



STEP
BY
STEP

per un'educazione visiva
a scuola e a casa

Il progetto Step by Step:
raccontiamo il territorio



raccontiamo il territorio

Toolkit didattico pensato per docenti e genitori, esito del progetto Step by Step. Raccontiamo il territorio, iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC - Ministero della Cultura e MIM - Ministero dell'Istruzione e del Merito



Un progetto di
**Circolo del Cinema 'Carlo
Mazzacurati' di Adria**
Piazza Cavour n.13, Adria (RO)

stepbystep.cinemascuola@gmail.com
www.progettostepbystep.it

Responsabile del progetto
Emanuela Finesso

Responsabile scientifico
Farah Polato

Responsabile delle attività di laboratorio
Laura Cesaro
Alberto Gambato

Formatori
Alessia Astorri, Maria Ida Bernabei, Barbara Corsi, Silvia Moras, Giuseppe Previtali, Valentina Valente, Francesco Verona, Paolo Villa.

Con il sostegno e il supporto di





CONTENTS

01

IL PROGETTO

02

CHI SIAMO

03

ATTIVITÀ PROPEDEUTICHE

04

ABC-INEMA

C H A P T E R



01



STEP BY STEP

Il progetto Step by Step: raccontiamo per immagini il nostro territorio nasce con l'intento di proporre attività di formazione finalizzate a favorire la capacità di lettura critica del linguaggio cinematografico, offre anche un pacchetto di attività didattiche, da svolgere a scuola e a casa; attività che si avvale del racconto audiovisivo per affrontare in modo critico la lettura e la conoscenza del proprio territorio.

La proposta di un percorso di indagine per docenti e discenti tra i 6 e i 13 anni, si motiva nel voler affiancare alle fasi di apprendimento, previste dall'offerta ministeriale, dei testi di natura differente, infondendo la capacità di padroneggiare la molteplicità e la complessità di forme testuali e narrative (testo, fotografie, file audio, video) veicolate su più supporti (fumetto, smartphone, radio, televisione, social network, YouTube). È la narrazione transmediale a essere veicolo prediletto del progetto, attraverso il quale infondere non solo una conoscenza storico-analitica ma anche dei supporti medialti di uso quotidiano.

Metodologia didattica del progetto

STEP 1

Corso di formazione ai docenti

Linguaggio cinematografico e
pratiche di media education.

STEP 2

Affiancamento al docente

Fase di sostegno del docente
nell'educazione del discente alla
lettura e comprensione di un
universo narrativo (storia,
tecniche, linguaggi e formati).

STEP 3

Attività didattica

Creazione di un prodotto audiovisivo affrontando non solo le fasi della filiera (fasi di creazione; professioni del cinema) ma anche la conoscenza del territorio di appartenenza.

STEP 1

Ricercatori delle principali università italiane e Formatori CIPS sono gli autori di 8 lezioni introduttive su: storia del cinema italiano (dal precinema al cinema contemporaneo); alfabetizzazione audiovisiva (linguaggio cinematografico; dall'animazione al cinema fiction e non fiction); media education e media literacy. Nell'ottica di sostenibilità del progetto, gli incontri sono disponibili nell'area riservata del sito.



Valentina Valente - Docente universitaria
EDUCARE CON E AI MEDIA
L'educazione audiovisiva a casa e a scuola

Silvia Moras - Formatrice CIPS
QUALE NARRAZIONE?
Utilizzo formativo dei generi cinematografici

Alessia Astorri - Formatrice CIPS
IL MIO PROTAGONISTA
L'importanza di 'costruire' il personaggio

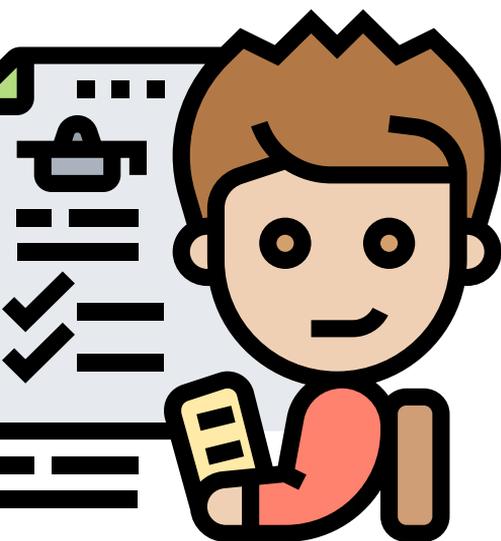
Francesco Verona - Formatore CIPS
ASCOLTO E PRODUCO SUONI
Educazione musicale e linguaggio audiovisivo

Maria Ida Bernabei - Formatrice CIPS
TRANSMEDIALITÀ E INTERATTIVITÀ
Saper leggere e interpretare un mondo narrativo

Giuseppe Previtali - Docente universitario
PROGETTARE UN PCTO PER L'AUDIOVISIVO

Paolo Villa - Docente universitario
RIPARTIRE DALLE FONTI VISIVE
L'uso del materiale archivistico in classe - parte 1

Laura Cesaro - Docente universitaria
TERRITORIO E VISUALITÀ
L'uso di materiale archivistico in classe - parte 2





