

I personaggi di una storia

PROTAGONISTA

ANTAGONISTA

*AIUTANTI
PROTAGONISTA*

Incidente scatenante

Obiettivo/scopo del protagonista

Trasformazione del protagonista

La struttura di una storia

SITUAZIONE INIZIALE

INCIDENTE SCATENANTE

VIAGGIO/PROVE

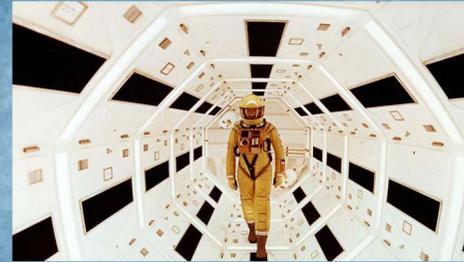
del protagonista verso il suo obiettivo

CRISI E RISOLUZIONE FINALE

GENERI CINEMATOGRAFICI



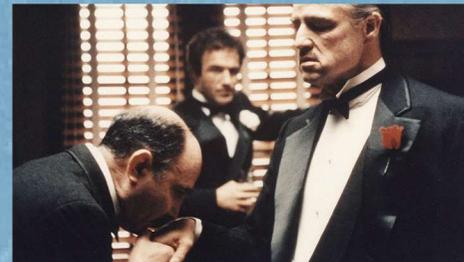
COMEDIA



FANTASCIENZA



AZIONE



GANGSTER



DRAMMATICO



FANTASY

GENERI CINEMATOGRAFICI



WESTERN



THRILLER



MUSICAL



GUERRA



HORROR

FASI DI PRODUZIONE DI UN FILM

1. SVILUPPO

(sceneggiatore - regista - produttore)

2. PRE-PRODUZIONE

(produttore - produttore esecutivo - organizzatore generale - location manager - casting)

3. RIPRESE

- Reparto REGIA

(regia - aiuto e assistente alla regia)

- Reparto FOTOGRAFIA

(direttore della fotografia - operatore di macchina - aiuto operatore - assistente operatore)

- Reparto SCENOGRAFIA

(scenografo - aiuto e assistente scenografo - arredatore - attrezzista)

COSTUMI - TRUCCO - PARRUCCO

4. POST-PRODUZIONE

MONTAGGIO - SUONO - MUSICA- COLOR GRADING - VFX

Indovina i film



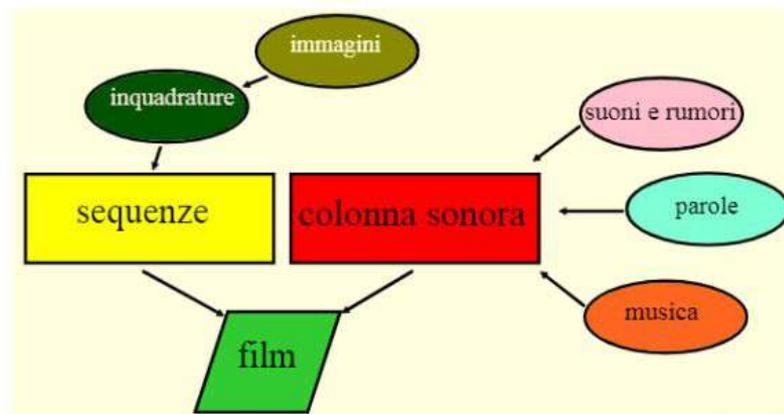
La colonna sonora nel cinema muto



La colonna sonora nel cinema muto

La Colonna sonora di un film è formata da:

- **Dialoghi**, recitati dai vari personaggi
- **Suoni e rumori** che ambientano le scene
- **Musica**



Dialoghi: cosa si diranno?



4 A Cavallino

Dialoghi: cosa si diranno?



