre osserva che «se l'autonomia dello spazio rappresentato è nelle arti visive necessaria per l'emergere del paesaggio come concetto pittorico diverso dal mero setting [ambientazione, ndt], che comprende personaggi, azioni ed eventi, dunque qualcuno potrebbe diffidare della capacità del cinema di rappresentare i paesaggi.[...] La distinzione tra paesaggio e ambientazione, potremmo dire, dipende da una sorta di economia pittorica: finché un'opera mostra uno spazio naturale asservito ai personaggi e alla storia, finché la sua funzione consiste nel fornire spazio a essi, quell'opera non sta descrivendo propriamente un paesaggio». (Lefebvre 2011)

In base al tipo di rapporto che il paesaggio mantiene nei confronti del contenuto narrativo (dai personaggi alle situazioni), si possono quindi individuare vari livelli di "subordinazione"

dello stesso. Freeburg propone la seguente classificazione, in cui si parte da un teorico livello “zero” di subordinazione per arrivare all’estremo opposto, in cui il contesto è completamente al servizio dell’impianto drammaturgico.

Il ruolo del setting può essere:



CINESCAPES

## Cinema e turismo



## Cinema e turismo

### Il fenomeno del cineturismo

Per cineturismo (*film tourism* o *screen tourism*) si intende quel fenomeno per cui un determinato luogo viene scelto come meta turistica in quanto visto in un film o in una serie televisiva. Si tratta di una delle forme di turismo culturale in maggiore crescita negli ultimi anni, oggetto di studi ancora precoci che tentano di individuare cause, aspetti positivi, ma anche osservando potenziali conseguenze negative (rincari nei prezzi delle case, aree degradate, sovraffollamento).

Secondo uno studio (curato da TCI Research nel 2018), nel 2017 otto milioni di turisti internazionali hanno scelto per le proprie vacanze tappe che sono servite come location di film o serie tv.

In una analisi della Spanish Film Commission, gli effetti economici della produzione di un film sul territorio vengono suddivisi in tre tipologie:

- **durante le riprese;**
- **dopo le riprese;**
- **effetti sulla reputazione della location.**

### durante le riprese

questa prima tipologia è legata alle assunzioni della produzione, che spesso fa uso di personale locale per strutturare l'organico del set (circa più del 30% del budget è dedicato a professionisti appartenenti alle comunità in cui si gira).

### dopo le riprese

gli effetti che vanno a definire il turismo cinematografico, che tende a generare nelle comunità interessate una articolata offerta turistica che comprende principalmente prodotti di vario tipo (dai gadget ai libri) e proposte di tour guidati nelle location in cui si è girato.

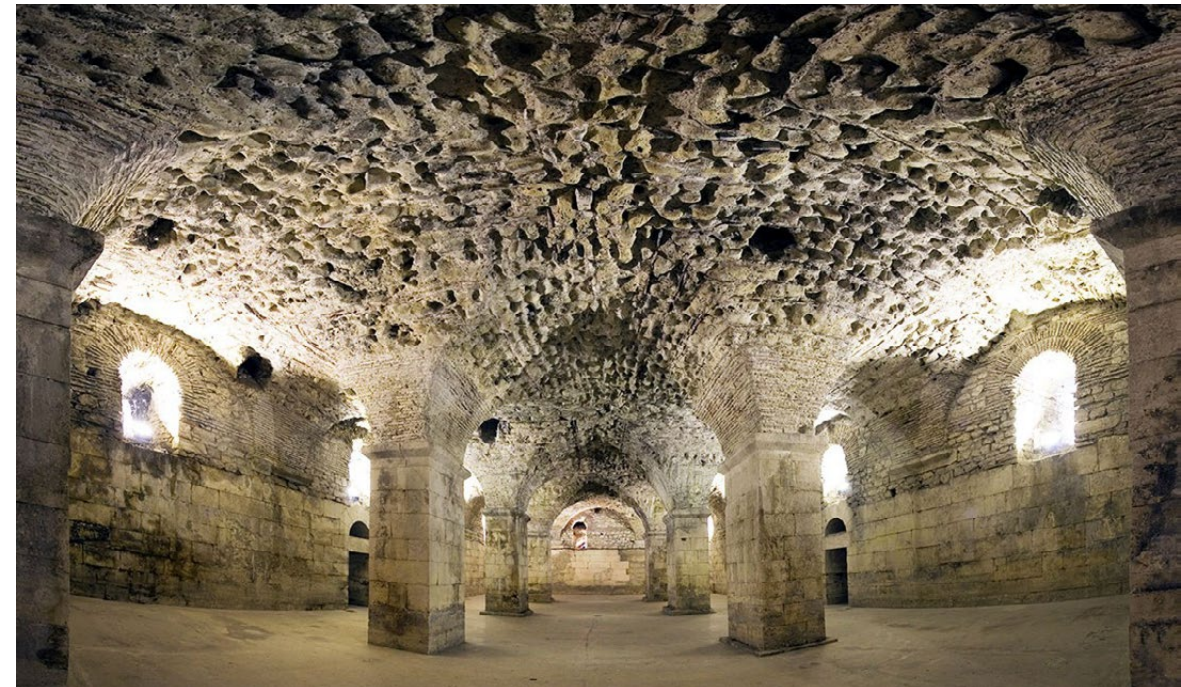
### effetti sulla reputazione della location

si osservano risultati positivi riguardanti la reputazione generale delle aree interessate dalla produzione, in particolare grazie ai contenuti condivisi sui social network (Instagram soprattutto). Si osserva anche un incremento nel valore culturale attribuito alle location, in particolare siti di rilevanza storica (istituti museali, castelli, palazzi, ville, rovine, monumenti, ecc.).

Di particolare interesse per la comunità scientifica sono gli aspetti culturali e i moventi di natura psicologica che spingono i turisti a frequentare queste zone interessate dalle produzioni cinematografiche e televisive. Riley e Van Doren ad esempio sottolineano «il ruolo che può avere un film nel plasmare l'immagine di un luogo e il potenziale che ha nel creare una immagine legata cognitivamente e affettivamente alle menti dei potenziali turisti attraverso l'empatia, rafforzando così il desiderio di viaggiare in quel luogo» (Riley 1992). In questo processo, come evidenziano Hyounggon e Richardson, durante la visita del luogo precedentemente visto sullo schermo gli spettatori/ turisti condividono un'esperienza affettiva, immedesimandosi nei protagonisti della storia; maggiore è il grado di coinvolgimento, più forte è la possibilità di portare a una decisione definitiva turisti motivati (Hyounggon 2003).

Tra le ragioni che spingono al cineturismo più diffuse, si riconoscono le tre seguenti:

- desiderio di visitare nel corso di un viaggio una location specifica che ha ospitato il set di un film e che dunque ha un legame con la storia, la scenografia, il cast di quell'opera, o anche solo legata a una scena particolare;
- possibilità di organizzare tour completi (anche guidati) alla scoperta di luoghi che associamo alla visione di determinati film;
- visita a parchi a tema, studi cinematografici (es. Disneyland, Cinecittà World).



Spalato (Croazia), tour organizzato sul set della serie Il trono di spade.

Nella seguente tabella si riporta inoltre una più specifica suddivisione delle diverse tipologie con cui può essere identificato il fenomeno del cineturismo:

Tipo	Descrizione / motivi
Cineturismo come tappa di una generica vacanza	Si visita la location o si prenota un tour senza una previa pianificazione legata al viaggio principale
Cineturismo come principale movente del viaggio	Prenotazione di un viaggio a seguito di uno specifico interesse legato a un'opera audiovisiva
Cineturismo legato a "icone"	Paesaggi naturali, luoghi storici, attori possono fungere da icone
Cineturismo legato alla suggestione dello spettatore	Si visita la location credendo che sia legata a un film, anche se ciò può non essere precisamente vero
Cineturismo di matrice romantica	Si visitano luoghi legati a film in solitaria o in coppia, ricercando un legame semi-spirituale con luoghi amati da spettatori
Cineturismo come fuga dalla quotidianità	Si visitano luoghi legati al cinema per cercare di elevare la propria vita al di sopra della routine quotidiana

## “World of Imagination”: la ricerca sul cineturismo

In Unione Europea è stato creato nel 2016 Worlds of Imagination, un progetto dedicato al cineturismo, finanziato dall'ERC (Consiglio Europeo della Ricerca) e promosso dalla Erasmus University Rotterdam, che punta attraverso un'analisi comparativa su scala internazionale ad analizzare e comprendere le strategie che contribuiscono al successo del cineturismo. Il progetto prende in esame rapporti da cinque nazioni, appartenenti a contesti socio-economici e culturali diversi: India, Brasile, Giamaica, Corea del Sud e Regno Unito. La ricerca per ciascun Paese si focalizza sullo studio dei tre seguenti aspetti:

- la tradizione visuale nella cultura dei media locale;
- gli effetti, negativi e positivi, delle politiche attuate per promuovere e sfruttare il turismo cinematografico;
- i punti comuni e le differenze tra le motivazioni che spingono i cineturisti (di vari background culturali) a viaggiare nelle aree esaminate.

## Le Film commission

La legge definisce **Film Commission** l'istituzione riconosciuta dalla Regione (o Provincia autonoma) che, con finalità di pubblico interesse, svolge attività di supporto e assistenza alle produzioni cinematografiche e audiovisive nazionali e internazionali sul proprio territorio.

Per facilitare il dialogo tra il Ministero e le amministrazioni regionali in questo ambito viene istituito il **Coordinamento Nazionale delle Film Commission** ovvero un soggetto che opera presso la Direzione Generale del Cinema del MiC – DGCA di cui fanno parte il Direttore Generale Cinema e, per ogni Regione (o Provincia autonoma) che finanzia una FC, un rappresentante della FC e un rappresentante della Regione.

Il coordinamento svolgerà varie funzioni nell'ottica di migliorare le relazioni tra i due ambiti di intervento a sostegno della produzione audiovisiva tra le quali attività di analisi, comparazione e proposta con un triplice obiettivo:

---

armonizzare e rendere più efficaci gli interventi statali e regionali a favore del settore cinematografico e audiovisivo

---

monitorare l'esito delle politiche territoriali

---

proporre azioni coordinate di promozione della produzione italiana all'estero

---

(fonte: <https://cinema.cultura.gov.it/>)

## Luoghi di cinema: i festival cinematografici

I festival di approfondimento culturale, come quelli cinematografici, forniscono spazi identitari o storici, destinati a chi ricerca interazioni creative con paesaggi, luoghi e con le persone. Si tratta di eventi unici e inseparabili dal loro contesto, la cui esperienza vede la combinazione di un'offerta culturale settoriale alle specificità del territorio e del paesaggio. Ne è un esempio l'**Euganea Film Festival** che si svolge ogni anno nei mesi estivi nell'area dei Colli Euganei. Il festival propone una selezione di oltre 50 opere, tra documentari e cortometraggi di finzione e animazione, che vengono presentate in suggestivi ambienti come parchi, ville e castelli.

Ospitando prestigiose rassegne, alcuni luoghi sono diventati vere e proprie mete turistiche legate ai festival cinematografici. Venezia, Cannes, Berlino, San Sebastián e Locarno sono le principali capitali festivaliere.