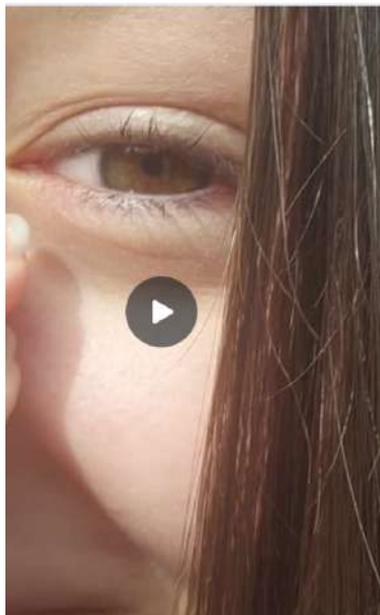
STEP 2

Entrare nelle classi in punta dei piedi. La classe, per i nostri formatori, è il luogo in cui vivere a stretto contatto con il docente, guidandolo all'uso dell'audiovisivo in classe. Il panorama mediale contemporaneo è caratterizzato dall'emersione di nuove forme di esperienza audiovisiva e nuovi modi di narrare, di cui molto spesso i docenti non conoscono che poco o nulla. Obiettivo è quindi accompagnare i due protagonisti al dialogo, allo sviluppo di una maggiore sensibilità nei confronti di tutte quelle forme di mediazione che sono attive nella visualità contemporanea e che alla scuola possono fungere di supporto per la didattica.

24 fotogrammi al secondo

Un costruito che oggi diamo per scontato ma che, portato in un ambiente educativo, acquisisce un senso quando bambini dai 7 ai 12 anni dichiarano di trascorrere una media di 7 ore di fronte a dispositivi di visione; una conferma del rischio in cui ricorrono le giovani generazioni ad un'esperienza di passività verso ciò che guardano nonché afasia creativa.

Compito: costruire - in una prospettiva sistemica - occasioni di riflessione creativa e ripensamento critico nell'ottica di divenire spettatori attenti di domani.



STEP 3



Le attività del progetto hanno interrogato le pratiche mediali delle giovani generazioni in modo transdisciplinare, lavorando sia su singoli obiettivi di apprendimento sia su competenze trasversali, innervando e arricchendo in modi nuovi - a partire dall'ambito dell'audiovisivo - molte aree del curriculum.

Nella scuola primaria è emerso fondamentale che le attività siano ricondotte alla dimensione manuale inserendosi propedeuticamente nei programmi di italiano e geografia.

Già dalla secondaria di primo grado è stato possibile puntare su attività più improntate alla riflessione introspettiva, ma anche l'analisi dei generi cinematografici o del linguaggio filmico. I laboratori si sono dimostrati propedeutici sia a insegnamenti della sfera umanistica (italiano, storia, geografia, arte e immagine) sia insegnamenti scientifici (scienze, matematica).

Collante, per entrambe i percorsi, il territorio: le sue radici storiche ma anche la mitologia che lo caratterizza.

Step by Step ha preso vita nel territorio del Polesine, tra i due fiumi più importanti d'Italia: l'Adige e il Po. Non sarebbe stato possibile ricostruirne la storia, e dare così spunti di elaborazione ai discendenti, senza il supporto degli enti e degli archivi detentori della memoria della provincia rodigina (vedi sezione Chi siamo).

C H A P T E R

02



Circolo del Cinema 'Carlo Mazzacurati' di Adria



Il Circolo del Cinema di Adria, intitolato al regista Carlo Mazzacurati, attivo dal 1997, ha come finalità la diffusione della cultura cinematografica, contribuendo a soddisfare il bisogno di prodotti audiovisivi, della loro genesi e della loro analisi critica. Allo stesso tempo, valorizza e promuove contenuti del territorio e della sua cultura.

Il forte legame tra il Circolo e il territorio emerge nelle numerose iniziative promosse negli anni che ha visto coinvolta una rete di collaboratori, enti e associazioni, tra cui Veneto Film Commission, Fondazione Cariparo e Dipartimento dei Beni Culturali (Unipd).

Tre le declinazioni delle progettualità e collaborazioni avviate, l'attenzione al fenomeno del cineturismo nei suoi impatti non solo economici ma anche di formazione di immaginari; la narrazione audiovisiva del territorio nelle nuove formazioni identitarie e nei processi di appartenenza nel contesto presente di grande mobilità, in cui rientra il progetto "Polesine Digital Memory"; la formazione pre-universitaria ed extrascolastica.

In assenza di una sala cinematografica, nell'ottica di educazione all'immagine nelle giovani generazioni, il Circolo del Cinema 'Carlo Mazzacurati' di Adria si è fatto promotore del progetto "Step by Step. Raccontiamo il territorio" risultato vincitore del bando CIPS - Cinema e Immagini per la Scuola del Ministero della Cultura e del Ministero dell'Istruzione e del Merito, indirizzato a 331 studenti di 4 istituti comprensivi del territorio del Polesine.