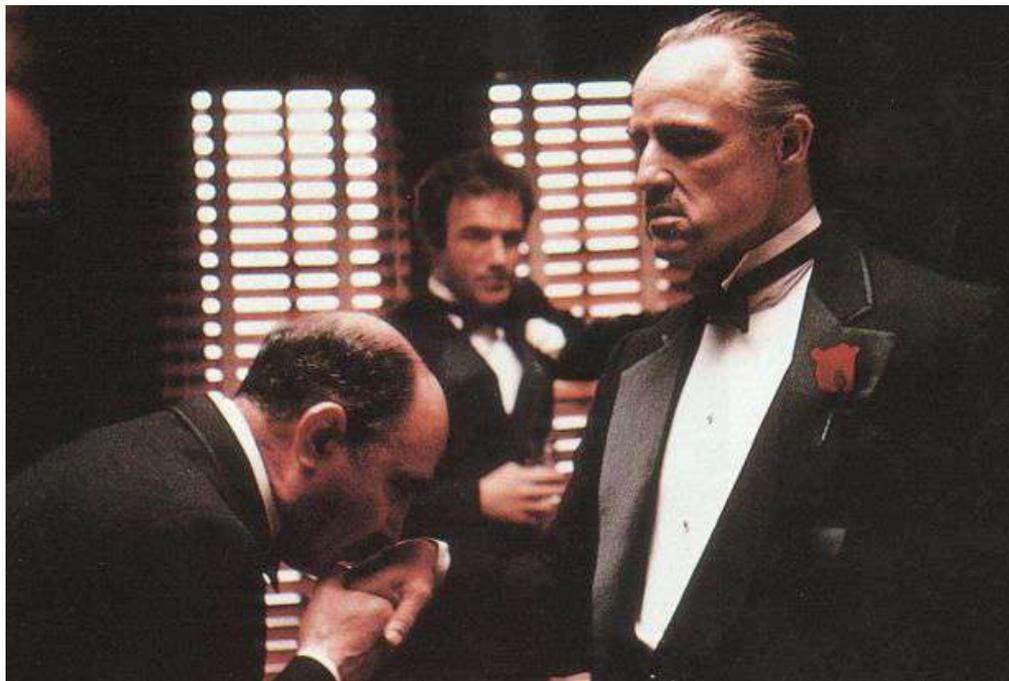
4 B Castromediano

Dialoghi: cosa si diranno?



4 B Cavallino

Dialoghi: cosa si diranno?



4 A Castromediano

Il rumorista



Il rumorista



Il rumorista

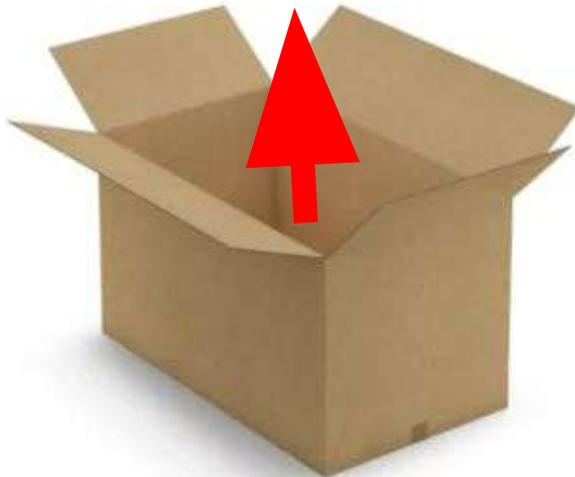


La musica

IN
DENTRO
diegetica



OFF
FUORI
extra-diegetica



LEIT-MOTIV
MOTIVO CONDUTTORE
TEMA RICORRENTE



Le funzioni della musica

Esprimere i sentimenti dei personaggi per far vivere allo spettatore le stesse emozioni del protagonista;

Fornire ulteriori indizi sul luogo e sul tempo in cui si svolge la scena;

Definire il carattere di un personaggio;

Anticipare gli avvenimenti successivi facendo prevedere allo spettatore quello che succederà di lì a poco;

Prolungare l'azione precedente, in modo da consentire allo spettatore di continuare ad assaporare gioie e malinconie;

Rievocare qualcosa che appartiene al passato o a un luogo lontano;

Contrastare le immagini evocando situazioni o sentimenti in contrasto con le immagini;

Collegare diverse scene, apparentemente separate l'una dall'altra.

Informativa e descrittiva da informazioni e descrive un personaggio



Giochiamo

La troupe al lavoro!!