Incontro con Luigi Lo Cascio, Euganea Film Festival 2022:

## Database, siti, app (esempi)

### Euganea Film Tour

Un progetto che ha visto impegnate la Regione del Veneto, l'OGD Terme e Colli, l'Università degli Studi di Padova, ETIFOR, il Comune di Monselice e le organizzazioni del territorio euganeo con l'obiettivo di creare nuovi prodotti ed esperienze turistiche a Padova e sui Colli Euganei, sviluppando alcuni filoni tematici come quello del turismo cinematografico. All'interno del sito è presente una mappa interattiva per mostrare le tappe del tour e sono disponibili a tutti una serie di approfondimenti cinematografici relativi ai film che sono stati girati sui Colli Euganei con immagini e video riguardanti le scene e le location utilizzate per le riprese. Per ogni film e serie tv sono presenti i trailer, le sinossi, i dati tecnici e un approfondimento chiamato "relazione con il territorio" che contestualizza l'opera filmica con i luoghi turistici.

[euganeafilmtour.it](http://euganeafilmtour.it)



### Set Jettors

Applicazione per smartphone con cui è possibile accedere a un vasto database di location sparse per il mondo. L'utente può utilizzare diversi metodi di ricerca, selezionando film o serie, oppure un luogo (attraverso una mappa interattiva). L'app è studiata anche per interagire con i social media, permettendo all'utente di condividere, giunto in una certa location, una propria "inquadratura" sovrapponendola a quella del film corrispondente.

[setjettors.com](http://setjettors.com)



### Filmmaps

Database in continua crescita che sfrutta il contributo degli utenti per creare un archivio di location, il quale permette di effettuare una ricerca per luogo geografico o per film/serie.

[filmmaps.com](http://filmmaps.com)



### Cineturismo

Gruppo dedicato a fornire servizi per migliorare le potenzialità del cineturismo in territorio italiano. Viene offerta assistenza in vari campi che riguardano questo settore, ad esempio nella mappatura delle location, nei tour cinematografici, nella formazione delle guide, nello sviluppo di app.

[cineturismo.it](http://cineturismo.it)



### Filmtourismus

Account Instagram di Andrea David, blogger che ha girato il mondo come cineturista alla ricerca di location di film, raccogliendo una grande quantità di materiale fotografico sui luoghi del cinema. Dal 2014 è attivo il suo sito <https://www.filmtourismus.de/>

[@filmtourismus](https://www.instagram.com/filmtourismus)



## Location scouting

“*Places do not have locations but histories.*  
(T. Ingold)”

### Definizione

La location scouting è una delle fasi di pre-produzione di un prodotto audiovisivo, fondamentale in campo cinematografico e commerciale. L'attività consiste nella ricerca e conseguente gestione di quelle che saranno le location del film, spazi in cui saranno eseguite le riprese e ai quali corrispondono pertanto altrettanti luoghi indicati in sceneggiatura. Questo compito, affidato ad un/una location manager, può diventare molto complesso. Chi riveste questo ruolo deve avere senso dell'organizzazione, leadership, diplomazia, un occhio per l'estetica e una buona conoscenza del territorio.

### Applicazione

Cercare una location non è un compito banale. Chi se ne occupa in maniera professionale all'interno del settore cinematografico tende a seguire una precisa scaletta e avere in mente una serie di importanti aspetti da considerare, di varia natura:

- **aspetto estetico:** è importante che la location rispecchi le scelte registiche e le le necessità artistiche legate alla storia;
- **distanza:** è utile capire quanto distano i servizi più utili, valutare la disponibilità di facile trasporto di cast e attrezzatura su strada;
- **permessi:** è necessario essere autorizzati a girare in determinate location, specialmente in aree urbane in cui la gestione burocratiche degli shooting è affidata (solitamente) a uffici locali o sedi delle film commission;
- **costi vari:** si deve stilare un budget per calcolare eventuali prezzi del noleggio di spazi interni o esterni, il costo potrebbe essere eccessivo ed è necessario avere una o più location come “riserva”;
- **logistica:** fondamentale valutare la possibilità di soddisfare esigenze precise del reparto tecnico e del cast, ad esempio considerando la vicinanza di bagni, prese elettriche, parcheggi, copertura telefonica, servizi di rental o negozi di elettronica nelle vicinanze;
- **ambiente e contesto:** valutare le caratteristiche della location, legate soprattutto a clima, rumore, condizioni del terreno, luce.



## Consigli pratici (know-how)

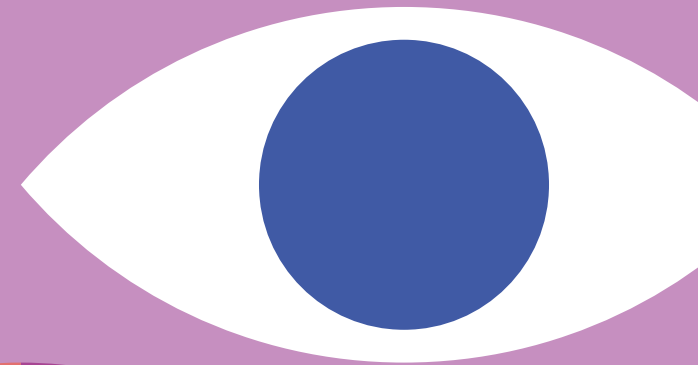
Ogni luogo presenta determinate caratteristiche, legate alla sua morfologia, le sue vicinanze, il livello di antropizzazione, il clima, l'accessibilità e molte altre. Tutto ciò rende estremamente delicato il processo che porta alla scelta definitiva di un determinato luogo per un set.

Si propone qui di seguito una utile lista di punti che un/una capace location manager dovrebbe considerare prima di confermare la scelta di una location alla produzione:

- **considerare la storia:** attenzione ad anacronismi e conoscenza dello sguardo registico (al fine di cogliere dal contesto caratteristiche utili alla storia);
- **visualizzare la scena:** in supporto alla direzione della fotografia, è utile fare uno studio dell'inquadratura, controllo di eventuali elementi ingombranti, valutazione angolo di ripresa, quantità di luce, eventuale necessità di effetti speciali;
- **considerare il suono:** attenzione a riverbero e ventole o altri apparecchi che potrebbero generare un rumore di sottofondo;
- **studiare le vicinanze:** capire i flussi di traffico, presenza di edifici aggregatori di folla, scuole, eventi; studiare la posizione per il cast, per i tecnici e per l'attrezzatura;
- **considerare il meteo;**
- **considerare l'accessibilità dell'elettricità:** il cast tecnico deve essere in grado di avere la fornitura elettrica necessaria ai vari reparti;
- **considerare disponibilità** dei principali servizi (acqua, gas, bagni);
- **controllare validità dei permessi.**

(fonte <https://www.studiobinder.com>)

## L'analisi filmica



---

## L'analisi filmica

### L'intuizione

L'insegnante chiede alla classe di predire o elaborare scenari narrativi, a partire dalla stessa visione o, prima della visione, da elementi collaterali al film (es. titolo, locandina, trailer).

---

#### Modelli di domande:

- Che tipo di film ti aspetti? (ragionamento sul genere cinematografico di appartenenza).
- Cosa racconta il poster/trailer?
- In che modo il titolo anticipa i temi del film?
- Quale potrebbe essere un finale alternativo?
- Con quale intento agiscono i personaggi?
- Sei d'accordo con le azioni dei protagonisti? Come avresti agito?

### Il “fermo-immagine”

L'insegnante interrompe la visione in corrispondenza di un momento specifico, procedendo con l'analisi dell'inquadratura, o di una sequenza di inquadrature.

---

#### Modelli di domande:

- Che tipo di inquadratura è? (analisi di Piani e Campi e dei loro ruoli nella grammatica audiovisiva, vedi glossario filmico).
- Che relazioni sono stabilite tra i personaggi, in base alla loro posizione?

- Che relazione c'è tra personaggi e ambiente circostante?
- Che importanza ha il contesto? Cosa racconta la scenografia?
- Che soluzioni tecniche sono utilizzate e in che modo condizionano le modalità di racconto? Come è posizionata la cinepresa? (analisi di distanza focale e profondità di campo).
- Che emozioni suscita l'inquadratura?

### Il genere

L'insegnante stimola riflessioni interrogando la classe sulla natura e sul genere del film.

---

#### Modelli di domande:

- Si tratta di un'opera di finzione o di un documentario?
- In che modo elementi realistici sono inseriti nel racconto?
- L'opera sembra autentica o romanzata?
- Che effetto ha la scelta del genere a livello emotivo?
- La scelta del genere influenza positivamente o negativamente il trattamento del tema del film?

## Il sonoro

L'insegnante sottolinea l'importanza del sonoro, composto da:

- colonna sonora
- dialoghi
- effetti sonori (atmosferici o "localizzati")
- silenzio

---

### Modelli di domande:

- Cosa trasmette la musica?  
Come influenza la visione della scena?
- In che modo gli effetti sonori dialogano con le immagini?
- Quale ruolo ha il silenzio?

## Il montaggio

L'insegnante focalizza l'attenzione della classe sulla struttura del film, sul rapporto tra narrazione, soggetto e montaggio. L'insegnante riflette quindi sul passaggio tra un'inquadratura e l'altra, sul concetto di "piano-sequenza" e sulla differenza tra scena e inquadratura.

---

### Modelli di domande:

- Come percepisci la velocità del montaggio?
- Che importanza ha il montaggio nella struttura del film? In che modo influenza la nostra visione del film?
- In che modo, a livello stilistico, si è passati da questa scena alla successiva?

- Come cambia (se cambia) il ritmo del montaggio nel corso del film?
- Come si sposta la camera e come cambia la distanza focale nel corso del film?
- Che emozioni mi trasmette il montaggio?

## La ricerca dei pattern

Il docente invita la classe a osservare elementi stilistici/narrativi ricorrenti all'interno del film o, in caso di cicli di visione, di una serie di film, al fine di identificare e commentare uno specifico stile registico.

---

### Modelli di domande:

- C'è qualcosa di ricorrente all'interno del film? Un personaggio, un oggetto, un luogo, un'inquadratura, un suono?
- C'è un qualche rapporto costante tra le immagini e il modo in cui sono inquadrature dalla cinepresa?
- Ci sono azioni ricorrenti?
- In che modo il tema centrale ricorre all'interno della storia?
- Come cambia (se cambia) la durata delle inquadrature all'interno del film? Tale cambio è associato a qualcosa?

## Comparazioni

L'insegnante stimola una riflessione sul film a partire da altri esempi, interrogando la classe e offrendo spunti ricavati da conoscenze personali, al fine di tracciare, attraverso il confronto, uno stile registico specifico per il film analizzato.

---

### Modelli di domande:

- Il film ti ricorda qualcosa che hai già visto/letto/ascoltato? In che modo è simile? In che modo è diverso?
- Il film ti ricorda di un episodio che hai vissuto?
- Come avresti agito in quella determinata situazione raccontata nel film?
- In che modo il film tratta il tema centrale rispetto ad altre opere?

## Il paesaggio protagonista

L'insegnante coinvolge la classe in una riflessione attorno al ruolo del paesaggio all'interno del film analizzato, considerandone il rapporto con i personaggi della storia e le loro azioni. Si suggerisce all'insegnante di prendere come punto di riferimento per l'analisi la classificazione di Freiburg precedentemente spiegata in questo toolkit (vedi capitolo › **Cinema e paesaggio** › **Definizione di Freiburg: tipologie di setting**).