Dipartimento dei Beni Culturali - Università di Padova



Il Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica (dBC) dell'Università degli Studi di Padova nasce dalla fusione del Dipartimento di Archeologia e del Dipartimento di Storia delle Arti visive e della Musica. Vi afferiscono inoltre docenti provenienti dai Dipartimenti di Architettura, Urbanistica e Rilevamento, di Discipline Linguistiche, Comunicative e dello Spettacolo, di Geoscienze, di Scienze del Mondo Antico, di Ingegneria dell'Informazione. Nella solidità delle sue anime composite, il Dipartimento dei Beni Culturali si propone di porsi come polo di aggregazione delle attività, di didattica e di ricerca, presenti in Ateneo nell'area dei Beni Culturali. Interlocutore attento delle esigenze del territorio dove è presente, su scala nazionale e internazionale, con ricerche sul campo, attività di studio, conservazione, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale materiale e immateriale.



Archivio di Stato di Rovigo

L'Archivio di Stato di Rovigo è stato istituito il 1° agosto 1964.

Già nell'anno precedente erano tuttavia cominciate le operazioni di ricerca della sede e le prime trattative per l'acquisizione a titolo locatizio della parte monumentale di Palazzo Sichirolo: con nota 26 giugno 1964 del Ministero dell'Interno veniva nominato il primo direttore, Giovanni Spedale, e gli veniva riconfermato l'incarico già conferito il 7 novembre 1962 di cercare "una concreta soluzione per l'istituzione in questa città di un Archivio di Stato", dandogli nello specifico il compito da un lato di concludere la locazione, dall'altro di trovare dei locali provvisori da adibire a sede dell'ufficio al fine di permettere la formale apertura dell'Istituto. Nel corso della seconda metà del 1967 iniziarono ad essere effettuati i primi versamenti di fondi archivistici - uffici di imposte dirette, tribunale e prefettura - e con il 1968, quando si registrano studiosi frequentanti la sala studio, di nuova apertura, l'Archivio di Stato può considerarsi pienamente entrato in attività. Oltre alle numerose attività di preservazione e valorizzazione del patrimonio, l'Archivio di Stato di Rovigo offre servizi educativi e percorsi didattici, formativi e divulgativi per studenti e non, allo scopo di permettere a diversi tipi di pubblico di entrare scoprire e conoscere i documenti e le attività dell'Archivio stesso.



Museo dei Grandi Fiumi

Il Museo dei Grandi Fiumi è stato inaugurato nell'aprile 2001, sviluppando l'azione del Museo Civico delle Civiltà in Polesine istituito nel 1978, e valorizzando l'antico monastero olivetano di San Bartolomeo.

L'esposizione permanente illustra le conoscenze archeologiche sul Polesine maturate in relazione al contesto contemporaneo ed europeo. Comprendendo le due recenti sezioni inaugurate a novembre e dicembre 2022, il percorso museale espone oggi testimonianze archeologiche nell'arco cronologico di oltre 3.500. Le sezioni sono principalmente cinque: età del Bronzo, età del Ferro, età Romana, Medioevo, fino al Rinascimento. L'allestimento delle sezioni espositive ricorre ad attrezzature tecnologiche e soluzioni d'impatto: alla tradizionale sequenza di vetrine, reperti e pannelli illustrativi si affiancano infatti ricostruzioni virtuali e installazioni multimediali, ambientazioni scenografiche, diorami e plastici, che accompagnano visitatrici e visitatori in un viaggio suggestivo attraverso le tappe fondamentali della loro storia.

REVIS - Revisualizing Italian Silentscapes 1896-1922. Paesaggi e location del primo cinema italiano cent'anni dopo



Promosso da Università di Torino, Università di Padova, Iuav Venezia, Università degli Studi di Roma "Tor Vergata" e riconosciuto dal Ministero dell'Università e della Ricerca come progetto di ricerca di rilevante interesse nazionale, il progetto "Revisualizing Italian Silentscapes 1896-1922. Paesaggi e location del primo cinema italiano cent'anni dopo" (ReVIS), guarda al patrimonio del cinema muto prodotto tra il 1896 e il 1922 attraverso il filo rosso che lega le immagini di allora con il territorio italiano, le location di ieri con i paesaggi di oggi. "Revisualizzare", dunque nel senso di tornare a mostrare, rendere visibili, ma anche - e soprattutto - guardare con occhi nuovi, capaci di riconoscere il legame tra narrazioni audiovisive del passato e i luoghi che abitiamo.

Con l'università di Torino come capofila, prendono parte a questa 'impresa' le università di Roma Tor Vergata, lo IUAV di Venezia e l'Università di Padova. In particolare, all'unità padovana compete la progettazione e realizzazione di percorsi didattici ed educativi nei percorsi formativi pre-universitari volti alla valorizzazione del cinema muto e delle immagini cinematografiche quali fonti per la ricerca storica, sociale, urbanistica, del territorio italiano attraverso l'attivazione di forme partecipative di conoscenza atte a mobilitare le risorse di archivi pubblici e privati, vissuti individuali e collettivi.

Museo di Geografia



L'Università di Padova è stata tra le prime in Europa a consacrare una cattedra alla Geografia da cui si è dipanata negli anni una lunga tradizione di studi e di ricerca che ci porta fino alla fondazione dell'attuale Museo di Geografia. Primo in Italia, unico nel suo genere, il Museo di Geografia del Dipartimento di Scienze storiche, geografiche e dell'Antichità è il dodicesimo museo universitario padovano. La sede in cui è ospitato, Palazzo Wollemborg, accorpa al prestigio storico un valore altamente rappresentativo.