<https://www.soundtrap.com/home/edu/lessonplans/3WACmIMTjAzD32g5MbRIgd>



SCENEGGIATORE



ATTORE-ATTRICE



REGISTA

I MESTIERI DEL CINEMA

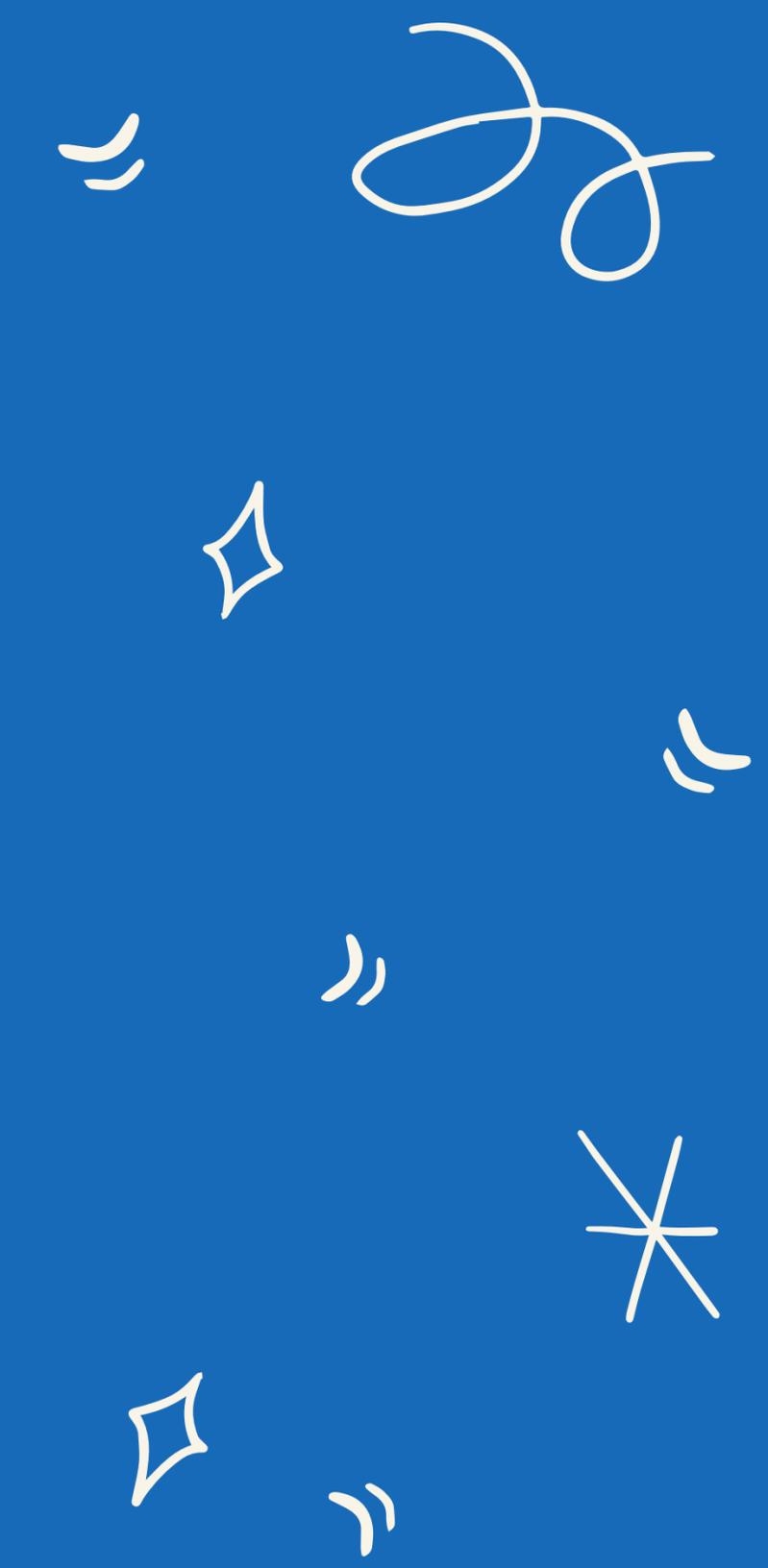
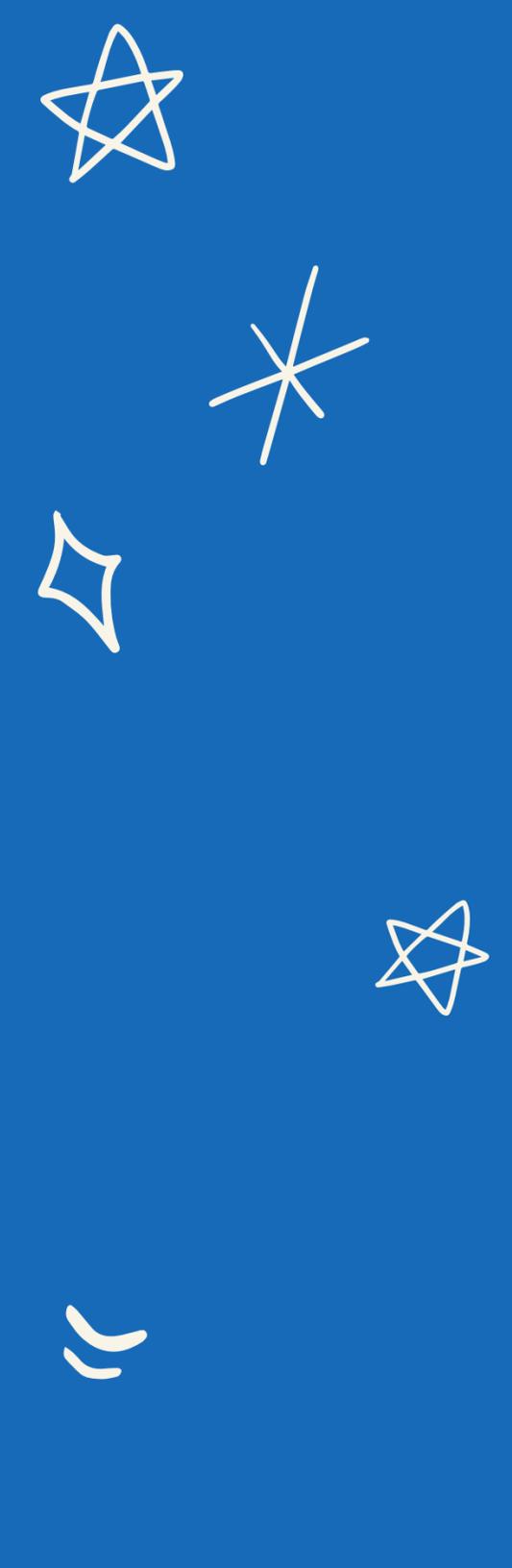
SPUNTI OPERATIVI