In alternativa, l'insegnante può, a partire dalla visione, proporre una riflessione attorno alle seguenti definizioni (Helphand 1986):

- **paesaggio come soggetto** (legato alla tradizione del cinema documentario, il paesaggio qui ha funzione descrittiva);
- **paesaggio come ambientazione** (lo sfondo in cui sono immersi gli eventi e i personaggi, il setting della storia, la mera location);
- **paesaggio come personaggio** (trattato alla stregua di un attore/attrice, è parte dell'azione e possono essergli attribuiti uno sviluppo, una storia, una personalità);

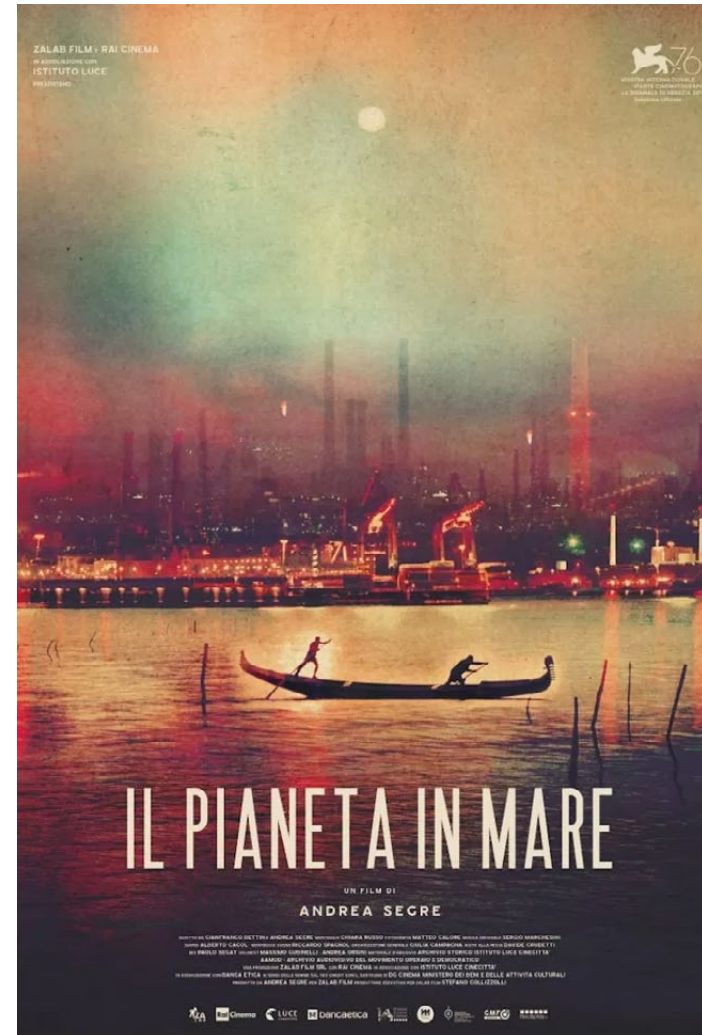
- **paesaggio come simbolo** (è un elemento pregnante della storia, può racchiudere significati profondi e concetti al di là della propria presenza fisica).

## Considerazioni finali

- Quale è stato l'intento del/della regista?
- Qual è il punto di vista del/della regista rispetto a quello dei protagonisti?
- Come hai trovato il finale? Soddisfacente? Incompleto? Che effetto ha sui protagonisti? (è una sconfitta o una vittoria?)
- Cosa avresti fatto diversamente dal/dalla regista per raccontare questa storia?
- Hai visto lavori che hanno affrontato in modo più efficace il tema?

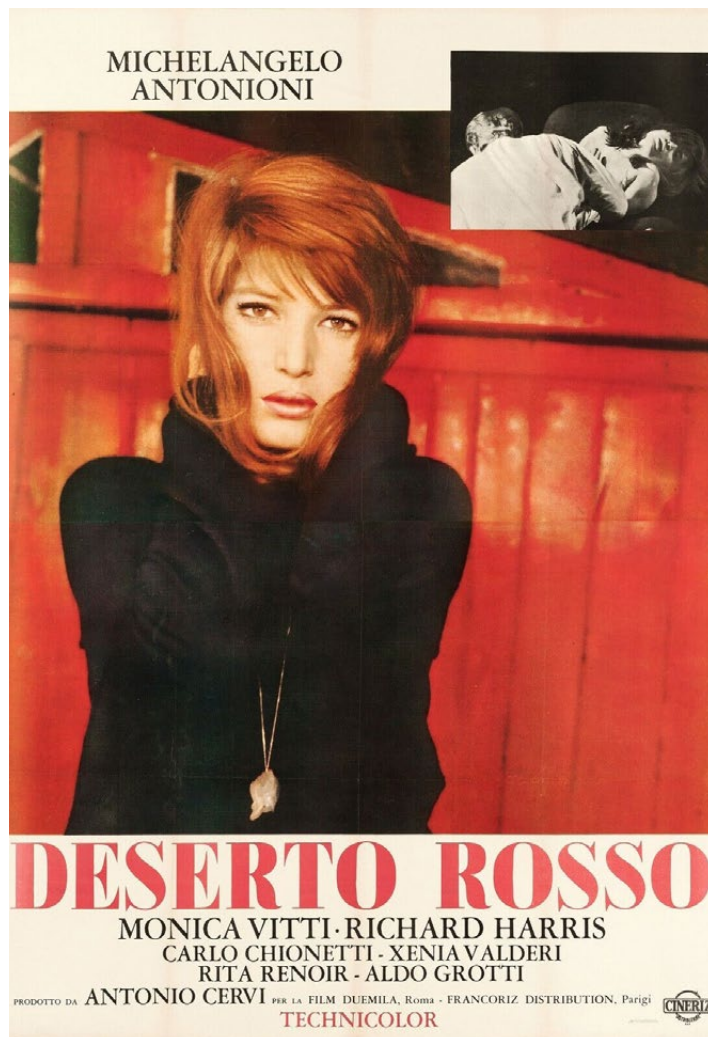
## Schede film

Si propongono di seguito ad uso dell'insegnante una serie di titoli di film che possono essere scelti come oggetto di visione e analisi in classe. Ciascuna di queste opere è stata proposta in quanto rappresentanti di un cinema in cui il paesaggio ricopre ruoli importanti e ha funzioni diverse. Pertanto, i film proposti sono pensati per stimolare riflessioni teoriche sui diversi ruoli del paesaggio nel contesto del racconto audiovisivo.



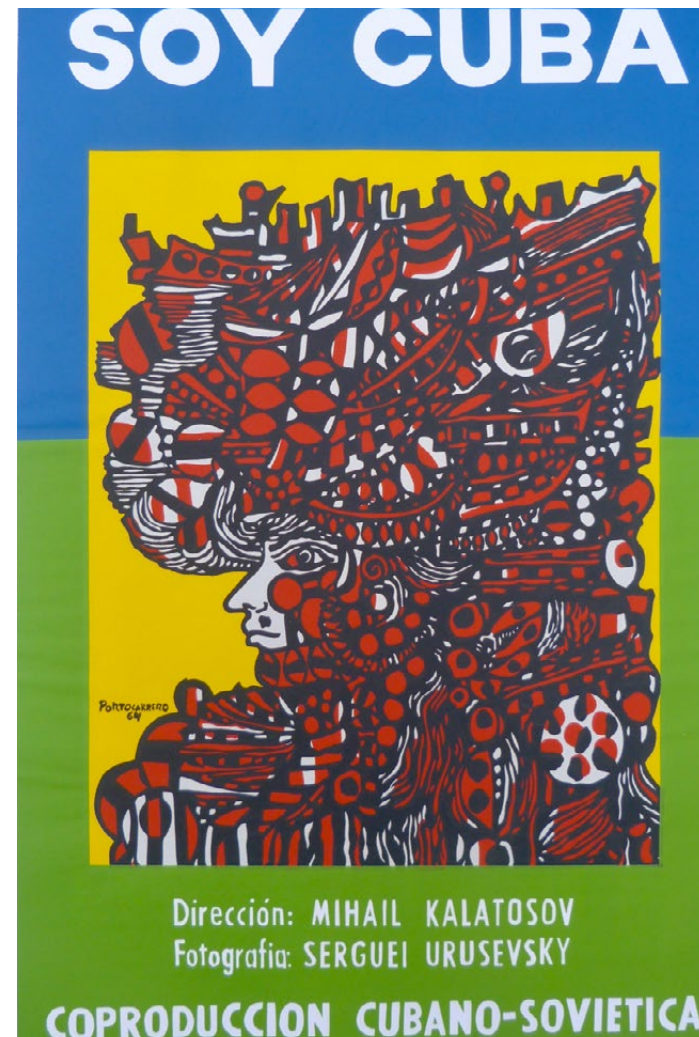
<b>Titolo</b>	Il pianeta in mare
<b>Regia</b>	Andrea Segre
<b>Anno</b>	2019
<b>Paese</b>	Italia
<b>Genere</b>	documentario
<b>Durata</b>	93 min

**Sinossi:** Entrare nel pianeta industriale di Marghera, cuore meccanico della Laguna di Venezia, che da cento anni non smette di pulsare [...] Attraverso le vite di operai, manager, camionisti e della cuoca dell'ultima trattoria del Pianeta Marghera, le immagini di Andrea Segre ci aiutano a capire cosa è rimasto del grande sogno di progresso industriale del Pianeta Italia, oggi immerso, dopo le crisi e le ferite del recente passato, nel flusso globale dell'economia e delle migrazioni.



<b>Titolo</b>	Deserto rosso
<b>Regia</b>	Michelangelo Antonioni
<b>Anno</b>	1964
<b>Paese</b>	Italia
<b>Genere</b>	drammatico
<b>Durata</b>	120 min

**Sinossi:** Un incidente d'auto provoca in Giuliana uno choc che, aggravato dall'ambiente particolare in cui la professione del marito, ingegnere elettronico, la costringe a vivere, si tramuta in uno stato di nevrosi depressiva.



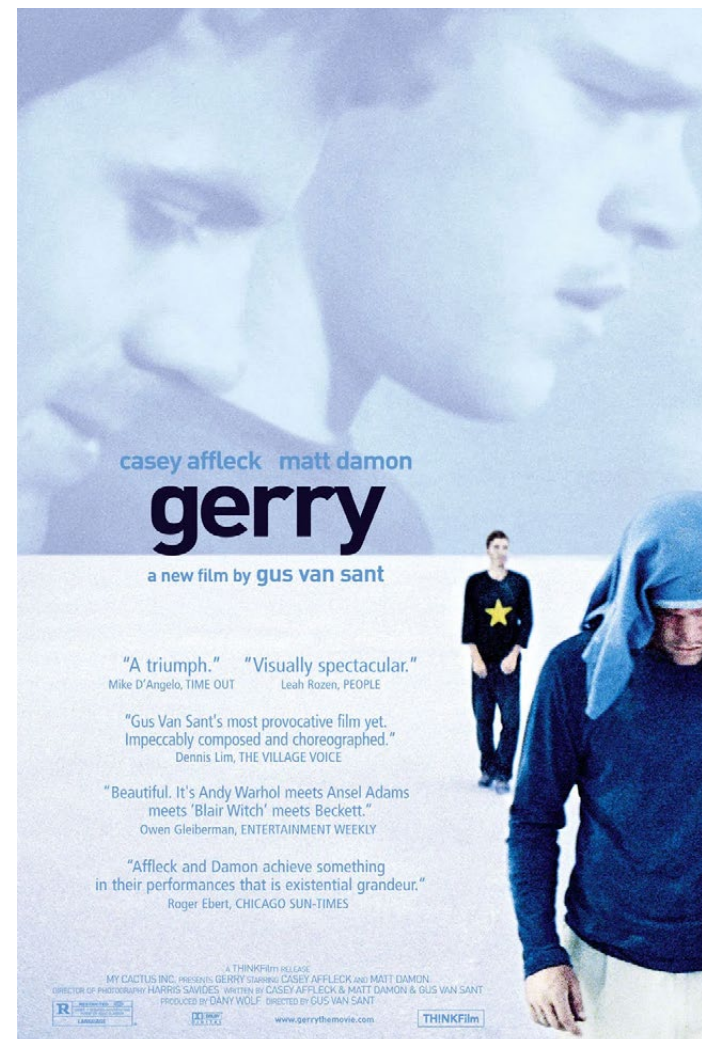
<b>Titolo</b>	Soy Cuba
<b>Regia</b>	Michail Kalatozov
<b>Anno</b>	1964
<b>Paese</b>	Cuba, URSS
<b>Genere</b>	drammatico
<b>Durata</b>	136 min

**Sinossi:** Una meditazione del regista Mikhail Kalatozov sulla necessità della rivoluzione, raccontata attraverso la brama di libertà dei cittadini di Cuba che vivono sotto il regime tirannico di Batista.