Il Museo di Geografia persegue le sue finalità di salvaguardia e valorizzazione del patrimonio tangibile e intangibile attraverso progetti, percorsi e iniziative divulgative. In un dialogo volutamente aperto con visitatori di ogni età, li invita a scoprire il fascino e la forza della geografia, disciplina da sempre animata dal desiderio di scoperta e conoscenza del mondo. Le sue collezioni, caratterizzate da pezzi di grande valore, rappresentano preziosa testimonianza delle attività di ricerca e didattica svolte all'Università di Padova dal 1872 ad oggi e raccontano gli affascinanti sviluppi del pensiero geografico. Strumenti, carte, globi, plastici e fotografie concorrono a dare vita a un viaggio articolato in tre tappe, riassunte nelle parole chiave: esplora, misura, racconta.

Le scuole beneficiarie

Istituto di Adria 1

Dirigente: dott.ssa Antonella Flori

Scuola Secondaria di I Grado "L. Da Vinci"

Via Bonamico n.8, 45010 Papozze (RO)

Docente di riferimento: Cinzia Ghirelli; Roberta Celeghin

Istituto Costa-Fratta

Dirigente: dott. Nello Califano

Scuola Primaria G. Mazzini di Villanova del Ghebbo

Via Aldo Moro n.23, 45020 Villanova del Ghebbo (RO)

Docente di riferimento: Laura Campion

Scuola Secondaria di I Grado "Virgilio"

Via Vitt.Emanuele II n.204, 45023 Costa di Rovigo (RO)

Docente di riferimento: Licia Marzolla

Istituto di Polesella

Dirigente: dott.ssa Margherita Morello

Scuola Primaria di Guarda Veneta

Via Matteotti, n.62 45030 Guarda Veneta (RO)

Docente di riferimento: Anna Paola Borghesan

Scuola Primaria Guglielmo Marconi di Crespino

Via Trieste n.33, 45030 Crespino (RO)

Docente di riferimento: Anna Paola Borghesan

Scuola Secondaria Vincenzo Carravieri di Crespino

Via Trieste n.33, 45030 Crespino (RO)

Docente di riferimento: Valentina Nonato

Istituto di Rovigo 3

Dirigente: dott. Fabio Cusin

Scuola Secondaria C.P.I.A.

Via Badaloni n.2, 45100 Rovigo

Docente di riferimento: Silvia Martini; Maddalena Garbato

C H A P T E R

03



La Scuola Primaria

Macro-area: educazione visuale

- rielaborare immagini (non necessariamente artistiche) attraverso la pratica del collage, con eventuale integrazione di elementi fotografici (dalla classe 3°)
- saper raccontarsi e/o raccontare esperienze con una sequenza di immagini o un fumetto
- utilizzare tecnologie multimediali e software di montaggio (base)

Macro-area: italiano

- comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche;
- interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando ri- sposte e fornendo spiegazioni ed esempi;
- cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente;
- organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

Macro-area: storia

- produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
- usare carte storico-geografiche o ambientazioni
- confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.

Macro-area: geografia

- conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

La Scuola Primaria

MODULO 1

Classi potenzialmente interessate: 1a, 2a, 3a, 4a, 5a.

Tempi di realizzazione: 2 ore (+ visione del film); attività da fare anche a casa

Materiali necessari: materiale di cancelleria, LIM o PC

Fase 0

30 min. (docente + formatore)

Breve indagine sulle abitudini di visione dei bambini al fine di comprendere le tendenze, modalità di visione e narrazioni preferite (utile al docente per un eventuale futuro uso di spezzoni di film/cartoni animati in classe).

Fase 1

30 min. (docente + formatore)

Assegnazione di uno o più paratesti (manifesti, locandine) in classe del film che si andrà a vedere insieme senza accennare alcunché sulla trama.

Richiesta compito: descrivere la situazione della locandina (1 e 2 elementare) o pensare una storia (3, 4 e 5 elementare).

Fase 2

Visione del film

Fase 3

1 ora (docente)

Confronto con i discenti sulle tematiche del film attraverso la ricostruzione da parte loro dello storyboard

1. il formatore fornirà frame da momenti chiave del film in ordine sparso.
2. il gruppo classe insieme cercherà di ricostruire la storia attraverso i frame (storyboard)
3. creazione di didascalie sulla base delle brevi descrizioni dei discenti
4. registrazione di voci o scelta di musiche da inserire con l'aiuto dei discenti, favorendo sia un ragionamento sul valore espressivo del suono sia sulla differenza tra musica e rumore.
5. montare le didascalie, i commenti sonori e i frame (precedentemente preparati dal formatore)

Fase 4 - suggerita ma non fondamentale

Proiezione del corto animato dalla classe in un evento pubblico aperto alle famiglie

La Scuola Primaria

MODULO 2

Classi potenzialmente interessate: 1a, 2a, 3a, 4a

Tempi di realizzazione: 3 ore

Materiali necessari: Materiale di cancelleria, LIM o proiettore

Fase 0

30 min. (docente + formatore)

Breve indagine sulle abitudini di visione dei bambini al fine di comprendere le tendenze, modalità di visione e narrazioni preferite (utile al docente per un eventuale futuro uso di spezzoni di film/cartoni animati in classe.

Fase 1

30 min (formatore)

Presentazione di di giocattoli ottici: cronotopi; ombre cinesi; zootropi; flipbooks.

Fase 2

Visione di un film d'animazione

Fase 3

1 ora e 30 min (docente + formatore) in classe a scelta tra:

- Costruzione del flip-book: a partire da materiali preparati (carte da gioco tipo domino), ciascun bambino realizzerà un proprio flipbook (p.e. uno stickman in varie posizioni).
- Costruzione dello zootropio: a partire da materiali preparati (un modello cartaceo su cui colorare/unire i puntini), ogni bambino realizzerà il proprio zootropio avvalendosi di una matita
- Costruzione di un cronotopio: viene chiesto a un bambino di associare due cartoncini a scelta -in uno si rappresenta un personaggio e in uno un oggetto- accostabili per colore e forma: incollati e legati a un cordoncino.

Fase 4 - suggerita ma non fondamentale

1 ora a scuola (docente + formatore)

Allestimento della mostra con i prodotti realizzati

La Scuola Primaria

MODULO 3

Classi potenzialmente interessate: 1a, 2a, 3a, 4a

Tempi di realizzazione: 3 ore

Materiali necessari: Materiale di cancelleria, LIM o proiettore

Fase 0

30 min. (docente + formatore)

Breve indagine sulle abitudini di visione dei bambini al fine di comprendere le tendenze, modalità di visione e narrazioni preferite (utile al docente per un eventuale futuro uso di spezzoni di film/cartoni animati in classe.

Fase 1

30 min (formatore)

Presentazione delle emozioni: gioia, tristezza, disgusto, paura e rabbia. "Oggi come ti senti?". Scelta da parte del discente di un fondale, già predisposto dal formatore, rappresentante di un'emozione, il quale si mette in posa per una foto.

Fase 2

1 ora e 30 min (docente + formatore)

Attività propedeutiche alle 5 emozioni attraverso giochi di ruolo (puzzle; domino) o esercizi di logica.

Fase 3

1 ora (docente)

"Oggi come ti senti?". Scelta di un fondale rappresentante di un'emozione da parte del discente che si mette in posa per una foto.

Fase 4

1 ora e 30 min (docente + formatore)

Ripetere Fase 1 e verificare sul prima e sul dopo.
Montaggio delle foto scattate dai ragazzi.

La Scuola Secondaria di I Grado

Macro-area: italiano

- comprendere testi di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, film, graphic novel) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza;
- ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente;
- intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale;
- descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione;
- argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.

Macro-area: storia

- selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali;
- costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate.

Macro-area: geografia

- analizzare temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione.

Macro-area: musica

- accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

Macro-area: arte e immagine; tecnologia

- ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva;
- strumenti e regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi;
- consapevolezza nell'uso delle tecnologie Smart.

La Scuola Secondaria di I Grado

Classi potenzialmente interessate: 1a, 2a, 3a

Tempi di realizzazione: 12 ore

Materiali necessari: Materiale di cancelleria, LIM o proiettore

INCONTRO 1

30 min. (docente + formatore)

Breve indagine sulle abitudini di visione dei bambini al fine di comprendere le tendenze, modalità di visione e narrazioni preferite (utile al docente per un eventuale futuro uso di spezzoni di film/cartoni animati in classe.

1H 30 min (formatore)

Proiezione di opera d'animazione; linguaggio cinematografico (inquadratura, movimenti di macchina, storyboard); modello dei 3 atti.

INCONTRO 2

2H (docente + formatore)

Costruzione del personaggio; l'ambientazione; creazione di una storia (dall'idea allo storyboard)

Uso di tecnologie smart.

INCONTRO 3

2H (docente + formatore)

Scrittura della sceneggiatura + assegnazione dei ruoli (intro ai mestieri del cinema)

INCONTRO 4 e 5

4H (docente + formatore)

Avvio delle riprese

INCONTRO 6

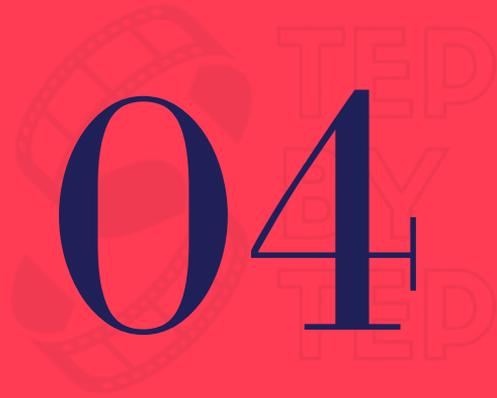
2H (docente + formatore)

Montaggio



C H A P T E R

04



Il film. Un meccanismo fatto di **varie componenti** che lavorano assieme per un **obbiettivo comune**: trasmettere un **messaggio**; e lo fa nella costruzione di immagini e di suoni.

Ciascuna di queste componenti ha caratteristiche e funzioni diverse; e per ognuna ci sono dei responsabili **professionisti**.

Per procedere con ordine, utile identificare come siano tre i pilastri fondamentali nella realizzazione del film: la **sceneggiatura**, la **regia** e il **montaggio**. Andiamo a vedere in dettaglio quali gli elementi che li compongono.