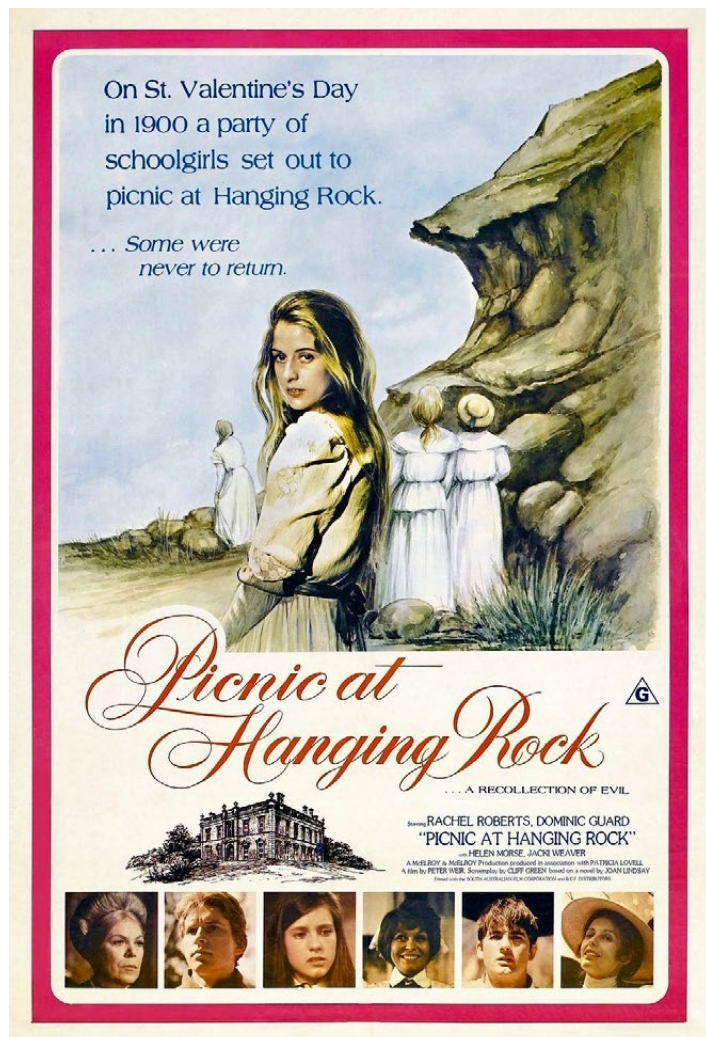
<b>Titolo</b>	L'inizio del cammino
<b>Regia</b>	Nicolas Roeg
<b>Anno</b>	1971
<b>Paese</b>	Regno Unito, Australia
<b>Genere</b>	drammatico
<b>Durata</b>	95 min

**Sinossi:** Un ragazzo e una ragazza si trovano bloccati nella zona desertica all'interno dell'Australia. Per tornare alla loro casa devono affrontare vari pericoli e superare difficoltà estreme. Durante il percorso incontrano un aborigeno che sta affrontando il "walkabout", una specie di esilio rituale dalla sua tribù che deve superare come prova iniziatica.



<b>Titolo</b>	Gerry
<b>Regia</b>	Gus Van Sant
<b>Anno</b>	2002
<b>Paese</b>	USA
<b>Genere</b>	drammatico
<b>Durata</b>	103 min

**Sinossi:** Ispirato al caso di cronaca della morte di David Coughlin avvenuto nel 1999, Gerry segue le vicende di due compagni di escursionismo dallo stesso nome, Gerry. Sono amici, parlano, litigano, arrivano a detestarsi mentre si spingono sempre più lontano in un viaggio nel deserto che sembra avere come destinazione finale il fondo più autentico dell'animo umano.



<b>Titolo</b>	Picnic ad Hanging Rock
<b>Regia</b>	Peter Weir
<b>Anno</b>	1975
<b>Paese</b>	Australia
<b>Genere</b>	drammatico
<b>Durata</b>	118 min

**Sinossi:** Le giovani studentesse di un collegio femminile dell'Australia meridionale partono, il sabato di San Valentino dell'anno 1900, per una gita scolastica a Hanging Rock, una concrezione lavica. Quattro di loro ottengono il permesso di allontanarsi dal gruppo e di esplorare la roccia, e finiscono per avventurarsi tra gli anfratti del luogo, sparando misteriosamente.



<b>Titolo</b>	Sfida nell'Alta Sierra
<b>Regia</b>	Sam Peckinpah
<b>Anno</b>	1962
<b>Paese</b>	USA
<b>Genere</b>	western
<b>Durata</b>	94 min

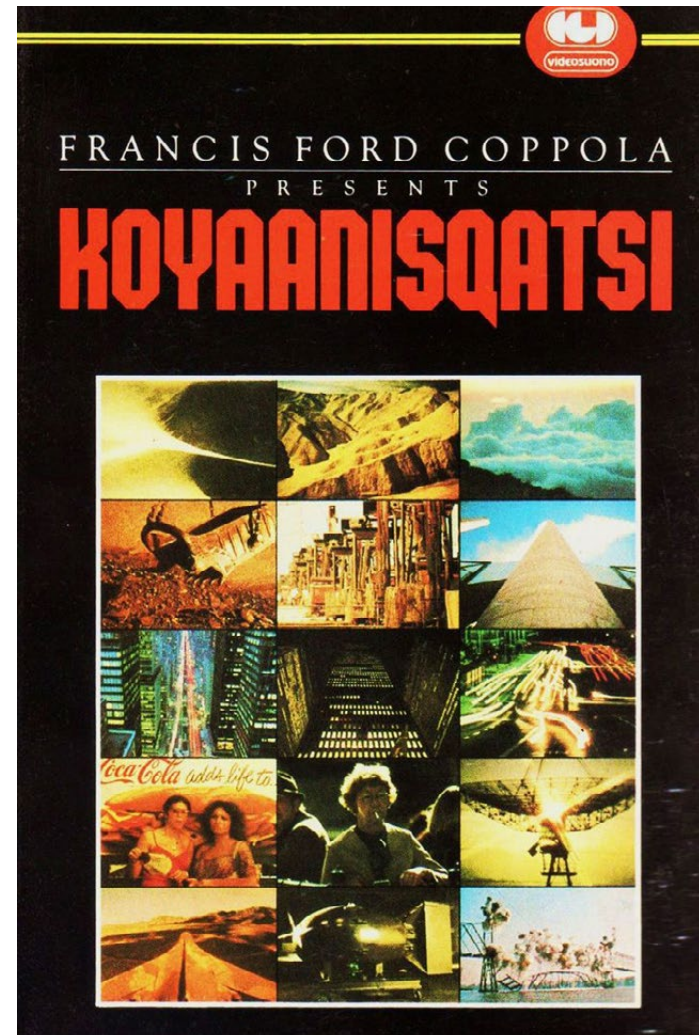
**Sinossi:** Due ex-sceriffi, ormai vecchi e malandati, accettano di condividere fianco a fianco un'ultima avventura. Uno muore, l'altro deporà per sempre la pistola. Gli eroi sono stanchi in questo western crepuscolare che vede la leggenda della frontiera americana sacrificata sul viale del tramonto.





<b>Titolo</b>	Nanuk l'esquimese
<b>Regia</b>	Robert J. Flaherty
<b>Anno</b>	1922
<b>Paese</b>	USA, Francia
<b>Genere</b>	documentario, drammatico
<b>Durata</b>	79min

**Sinossi:** La vita di una famiglia eschimese, formata da Nanuk, dalla moglie Nyla e dai loro figli, seguita nella dura vita quotidiana, da un'estate all'inverno successivo, in un villaggio nei pressi della Baia di Hudson. Primo fondamentale esempio di cinema documentario capace di raggiungere un successo mondiale, fu girato dall'esploratore Robert Flaherty in due lunghi anni di pellegrinaggio nel Circolo Polare Artico.



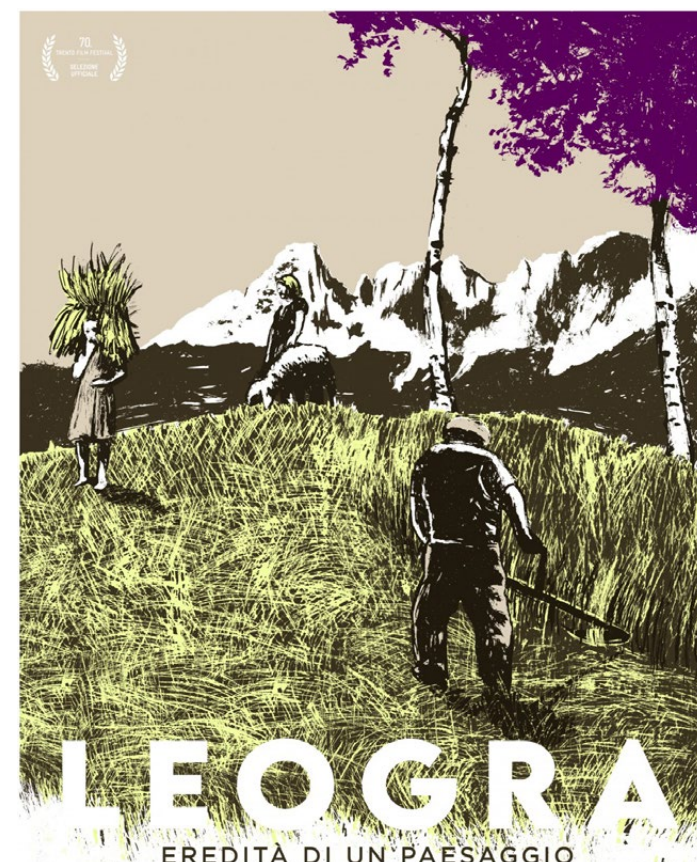
<b>Titolo</b>	Koyaanisqatsi
<b>Regia</b>	Godfrey Reggio
<b>Anno</b>	1982
<b>Paese</b>	USA
<b>Genere</b>	documentario
<b>Durata</b>	87 min

**Sinossi:** Una meditazione visivamente poetica sull'impatto che la moderna tecnologia sta avendo sull'uomo e sulla terra. Un'indagine muta sui cambiamenti significativi che si verificano nell'ambiente naturale dell'emisfero settentrionale. Accompagnato da una suggestiva colonna sonora di Philip Glass. È il primo film della trilogia qatsi, che comprende inoltre Powaqqatsi (1988) e Naqoyqatsi (2002).