La SCENEGGIATURA

Prima di passare alla realizzazione del film vero e proprio, bisogna avere un piano preciso, a partire dall'**idea** alla base del film (cosa voglio dire? come voglio dirlo?). Il film viene scritto perciò nel dettaglio: è la **sceneggiatura**.

La sceneggiatura è «il film sulla carta»: è un documento che contiene **le scene e i dialoghi**, e tutte le indicazioni per coloro che lavoreranno al film perchè sappiano cosa dovranno fare e come dovranno farlo.

Il soggetto

Si tratta di un breve scritto (può essere lungo una pagina come venti) che riassume i tratti fondamentali della storia, dei personaggi, dell'ambientazione, con qualche cenno all'intreccio e nessun dialogo. Può anche presentarsi nella forma di racconto. Il soggetto è solitamente lo strumento che lo sceneggiatore (o il regista, o altri) utilizza per far conoscere la propria idea a chi il film dovrebbe finanziarlo. Solo nel caso in cui il soggetto ha una qualche speranza di divenire un film, lo sceneggiatore passa alle fasi successive.

La scaletta

Contenuta in una sola pagina, è una prima articolazione della struttura: un elenco di punti numerati dove vengono descritte le sequenze (i gruppi di scene legati tematicamente) in maniera estremamente sintetica. Uno strumento di lavoro fondamentale per lo sceneggiatore e che non verrà letto da nessun altro. E' sulla base della scaletta che egli tratterà il disegno complessivo della sceneggiatura: avendo sotto controllo l'intero sviluppo del film, sarà molto più agevole sviluppare le singole scene. Negli USA non tutti la utilizzano. In questo stadio diversi sceneggiatori compilano delle schede dei personaggi (storia, abitudini, relazioni, ecc.), anche se gran parte di questi dati che non appariranno nel testo finale.

LA SCENEGGIATURA

La sceneggiatura è il film su carta. Essa deve essere scritta in una maniera tale che il linguaggio sia perfettamente comprensibile in tutte le sue implicazioni ai lettori specializzati che la leggeranno. Non contiene indicazioni di regia (come la scelta dei piani o dei movimenti di macchina) perchè questo è un compito del regista, ed è suddivisa in scene (gli eventi che si svolgono nello stesso luogo e nello stesso tempo). La sceneggiatura è impaginata secondo standard abbastanza precisi, ma che variano da Paese a Paese. La più diffusa è senz'altro quella che in Italia è denominata *all'americana*, dove le descrizioni (poche) sono a tutta pagina, e i dialoghi in posizione più o meno centrale.

In Italia (anche se l'impaginazione USA va sempre più affermandosi) si utilizza la sceneggiatura detta *all'italiana*.

Di ogni sceneggiatura si redigono molte stesure, redatte dopo il confronto con il regista, la produzione, o con altri sceneggiatori. Lo sceneggiatore deve essere pronto e aperto a tutte le obiezioni, il che non significa accettarle incondizionatamente. Quando diversi lettori specializzati indicano un problema, non ci si può rifugiare dietro la frase "ma io volevo dire che...". Quel che conta non è ciò che si voleva dire, ma quel che viene percepito dagli altri. Per questo è bene che il lavoro di sceneggiatura sia fatto a più mani. Da evitare errori, tempi morti, "buchi di sceneggiatura" (detti di punti che risultano inspiegabili o oscuri, oppure contraddizioni interne, ecc.).

Copione

Una volta consegnata la sceneggiatura, il compito dello sceneggiatore è (più o meno) terminato e la realizzazione del film passa al regista; in caso di irrealizzabilità (tecnica o economica, lo sceneggiatore torna come figura sul set). La sceneggiatura, finita, a questo punto è più comunemente chiamata copione: viene stampata in diverse copie, con eventuali aggiunte di note di regia, e passata ai vari componenti della troupe.

LA REGIA

Scritto il film, trovati i soldi per realizzarlo, il cast degli attori e la troupe tecnica, ciak, si gira!

Il **set** è il luogo dove si gira il film: registrare le immagini è una fase fondamentale, il mattoncino principale per la costruzione del film. Compito del **regista** è scegliere **quali immagini girare**: cosa far vedere al pubblico e come farlo vedere.

Il regista decide quali inquadrature realizzare.

L'**inquadratura** è la cellula-base del cinema: è **un'immagine limitata da un margine**, che ci mostra un pezzo della realtà e **ha una durata**, da pochi secondi a molte ore. Unità base del discorso filmico e può essere definita come una rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo.

È costituita dalla porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale costituita dai quattro bordi, temporalmente dalla durata compresa fra il suo inizio e la sua fine ovvero la fine dell'inquadratura precedente e l'inizio dell'inquadratura seguente.

Più inquadrature formano una sequenza. "Inquadratura" lascia intuire la sua funzione profonda: fare un film significa innanzitutto mettere in quadro la realtà, darle una forma ed un senso. Ogni volta che faccio una ripresa (anche con il cellulare) sto compiendo una serie di scelte importanti, che finiranno con il determinare il senso ultimo dell'immagine che andrò a creare.

Inquadrare non è mai un'operazione banale o meramente tecnica: essa coinvolge una ricerca estetica (il desiderio di fare una bella inquadratura) e la decisione di che cosa includere o meno entro i bordi dell'immagine.