<b>Titolo</b>	Fitzcarraldo
<b>Regia</b>	Werner Herzog
<b>Anno</b>	1982
<b>Paese</b>	Germania
<b>Genere</b>	avventura, drammatico
<b>Durata</b>	158 min

**Sinossi:** L'ambizioso e folle Brian Sweeney Fitzgerald (Klaus Kinski), più conosciuto come Fitzcarraldo, vuole costruire il teatro più grande del mondo nella foresta amazzonica. Ma per trovare fondi, l'imprenditore deve avventurarsi nel cuore della giungla e dell'ignoto...

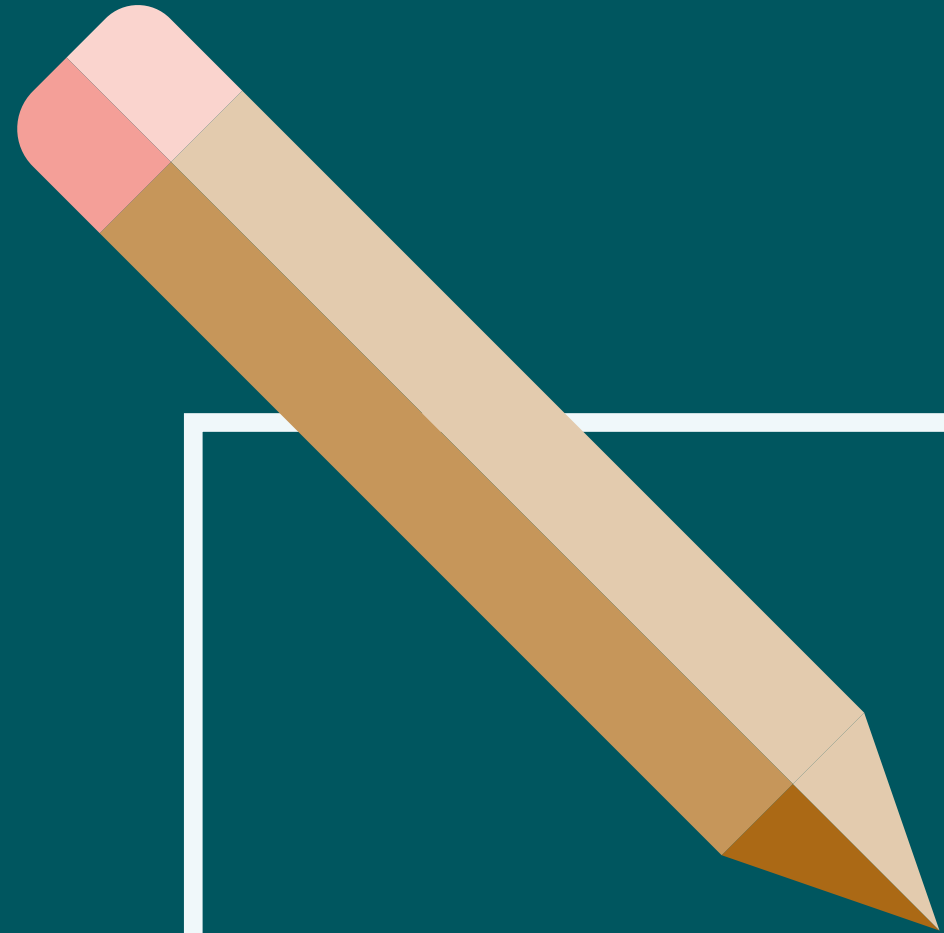


<b>Titolo</b>	Eredità di un paesaggio
<b>Regia</b>	Andrea Colbacchini
<b>Anno</b>	2022
<b>Paese</b>	Italia
<b>Genere</b>	documentario
<b>Durata</b>	53 min

**Sinossi:** Attraverso una serie di interviste agli abitanti di una valle del Veneto pre-alpino, il documentario descrive l'ambiente della montagna di mezzo ripercorrendone l'evoluzione paesaggistica dagli anni quaranta ad oggi. Le opinioni dei protagonisti si susseguono in un continuo contrappunto che ne interpreta il senso di appartenenza, il rapporto con il lavoro e con l'ambiente che circonda chi sui versanti della Val Leogra ha la propria casa, per scelta o per destino.

---

# Attività



## Attività

### Le note di regia | Il paesaggio interiore

Leggi le note di regia del film Memoria di Apichatpong Weerasethakul, vincitore del premio della giuria al Festival di Cannes nel 2021.

*“Da bambino ero attratto da giungle, animali e montagne. Negli anni '70 sono cresciuto leggendo romanzi sui cacciatori alla ricerca di tesori di civiltà perdute. Tuttavia, la Thailandia non possiede antichi imperi pieni d'oro, né tribù di cacciatori di teste, né anaconde. A distanza di quarant'anni, sono ancora attratto da questi paesaggi, ma ora sono ricoperti da strati di altre storie. Sono attratto dalla storia dell'America Latina come se fosse una parte mancante della mia giovinezza. Sono venuto in Colombia per raccogliere impressioni e ricordi, non l'oro amazzonico. Sono profondamente in debito con le persone che ho incontrato in varie città, da psicologi, archeologi, ingegneri, attivisti, a collezionisti di cianfrusaglie.*

*Un altro fattore importante nella nascita di questo progetto è la mia stessa allucinazione. Durante le ricerche, ho sentito spesso un forte rumore all'alba. Era interno e si è verificato in molti dei luoghi che ho visitato. Questo sintomo è inseparabile dalla mia esposizione alla Colombia. Ha costituito la base di un personaggio la cui esperienza sonora si sincronizza con la memoria del Paese. Immagino le montagne come espressione dei ricordi della gente nel corso dei secoli. Le massicce sierras, con le loro pieghe e le loro insenature, sono come le pieghe del cervello o le curve delle onde sonore. Con le decine di atti di violenza e di traumi, il terreno si gonfia e trema, fino a diventare un Paese con frane e terremoti a non finire. Anche il film stesso cerca un equilibrio in questa topografia attiva. I suoi scheletri, le immagini e i suoni, sono scossi fuori posto. Forse questo è un 'punto dolce' in cui io e questo film possiamo sincronizzarci, uno stato in cui l'illusione è la norma”.*

(Fonte: <https://www.memoria.film/letter/>)

Immagina ora di voler raccontare una storia legata ad un paesaggio per te importante (dove trascorri le vacanze, il giardino di casa dei nonni, la piazza del tuo paese, un parco divertimenti...).

Pensa a un titolo che daresti al tuo film e scrivi le note di regia, un breve testo in cui descrivi le motivazioni che ti spingono - in quanto regista - a raccontare quella determinata storia legata al paesaggio.

Puoi svolgere questa attività anche in inglese o nella seconda lingua che studi.

**Tempo:** 2 ore

**Difficoltà:** \*\*

## La fotografia I Il paesaggio emozionale

Leggi le note di regia del film Memoria di Apichatpong Weerasethakul, vincitore del premio della giuria al Festival di Cannes nel 2021.

L'haiku, tipico componimento della cultura giapponese, attraverso le associazioni di parole e metafore, consente di evidenziare la relazione oggettiva ed emotiva nel rapporto essere umano/ambiente.

Per prendere ispirazione, questo è un esempio del poeta giapponese Matsuo Bashō:

*È primavera*

*Una collina che non ha nome*

*Velata nel mattino*

---

Componi anonimamente un haiku - una fotografia verbale - che evidenzi il tuo rapporto con il paesaggio che ti circonda. Una volta raccolti tutti gli haiku in una busta, verranno mescolati e distribuiti. Muniti di macchina fotografica, esplorate la natura che vi circonda per catturare l'immagine che meglio rappresenta l'haiku che avete ricevuto.

L'insegnante raccoglierà poi in un video o in una presentazione le immagini scattate associate agli haiku per una lettura collettiva delle immagini. Il prodotto artistico finale può essere esposto a scuola in forma di mostra fotografica.

---

**Difficoltà: \*\*\***

---

---

## La location scouting I La ricerca per il set

In classe, immagina una trama essenziale o prendi spunto da un testo che hai letto e amato. Riflettendo sul territorio in cui vivi, cimentati nell'identificazione di una o più location per le scene della tua storia. Recati in loco e inizia l'attività di location scouting. Sforzati di rispettare le linee guida precedentemente elencate in questo toolkit (vedi capitolo - Location scouting - Consigli pratici (know-how)).

---

Da svolgere in **classe / a casa**   **Difficoltà: \*\*\***

---

---

## La produzione | La valorizzazione del paesaggio

Osserva le foto e individua quella che ti emoziona di più. Non riflettere troppo, scegli quella che più ti ha colpito/a.

Immagina di dover convincere le autorità locali a sostenere finanziariamente la realizzazione di un film nella location rappresentata nella foto.

In coppia, fate una lista di pro e di contro legati alla produzione cinematografica.

Successivamente scrivete una mail professionale in cui presentate il film, mettendo in risalto il valore culturale e le potenzialità socio-economiche che offre la realizzazione di un prodotto cinematografico sul territorio. Cercate inoltre di fornire delle soluzioni alle problematiche che si potrebbero incontrare.

Puoi svolgere questa attività anche in inglese o nella seconda lingua che studi.

---

**Tempo:** 2 ore

**Difficoltà:** \*\*\*

---



---

## Lo storyboard

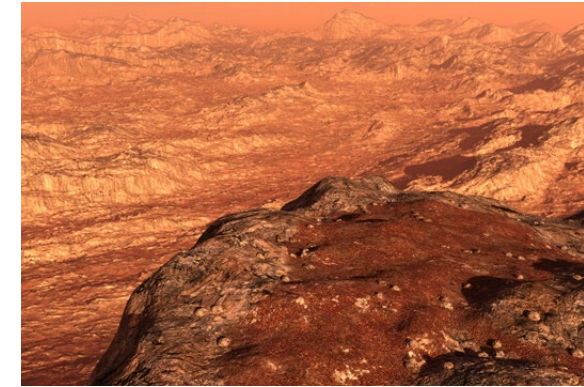
### Il paesaggio e l'ispirazione creativa (1)

Osserva per almeno 60 secondi i fotogrammi di seguito riportati, scegli quello che più ti colpisce ed immagina di quale storia potrebbe essere l'ambientazione.

1. Amazzonia (Brasile)
2. Marte
3. Cappadocia
4. Tokyo
5. Tirolo (Austria)
5. Kandovan (Azerbaijan)
6. Palm Springs (USA)

Per altri stimoli di riflessione:

[National geographic](#)



In base alle preferenze espresse per le foto, dividetevi in gruppi di 4.

Sulla base delle suggestioni che vi trasmette la foto:

- individuate il genere del racconto di cui il paesaggio potrebbe essere l'ambientazione,
- immaginate almeno 4 personaggi (protagonista, antagonista, aiutante e oppositore) che potrebbero viverci,
- individuate quale obiettivo si potrebbe prefiggere il protagonista (salvare un bene materiale/una persona o proteggere un concetto astratto) in un luogo come quello che state osservando.

Completa lo storyboard seguendo lo schema narrativo:

1. situazione iniziale;
2. rottura dell'equilibrio iniziale;
3. peripezie, mutamenti e spannung;
4. ricomposizione dell'equilibrio iniziale;
5. situazione finale.

Disegna come potrebbe mutare il paesaggio durante la narrazione.

Una volta conclusa la scrittura dello storyboard, rifletti sul modo in cui il paesaggio ha influenzato la vostra storia.










Da svolgere a **scuola**

**Difficoltà: \*\*\*\***

# STORYBOARD

Data \_\_\_\_\_

Produzione \_\_\_\_\_

		
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
		
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
		
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....



*Data*

*Produzione*

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

*Data*

*Produzione*

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

---

## Il prequel

### Il paesaggio e l'ispirazione creativa (2)

Osserva le immagini di seguito riportate: rappresentano la scena iniziale di un film/di una storia. Cosa potrebbe essere successo in precedenza?

In gruppi di due, scegliete l'immagine che più vi colpisce e scrivete un breve testo in cui narrate gli eventi antecedenti a quanto rappresentato nell'immagine.

Potete svolgere questa attività anche in inglese o nella seconda lingua che studiate.

---

Da svolgere a **scuola**

**Difficoltà: \*\*\***

---



## Il sequel

### Il paesaggio e l'ispirazione creativa (3)

Osserva le immagini di seguito riportate: rappresentano la scena iniziale di un film/di una storia. Cosa potrebbe essere successo in precedenza?

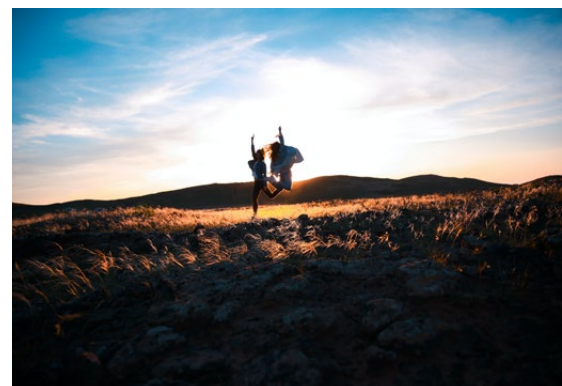
In gruppi di due, scegliete l'immagine che più vi colpisce e scrivete un breve testo in cui narrate gli eventi antecedenti a quanto rappresentato nell'immagine.

1. Treno in movimento
2. Chernobyl (Ucraina), fonte: <https://discover.re/>
3. Paesaggio collinare al tramonto
4. Paesaggio desertico
5. Tokyo (Giappone)
6. Namarjung, Western Development Region, Nepal

Potete svolgere questa attività anche in inglese o nella seconda lingua che studiate.

Da svolgere a **scuola**

**Difficoltà: \*\*\***



## La sceneggiatura (1) Il paesaggio olfattivo

La visione (e l'ascolto) di un film escludono dall'esperienza cinematografica altri sensi come quello dell'olfatto. Osserva le foto di seguito riportate e in gruppi di due immaginate di dover scrivere la sceneggiatura in cui viene descritto il paesaggio olfattivo. In che modo è possibile esprimerlo?

1. Abbazia di Senanque (Francia)
2. Bangladesh
3. Bosco
4. Sardegna
5. Stalla
6. Mercato notturno (Tunisia)

Puoi svolgere questa attività anche in inglese o nella seconda lingua che studi.

**Tempo:** 1 ora

**Difficoltà:** \*



---

## La sceneggiatura (2)

### Il paesaggio vissuto dai personaggi

Osserva i paesaggi di seguito riportati e scegli quello che più ti colpisce. Immagina di dover scrivere la sceneggiatura di un film e descrivi il paesaggio per come lo percepisce il personaggio (un essere umano, un animale, uno spirito...) protagonista della storia. Non limitarti all'aspetto visivo, immagina e descrivi anche le sensazioni che il personaggio può provare con tutti i suoi sensi e non trascurate l'aspetto relazionale con il luogo.

1. Salento, Quinido (Colombia)
2. Lapponia
3. Madagascar
4. Qobustan, Azerbaijan

Puoi svolgere questa attività anche in inglese o nella seconda lingua che studi.

---

**Tempo:** 2 ore

**Difficoltà:** \*\*

---



---

## La color grading Il paesaggio e la percezione visiva

Osserva le due immagini a confronto: in che modo cambia il paesaggio? Ti trasmette le stesse sensazioni? Perché? Cosa associ ai colori in relazione al paesaggio che osservi?

---

Tempo: 1 ora

Difficoltà: \*

In aula

---

.....

.....

.....

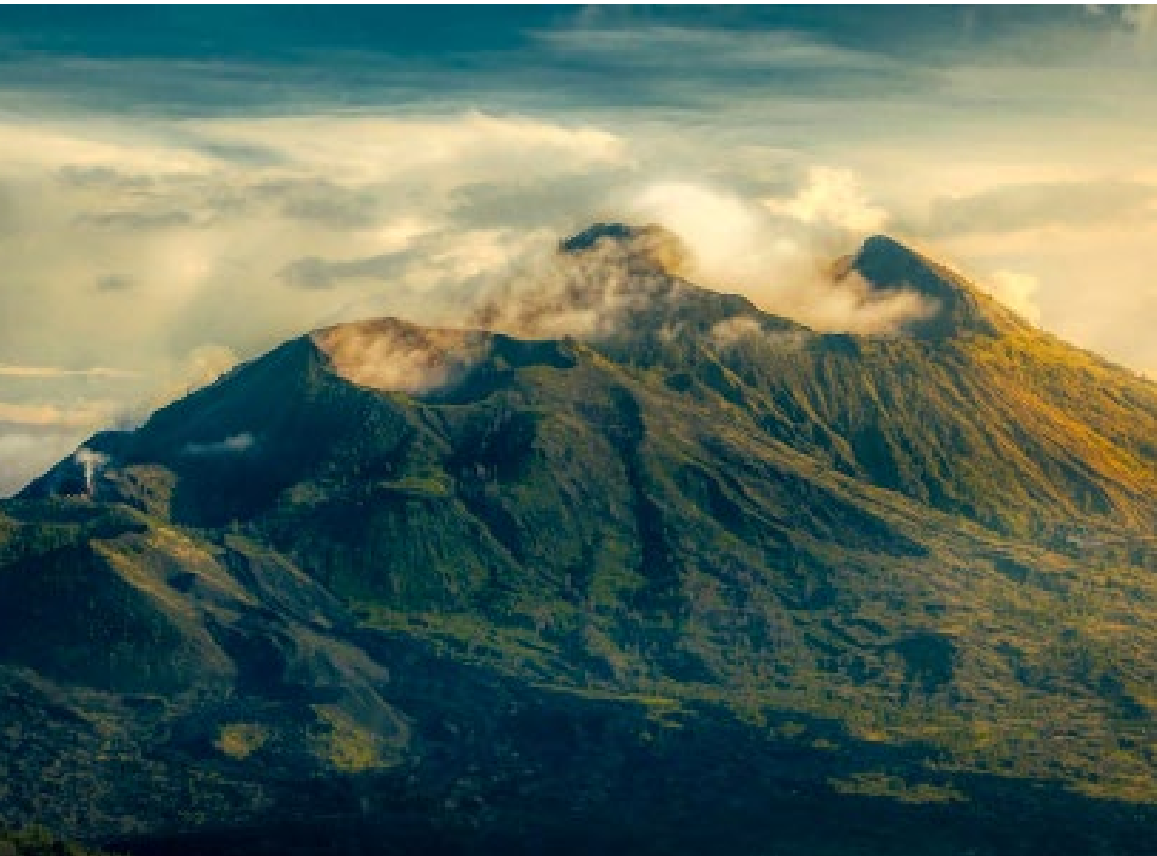
.....

.....

.....

.....

.....



---

## Il sound design e il field recording

### Il paesaggio sonoro

- Identifica un luogo che ritieni suggestivo ed emozionante e raggiungilo in un momento che consideri significativo (ad esempio la tua scuola elementare all'orario di uscita, una strada, il parco dove ti trovi con il tuo gruppo, la palestra dove fai sport, il giardino di casa, il centro commerciale...)
- Con il tuo cellulare registra l'audio per 120 secondi.
- Senza rivelare dove ti sei recato, condividi la registrazione con la classe che dovrà indovinare il luogo.
- Una volta ascoltate tutte le registrazioni, dividetevi in gruppi per affinità di paesaggio sonoro registrato.
- In gruppo, identificate un'impronta sonora: qual è il suono che maggiormente caratterizza il paesaggio?

Potete successivamente creare un file audio unico, complessivo delle registrazioni del gruppo e montarle su o un filmato dei luoghi o su delle fotografie che ritenete possano rappresentare il soundscape che avete registrato.

In alternativa, ispirandovi al progetto [Earth.fm](https://www.earth.fm/), create una mappa sonora e caricate file audio e fotografie su [My Google Maps](https://www.google.com/maps/).

---

Da svolgere in **aula e a casa**      **Difficoltà: \*\*\*\***

---

---

## Soundtrack

### Il paesaggio sonoro pt.2

La dimensione sonora è fondamentale in un film, ma spesso è anche la componente sulla quale è posta meno attenzione.

Ripensando all'accompagnamento musicale e agli effetti sonori utilizzati nel film, dividetevi in gruppi e determinate la scena in cui l'elemento sonoro è stato più determinante nel suscitare emozioni o efficace nell'accompagnare il ritmo dell'azione o del climax della scena.

---

Da svolgere in **aula**

**Difficoltà: \*\***

---

---

## Il montaggio

### Paesaggi in cambiamento pt.1

Il paesaggio è in continuo mutamento: scegli un angolo della tua classe, possibilmente orientandoti verso la finestra, e documenta i cambiamenti nel tempo.

Ogni giorno - durante la ricreazione - posiziona la tua fotocamera nello stesso punto e scatta una foto alla stessa ora. Assicurati che l'inquadratura sia sempre la stessa, possibilmente un campo medio. Dopo alcuni mesi, crea un video con tutte le foto scattate. Cosa è cambiato maggiormente?

**Difficoltà: \***

## La ricerca in archivio

### Paesaggi in cambiamento pt.2

Cerca in casa tua, nella casa del nonno o della nonna, la foto di un paesaggio che riconosci e che è stata scattata quando ancora non eri nata/o. Ora prova a fare la foto dello stesso paesaggio e metti le due foto a confronto. Cosa è cambiato? Come?

---

Da svolgere **a casa**

**Difficoltà: \***

---

---

## Gli effetti speciali

### L'intervento antropico

Scatta la foto di un paesaggio in cui compaiono nell'inquadratura solo elementi naturali. Scegli un luogo che hai a cuore, che trovi significativo, o evocativo. Stampa la foto a colori e procurati giornali e riviste. Crea un collage inserendo nel paesaggio almeno un elemento antropico. In che modo muta l'immagine? Ti trasmette le stesse sensazioni? Quale preferisci? Perché? Commentate insieme i vostri lavori, scambiandovi opinioni e suggestioni.

---

Da svolgere **a casa**

**Difficoltà: \*\***

---

## Film-paesaggio

### Genius loci

Pensa ad un paesaggio della tua quotidianità particolarmente significativo.