Mettere qualcosa all'interno del quadro significa lasciare irrimediabilmente al di fuori qualcos'altro: l'inquadratura è insomma e prima di tutto un ritaglio della realtà.

Studiosi di cinema hanno evidenziato come l'inquadratura possa essere intesa come **finestra** e come **cornice**: due termini che si escludono a vicenda, ma piuttosto di due diverse modalità con cui il cinema entra in relazione con il reale. In un film può senza dubbio prevalere l'idea di inquadratura come finestra o come cornice, ma i due concetti possono anche ibridarsi e succedersi all'interno di uno stesso titolo.

L'idea dell'inquadratura come **finestra** è ben semplificata da tutti quei casi in cui il cinema ci pone di fronte ad un mondo che sembra vivere autonomamente, anche al di là della presenza della macchina da presa. Il cinema dei fratelli Lumière offre un ottimo esempio di questa tipologia, come dimostrano - oltre a *L'arrivo del treno* - anche altri film fondamentali quali *L'uscita dalle officine Lumière* (1895).

L'idea del cinema come **cornice** sottolinea l'idea di un mondo racchiuso, separato dallo spettatore, di qualcosa che denuncia la sua artificialità e la sua non appartenenza al reale. Il primo maestro di questo modo di intendere il cinema è stato probabilmente Georges Méliès, che con le sue stravaganti creazioni ha dato vita ad un mondo magico e imprevedibile, come dimostrato da film quali *L'uomo dalla testa di gomma* (1901), *Il melomane* (1903) e *La sirena* (1904).

Due aspetti dell'inquadratura sono molto importanti:

Chiamiamo «campo» la porzione del mondo che vediamo nell'inquadratura.

Ciò che non vediamo, ma che intuiamo o sappiamo esserci al di là del margine dell'inquadratura, è il «fuori campo».

Tutto ciò che è nel «fuori campo» può entrare nel campo in qualunque momento in due modi: se si sposta autonomamente o se la camera, muovendosi, lo inquadra.

Tutti i film ci mostrano la realtà da una certa prospettiva: «la scelta di una determinata inquadratura non è definita soltanto da caratteristiche tecniche ma, soprattutto, dal tipo di messaggio che si intende trasmettere».
(Piva, 2009).

Quando mettiamo la macchina da presa nella posizione di personaggio e così vediamo la realtà come la vede lui parliamo di **soggettiva**.



8 e 1/2 di Federico Fellini, 1963

Quando si parla di **scala dei piani** si intende la diversa possibilità di ogni inquadratura di rappresentare un elemento da una maggiore o minore distanza.

CAMPO LUNGHISSIMO

Inquadratura di un paesaggio ampio, con o senza figure umane, comunque non riconoscibili.

CAMPO LUNGO

Inquadratura di un ambiente con una certa riconoscibilità delle figure e dei loro movimenti.

CAMPO MEDIO

il corpo del soggetto acquista un progressivo protagonismo. I gesti e le espressioni del viso cominciano a farsi chiari.

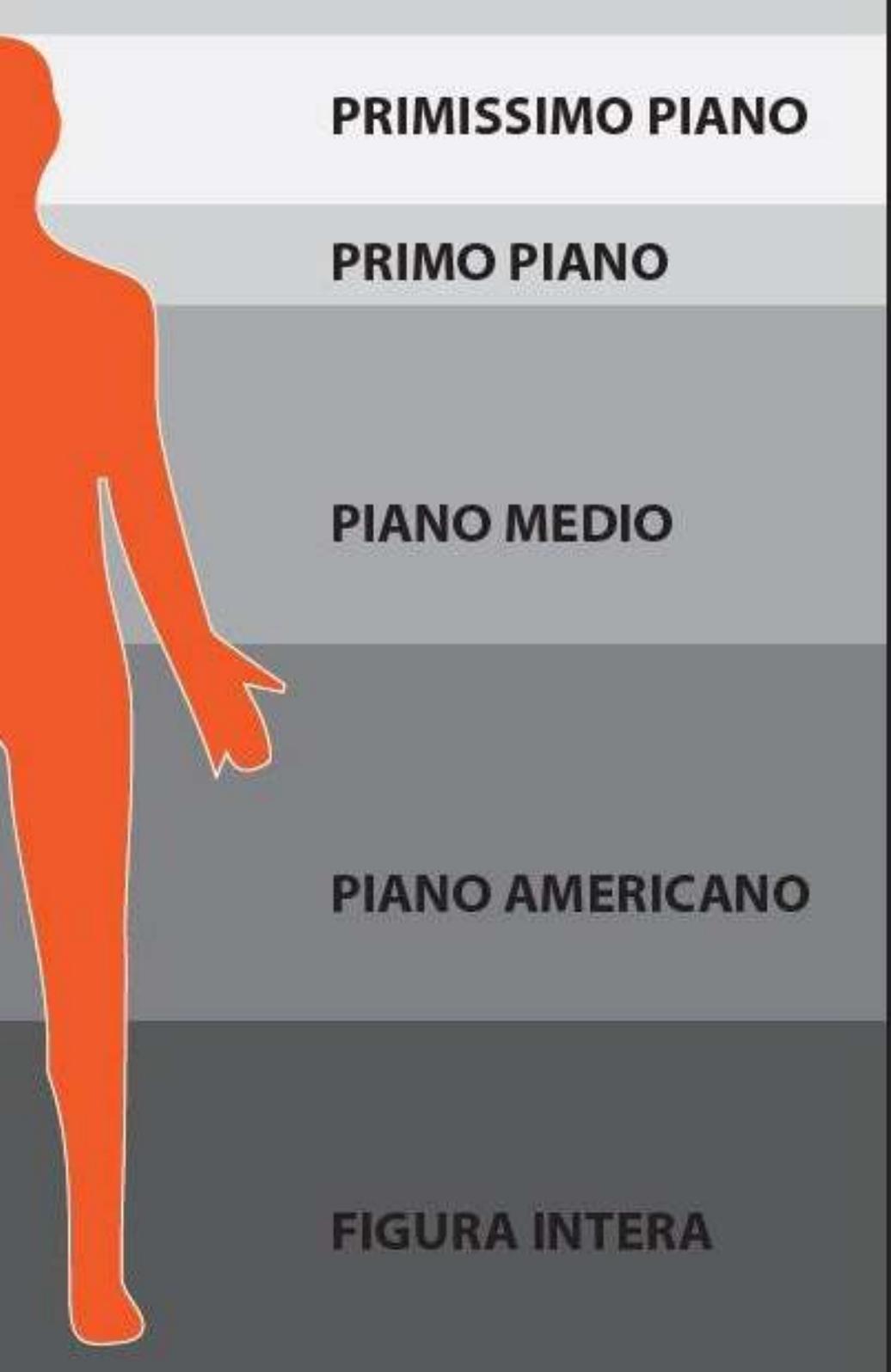
Pur essendo ancora immersi in un paesaggio ampiamente visibile, i personaggi occupano il centro della scena con il loro agire.