Racconta in un breve video "l'anima" di un paesaggio (ad esempio quello del tuo quartiere o della tua scuola) utilizzando principalmente campi lunghi o lunghissimi in cui la figura umana non è necessariamente rilevante. Cosa traspare dal materiale audiovisivo raccolto? Confronta quanto emerso con i lavori della classe.

---

Da svolgere **a casa**

**Difficoltà: \*\*\***

---



---

## Immagini social

### Il cineturismo e il viral marketing

Qual è il paesaggio che hai visto in un film che vorresti ardentemente visitare?

Fai una ricerca su internet e sui social e immagina poi di dover promuovere un viaggio nella location che hai scelto.

Scrivi un breve testo con l'obiettivo di persuadere il lettore a visitare i luoghi del set del film, valorizzando sia l'opera cinematografica che il territorio in cui è stata girata.

Cercando sui principali siti di prenotazione, puoi inoltre fornire una stima di spesa complessiva di viaggio e pernottamento.

Puoi svolgere questa attività anche in inglese o nella seconda lingua che studi.

---

**Tempo:** 2 ore

**Difficoltà:** \*\*

---

## La distribuzione

### Tutela del paesaggio locale minacciato

Realizza un breve video di un paesaggio per te significativo ma che è minacciato dall'inquinamento, è contaminato o danneggiato dall'intervento antropico. Rifletti con attenzione ed identifica i tipi di inquadrature che vuoi utilizzare.

Condividi successivamente sui canali social più adatti con lo scopo di rendere virale il video di denuncia.

---

**Tempo:** 2 ore

**Difficoltà:** \*

---

---

## Scenografia

### Il paesaggio nella storia

Osserva le immagini: quali informazioni sul contesto storico ci fornisce il paesaggio? In che epoca ci troviamo? Cosa te lo fa capire?

---

Da svolgere in aula

**Difficoltà:** \*

---



---

## La critica cinematografica

### Paesaggi come oggetto di studio

Partendo dal dibattito e dall'analisi sul film, elaborate testi di presentazione dell'opera, immaginando di ricoprire il ruolo di "critici" per difendere (oppure contestare) il contenuto del film.

Attività:

- scrittura di un titolo alternativo;
- scrittura di una tagline, una frase "a effetto" usata per la promozione del film e riportata nelle locandine;
- scrittura di una recensione breve del film, in cui evidenziate i punti di forza e di debolezza del racconto;
- elaborazione di un pitch essenziale, un documento da presentare a delle case di produzione, per convincerle della validità del film.

---

**Tempo:** 2 ore

**Difficoltà:** \*\*\*

---

---

## Programmazione festivaliera

### Paesaggi multipli

Dividetevi in gruppi di quattro e scegliete una tra le seguenti categorie:

- **film con paesaggi futuristici**
- **film con paesaggi urbani**
- **film con paesaggi rurali**
- **film con paesaggi incontaminati.**

Ripensate ai film che avete visto nel corso della vostra vita e identificate - facendo una lista - quelli che vi sembrano più significativi in relazione al tema del paesaggio. Selezionate successivamente quelli che vorreste proporre alla classe e spiegate successivamente il motivo delle selezioni e delle esclusioni.

Che ruolo ha il paesaggio nei film che avete selezionato? Quali sono le similitudini? Quali le differenze?

---

**Tempo:** 1 ora

**Difficoltà:** \*

---

## La giuria

### Il paesaggio più emozionante

Dopo aver completato un ciclo di visioni (minimo 2 film) e averne parlato in un dibattito, esprimete le vostre preferenze per attribuire una serie di premi ai film analizzati.

Esempi di premi: miglior paesaggio, miglior paesaggio sonoro, miglior paesaggio naturale, miglior paesaggio antropizzato.

---

**Tempo:** 1 ora

**Difficoltà:** \*

---

---

# Glossario

a c f g h  
b e i

d

e

## Glossario cinematografico

**Accelerazione:** effetto per cui sullo schermo le immagini appaiono velocizzate. Si ottiene di solito riprendendo una scena a velocità ridotta (rispetto ai 24 fotogrammi al secondo tradizionali) e proiettando poi la pellicola a velocità normale.

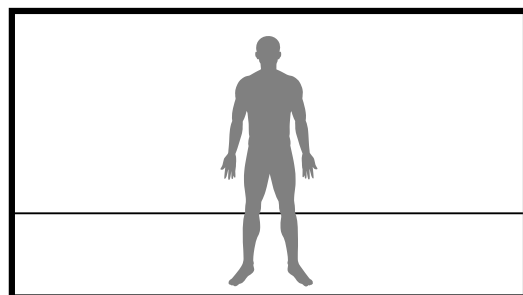
**Angolazione:** posizione nello spazio della macchina da presa rispetto a ciò che viene filmato. Può essere orizzontale, obliqua dal basso o dall'alto, verticale verso l'alto (detta 'supina'), verticale verso il basso (detta a 'a piombo'). L'angolazione varia a seconda dell'obiettivo usato: normale, grandangolo, teleobiettivo.

**Campo/controcampo:** un particolare tipo di montaggio costituito da un'inquadratura che segue a un'altra, alternando le inquadrature di due soggetti e invertendo il punto di vista (vediamo un personaggio che parla dal punto di vista del suo interlocutore e viceversa). Si usa per rappresentare generalmente il dialogo tra due personaggi.

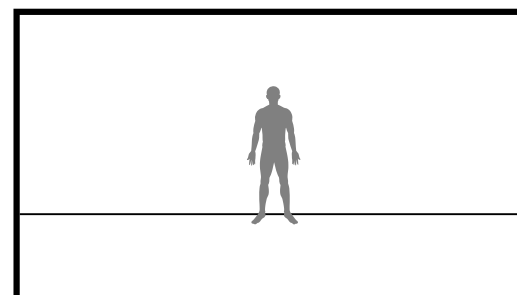
**Campo (ripresa):** dipende dall'obiettivo impiegato ed indica la quantità di spazio che l'obiettivo è in grado di riprendere. Si distinguono i seguenti campi di ripresa:

- **campo lunghissimo:** l'inquadratura comprende la maggior parte di spazio possibile e i personaggi appaiono lontani, quasi irriconoscibili;
- **campo lungo:** lo spazio intorno ai personaggi è ampio, ma i personaggi sono distinguibili;
- **campo totale:** l'intero ambiente e tutti i personaggi vengono compresi entro i margini dell'inquadratura;
- **campo medio:** le figure sono intere, l'ambiente sullo sfondo.

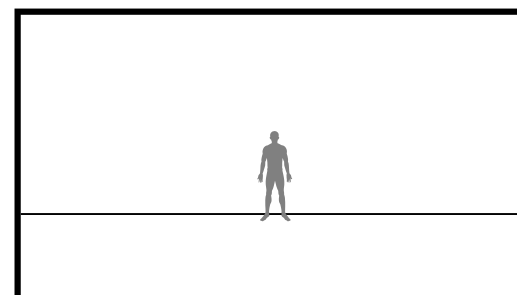
(per i tipi di inquadratura riferiti alle figure, vedi Piano)



**CAMPO MEDIO**



**CAMPO LUNGO**



**CAMPO LUNGHISSIMO**

**Carrello o Carrellata:** spostamento della macchina da presa che permette di riprendere un'azione in movimento. La macchina da presa viene montata su un carrello o un veicolo o una gru fissa o mobile (dolly). La carrellata in avanti serve a valorizzare un elemento dell'inquadratura, costringendo lo spettatore a focalizzare l'attenzione su zone più ristrette del soggetto

o dell'ambiente inquadrato. La carrellata all'indietro distoglie l'attenzione dello spettatore da un elemento della scena, inducendolo ad osservare un campo più ampio.

**Cast:** l'insieme degli attori e delle attrici che lavorano alla realizzazione di un film.

**Ciak:** lavagnetta su cui vengono annotate vari caratteristiche della ripresa, inclusi titolo del film, numero della scena, numero dell'inquadratura, tipo di ripresa.

**Colonna sonora:** la registrazione di musica o rumori che accompagna la traccia video

**Diaframma:** parte dell'obiettivo della macchina da presa che consente di regolare la quantità di luce che va a colpire la pellicola o il sensore. Ha praticamente la stessa funzione della pupilla nell'occhio umano.

**Didascalia:** parola o frase che compare scritta tra un'immagine e l'altra.

**Dissolvenza:** elemento della grammatica filmica, consiste nel passaggio da una inquadratura all'altra ed è generalmente usata per sospendere la continuità temporale e spesso anche per introdurre un flashback. Esistono vari tipi di dissolvenza:

- in apertura: usata all'inizio di una sequenza, consiste nel progressivo emergere di un'immagine sullo schermo;
- in chiusura: usata alla fine di una sequenza, consiste nel progressivo scomparire di un'immagine dallo schermo, che resta nero;
- incrociata: realizzata sovrapponendo due immagini, l'ultima di una sequenza con la prima della sequenza successiva, in modo che per un breve periodo si vedono entrambe.

**Doppiaggio:** procedimento che consiste nel sovrapporre alla voce originale nuovi dialoghi, realizzato con un processo di sincronizzazione.

**Ellissi:** procedimento che si realizza in sede di montaggio e consiste nel collegare i fotogrammi in modo da rappresentare un'azione in maniera estremamente sintetica, oppure per creare più o meno ampi salti temporali nella storia.

**Flash back:** procedimento narrativo che consiste nella rottura dell'ordine cronologico della storia (o fabula) attraverso la rievocazione di un

evento dal passato. Esso può verificarsi una volta o costituire l'intera struttura del racconto filmico. In genere è annunciato da una voce fuori campo, o da dissolvenze, o da sfocature, o altri procedimenti ottici.

**Flash forward:** procedimento narrativo opposto al flash back, consiste nell'anticipazione di un evento futuro.

**Fotogramma:** è l'immagine fissa che, nel cinema, viene proiettata con una certa frequenza di "fotogrammi al secondo". Da ciò nasce l'impressione del movimento.

**Fuoco (messa a):** regolazione dell'obiettivo della macchina da presa fino ad ottenere un'immagine nitida.

**Fuori campo:** ogni elemento (immagine o suono) che è fuori dal campo visivo dell'inquadratura, pur essendo parte essenziale della scena.

**Generi:** i generi definiscono le diverse opere cinematografiche in base a una serie di caratteristiche ricorrenti. Il concetto di genere è strettamente connesso al pubblico, poiché ciascun genere crea specifiche aspettative nello spettatore e orienta le sue scelte.

Si individuano i seguenti **generi principali** (all'interno dei quali si possono distinguere ulteriori sottogeneri):

- Animazione
- Avventura

- Azione
- Biografico
- Commedia
- Documentario
- Drammatico
- Fantascienza
- Fantastico
- Guerra
- Horror
- Musical
- Storico
- Thriller
- Western

**Inquadratura:** l'azione compresa fra tra l'inizio (ciak) e la conclusione (stop) di una stessa ripresa, senza alcuna interruzione. L'inquadratura può essere in relazione al movimento della macchina da presa:

- **fissa:** quando la macchina da presa è ferma
- **mobile:** quando la macchina da presa è in movimento
- **frontale:** quando la macchina da presa è perpendicolare al soggetto filmato.

In relazione invece al punto di vista può essere:

**oggettiva:** quando il soggetto è rappresentato in modo diretto senza alcuna mediazione di sguardo

**soggettiva:** quando la macchina da presa riprende un'azione o un soggetto 'attraverso' gli occhi di un personaggio.

**Macchina da presa (m.d.p.):** apparecchiatura che permette la

ripresa cinematografica, ovvero di fissare il movimento sulla pellicola.

**Metafilmico:** tutto ciò che allude esplicitamente al cinema stesso e/o ne sottolinea la finzione, come le battute dell'attore rivolte al pubblico, le citazioni di altri film, ecc.

**Montaggio:** tecnica caratteristica della grammatica filmica, costituisce l'unione delle varie inquadrature e l'accostamento di immagini e suoni. Il montaggio è ben di più di un'operazione solamente tecnica e si può prestare a creare vere e proprie figure stilistiche o metafore. Inoltre può intervenire nell'organizzazione dello spazio e del tempo, rappresentando per esempio due situazioni di per sé indipendenti (montaggio alternato) oppure la contemporaneità di più situazioni.

**Obiettivo:** sono le lenti che proiettano sulla pellicola ciò che la macchina da presa inquadra. Si tratta della parte ottica della m.d.p.

Gli obiettivi si dividono in:

- **grandangolari:** hanno una grande profondità di campo, mantenendo a fuoco sia gli elementi in primo piano sia quelli sullo sfondo, ed esasperano la prospettiva
- **medi:** sono quelli che più si avvicinano al nostro modo di vedere
- **teleobiettivi:** “schiacciano” la prospettiva e riducono le distanze. Hanno poca profondità di campo.

**Panoramica:** movimento della macchina da presa quando ruota intorno alla propria asse o in senso orizzontale (da destra a sinistra o viceversa), o in senso verticale (dall’alto verso il basso o viceversa), oppure obliquamente. La panoramica che si muove in spazi vuoti ha una funzione descrittiva. Può assumere anche un ruolo soggettivo, mostrandoci un luogo, uno spazio, un paesaggio, come se lo guardassimo con gli occhi del personaggio.

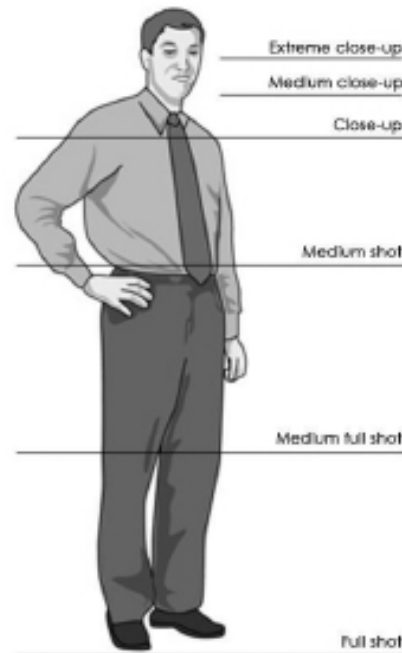
**Piano (di ripresa):** la quantità di spazio che l’obiettivo riprende in relazione alla figura umana. Esso varia a seconda della distanza del soggetto rispetto alla macchina da presa, e dell’obiettivo impiegato.

I piani di ripresa più usati sono:

- figura intera;
- piano americano (dal ginocchio in su);
- piano medio (dalla vita in su);
- primo piano (dalle spalle in su);
- primissimo piano (solo il volto);
- dettaglio (particolare che occupa tutta l’inquadratura).

(per i tipi di inquadratura riferiti agli spazi, vedi *Campo*)

**Piano sequenza:** la ripresa di un’inquadratura senza nessuna interruzione, quindi senza stacchi, dissolvenze, o qualsiasi altro elemento di discontinuità. È l’accorgimento tecnico che più si avvicina alla percezione spazio-temporale che si realizza nella visione dell’occhio umano.



**Presa diretta:** tecnica di registrazione della colonna sonora del film in cui dialoghi, rumori e suoni vengono registrati nel momento stesso in cui si girano le scene.

**Profondità di campo:** accorgimento ottico che permette la ripresa a fuoco di più soggetti in profondità all’interno dell’inquadratura. La profondità di campo dipende da diversi fattori: la lunghezza focale, il diaframma, la distanza di messa a fuoco, etc.

**Rallentamento o ralenti:** effetto per cui le immagini sullo schermo appaiono rallentate. Si può ottenere riprendendo una scena a velocità aumentata e proiettandola poi a velocità normale.

**Regia:** l’opera di coordinamento artistico e tecnico per la realizzazione di un film. Si tratta della figura più importante nella realizzazione di un film e il vero e proprio autore dell’opera.

**Scena:** all’interno di una sequenza, è così chiamato l’insieme delle inquadrature nella stessa unità di spazio e di tempo.

**Sceneggiatura:** il testo dettagliato che riporta tutte le scene che compongono un film, i dialoghi, le ambientazioni, le espressioni degli attori, i movimenti di macchina e tutto ciò che è necessario alla realizzazione del film. Tradizionalmente è divisa in sequenze numerate.

**Scenografia:** il complesso degli ambienti nei quali si svolge il film, siano essi reali, modificati, ricostruiti o realizzati con tecniche digitali.

**Sequenza:** una serie di inquadrature tenute insieme da un’omogeneità narrativa, senza che al suo interno vi siano frammentazioni di tempo, spazio o azione.

**Set:** il luogo in cui si gira un film, sia gli interni che gli esterni. Nel caso di specifiche scene, si parla anche di location.

**Soggettiva:** tipo di inquadratura in cui si mostra il punto di vista del personaggio, il cui sguardo coincide con quello della macchina da presa.

**Soggetto:** la trama del film: può essere originale o può consistere nella trasposizione di un’opera letteraria o teatrale o altro.

**Stacco:** passaggio netto da un’inquadratura all’altra, rappresenta in montaggio la soluzione di raccordo più semplice e utilizzata.

**Zoom:** è l’obiettivo che consente di variare la focale, permettendo di allontanare o avvicinare il soggetto inquadrato senza spostare la macchina da presa. A livello ottico, l’effetto non è paragonabile a quello di una carrellata.

---

## Le professioni del cinema

**La regista / il regista:** autore / autrice del film, dirige il lavoro di tutta la troupe e la recitazione del cast.

**La direttrice / il direttore della fotografia:** responsabile di aspetti tecnici e artistici dell'immagine; coordina il cast al fine di ottenere dalla camera l'immagine voluta e che cura la scelta e posizione delle luci durante la ripresa.

**La sceneggiatrice / lo sceneggiatore:** professionista che ha scritto la sceneggiatura del film.

**L'operatrice / l'operatore di macchina:** persona che materialmente esegue le riprese manovrando la m.d.p. e guidando macchinisti / macchiniste che la spostano.

**La scenografa / lo scenografo:** si occupa dell'allestimento scenico, studia e prepara l'ambiente.

**La fonica / il fonico di presa diretta:** si occupa di registrare il sonoro.

**La segretaria / il segretario di edizione:** figura che controlla la continuità del lavoro occupandosi del foglio di lavorazione su cui viene riportato tutto ciò che accade sul set.

**L'ispettrice / l'ispettore di produzione:** si occupa della verifica giornaliera del piano di lavoro, seguendo sul set tutta la lavorazione.

**L'arredatrice / l'arredatore:** si occupa di arredare gli ambienti.

**La costumista / il costumista:** professionista che studia, procura e adatta gli abiti di scena.

**La truccatrice / il truccatore:** si occupa del make-up degli attori.

**La parrucchiera / il parrucchiere:** si occupa delle acconciature del cast.

**La macchinista / il macchinista:** svolge le funzioni manuali sul set.

**La trovarobe / il trovarobe:** procura tutti gli oggetti di cui necessita un set.

**L'aiuto regista:** braccio destro del / della regista, ha il compito di supportarlo/a. È il tramite tra regista, troupe e cast.

**L'assistente alla regia:** è l'aiutante del /della regista e dell'aiuto regista.

**L'aiuto operatrice / l'aiuto operatore:** è responsabile del buon funzionamento della macchina da presa.

**L'assistente operatrice / l'assistente operatore:** si occupa della pellicola e/o della camera.

---

## Siti utili

### Siti per il video editing

[iMovie \(Apple\)](https://www.apple.com/iphones/ipad/ios/itunes/whats-new/whats-new-movie-maker/)

[www.apple.com/imovie](https://www.apple.com/iphones/ipad/ios/itunes/whats-new/whats-new-movie-maker/)

[Davinci Resolve](https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/)

[www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve](https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/)

[Canva](https://www.canva.com/video-editor/)

[www.canva.com/video-editor](https://www.canva.com/video-editor/)

[WeVideo](https://www.wevideo.com/education)

[www.wevideo.com/education](https://www.wevideo.com/education)

[VSDC](https://www.videosoftdev.com)

<https://www.videosoftdev.com>

### Applicazioni varie

[Common sense education](https://www.commonsense.org/education/lists/websites-and-apps-for-making-videos-and-animation)

<https://www.commonsense.org/education/lists/websites-and-apps-for-making-videos-and-animation>

---

## Bibliografia

Bernardi S., *Il paesaggio nel cinema italiano*, Marsilio Editori, (2002).

Helphand K. I., *Landscape Films*. *Landscape Journal*, 5(1), (1986).

Hyounggon K., Richardson S., *Motion pictures impacts on destination images*, *Annals of Tourism Research*, (2003).

Ingold, T. (2011). *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*. Ed. Taylor & Francis Ltd

Jakob M., *Il paesaggio*, Ed. Il Mulino, (2009).

Le Breton A., *Il sapore del mondo. Un'antropologia dei sensi*. Milano, Raffaello Cortina Editore, (2007).

Lefebvre M., *On landscape in narrative cinema*. *Canadian Journal of Film Studies*, Vol. 20, No. 1, (2011).

Ligi G., *Lapponia, antropologia e storia di un paesaggio*. Edizioni Unicopli, (2016).

Lucchesi F., *Sviluppi teorici e tematiche di indagine negli studi di Geografia umanistica: i paesaggi letterari e quelli cinematografici*. *ACME Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Milano*, LXV, II, maggio-agosto, (2012).

Magris C., *Microcosmi*. Ed. Garzanti, (1997).

Norberg-Schulz C., *Genius loci. Landschaft, Lebensraum, Baukunst*, Stuttgart, (1982).

Rewtrakunphaiboon W., *Film-induced Tourism: Inventing a Vacation to a Location*, (2023).

Riley, R.W.; Doren C.S. van. *Movies as tourism promotion: a 'pull' factor in a 'push' location*, *Tourism Management* Vol.13 No.3, (1992).

Scaramellini G., *Luoghi e culture, la "dimensione geografica"*, in Botta G. (a cura di), *Tradizioni e modernità. Saperi che ci appartengono*. Giappichelli, (2007).

Simmel, G. (2006). *Saggi sul paesaggio*, a cura di Monica Sassatelli. Armando Editore

Velasco-Ferreiro E., Murcia A. D., Parra-Meroño M. C., Osácar-Marzal E., & Beltrán-Bueno M. Á., *Analysis of the impact of film tourism on tourist destinations*. *Academy of strategic management journal*, 20(2), (2021).

Wuisang C. E. V., *Defining Genius Loci & Qualifying Cultural Landscape* (Doctoral dissertation, University of Adelaide), (2014).

## Sitografia

(ultima consultazione 01/02/23)

[Costituzione Italiana](#)

[Convenzione Europea del Paesaggio](#)

[Survival International](#)

[UNESCO](#)



---

# CINESCAPES

cinema e paesaggio