FIGURA INTERA

La macchina da presa stringe sull'individuo, che diventa l'oggetto primario dell'inquadratura.

Ripreso dalla testa ai piedi, assume il pieno controllo dello spazio rendendo visibili le sue espressioni, i suoi gesti, le sue caratteristiche.



A diagram showing a human silhouette on the left side, divided into five horizontal planes by different shades of gray. The silhouette is orange with a white outline. The planes are labeled from top to bottom: PRIMISSIMO PIANO (white), PRIMO PIANO (light gray), PIANO MEDIO (medium gray), PIANO AMERICANO (dark gray), and FIGURA INTERA (darkest gray).

PRIMISSIMO PIANO

PRIMO PIANO

PIANO MEDIO

PIANO AMERICANO

FIGURA INTERA

IL MONTAGGIO

Il film è una sequenza di immagini e suoni. L'operazione di assemblaggio delle inquadrature si chiama montaggio e viene fatta dal montatore.

Ogni immagine è influenzata da quelle che la precedono e quelle che la seguono; ogni scena è collegata strettamente alle scene prima e alle scene dopo di lei.

Per lo spettatore quest'operazione si traduce in quello che possiamo definire l'effetto montaggio ovvero il passaggio da un'immagine A a un'immagine B. Il montaggio è così innanzitutto un mettere in relazione due o più elementi fra loro. Unire fra di loro due inquadrature è qualcosa di molto di più di una semplice operazione tecnica: è dar vita a un rapporto sulla base di un progetto narrativo, semantico e o estetico.

Corso della sua evoluzione, il linguaggio cinematografico ha imparato ad articolare lo spazio e il tempo del discorso filmico in grado di mettere in rilievo quei fatti essenziali allo sviluppo e alle finalità del racconto e dell'opera nel suo complesso.

Dal punto di vista dello spazio il montaggio assume la funzione di articolare lo spazio diegetico in diverse unità, stabilendo tra queste delle connessioni secondo un progetto narrativo.

Il racconto potrà essere scomposto da un insieme di inquadrature che ci daranno una serie di prospettive organizzate secondo le possibilità di similarità, differenza o sviluppo dell'ambientazione e quindi della narrazione.

Esisterà quindi un ambiente che è lo spazio diegetico, quello del racconto, e una rappresentazione di questo ambiente attraverso una successione di inquadrature date dal montaggio che mi possono raccontare nella globalità.

Alcuni esempi di raccordi di montaggio

Decoupage classico: il passaggio da un'inquadratura A ad un'inquadratura B deve avere una sua ragione ben precisa (deve esserci continuità)

Il raccordo di sguardo: un'inquadratura ci mostra un personaggio che guarda qualcosa, l'inquadratura successiva ci mostra questo qualcosa

Il raccordo sul movimento: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si conclude nella seconda

Il raccordo sull'asse: due momenti successivi di un'azione sono mostrati in due inquadrature, la seconda delle quali ripresa sullo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana di questa in rapporto al soggetto

Il raccordo sonoro: una battuta di dialogo, un rumore o una musica si sovrappone a due inquadrature, legandole così fra loro.

Piano sequenza: continuità fisica ed evenemenziale, quindi siamo di fronte a una continuità spazio-tempo. Si caratterizza per il rifiuto categorico al montaggio: ce lo dice un po' il suo nome americano *Long Take* lunga ripresa ovvero non sono presenti stacchi. Nel suo mantenere la continuità spazio-temporale non più spezzettata determina un maggiore realismo e quindi riporta al cinema alla sua vera natura ontologica.