LA TROUPE



COMPOSITORE



COSA FAREMO
INSIEME?

PRIMO MODULO

I PROTAGONISTI SIAMO NOI

Canva

NULLA DI SBAGLIATO

SECONDO MODULO

SQUADRA CHE VINCE NON SI
CAMBIA

Canva

LA TROUPE

TERZO MODULO

DIMMI CHE NOTE SUONI, TI
DIRÒ CHI SEI

IL COMPOSITORE

QUARTO MODULO

RACCONTAMI UNA STORIA

Canva

LO SCENEGGIATORE

QUINTO MODULO

CIAK...SI GIRA

Canva

IL REGISTA

SESTO MODULO

SARANNO FAMOSI

Canva

ATTORI
COSTUMISTI

PRIMO MODULO

I PROTAGONISTI SIAMO NOI!

OBIETTIVI

Presentare il progetto, condividere le finalità e far capire agli studenti quanto sarà importante un ruolo attivo nel progetto e che può bastare un semplice quaderno per autoraccontarsi.



ATTIVITÀ

Primo modulo

Pre-work

PRESENTAZIONE DELLA SCHEDA DI LETTURA
DEL FILM

Work

- VISIONE DEL FILM
- COMPILAZIONE SCHEDA DI ANALISI

Post-work

SCEGLI UN MEZZO ESPRESSIVO (PENNA, COLORI, FOTO,
POESIA) PER AUTO-RACCONTARTI.

PAROLE E STIMOLI:

TEMPO
FUTURO
GIOIA
TRISTEZZA
RICORDI

SECONDO MODULO

SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA!

La troupe

OBIETTIVI

Conoscere i vari ruoli all'interno di una troupe cinematografica: regista -attori -produttore-assistente alla regia, segretaria d'edizione, direttore della fotografia truccatrice ,attrezzista e trovarobe, controfigura, microfonista, poi sarte, macchinisti, tecnici audio, assicuratori



ATTIVITÀ

Secondo modulo

Pre-work

Condivisione autoracconto

Attivazione cognitiva: come si realizza in film?

Schematizzazione delle fasi.

Strumenti: LIM

Metodologia: conversazione guidata

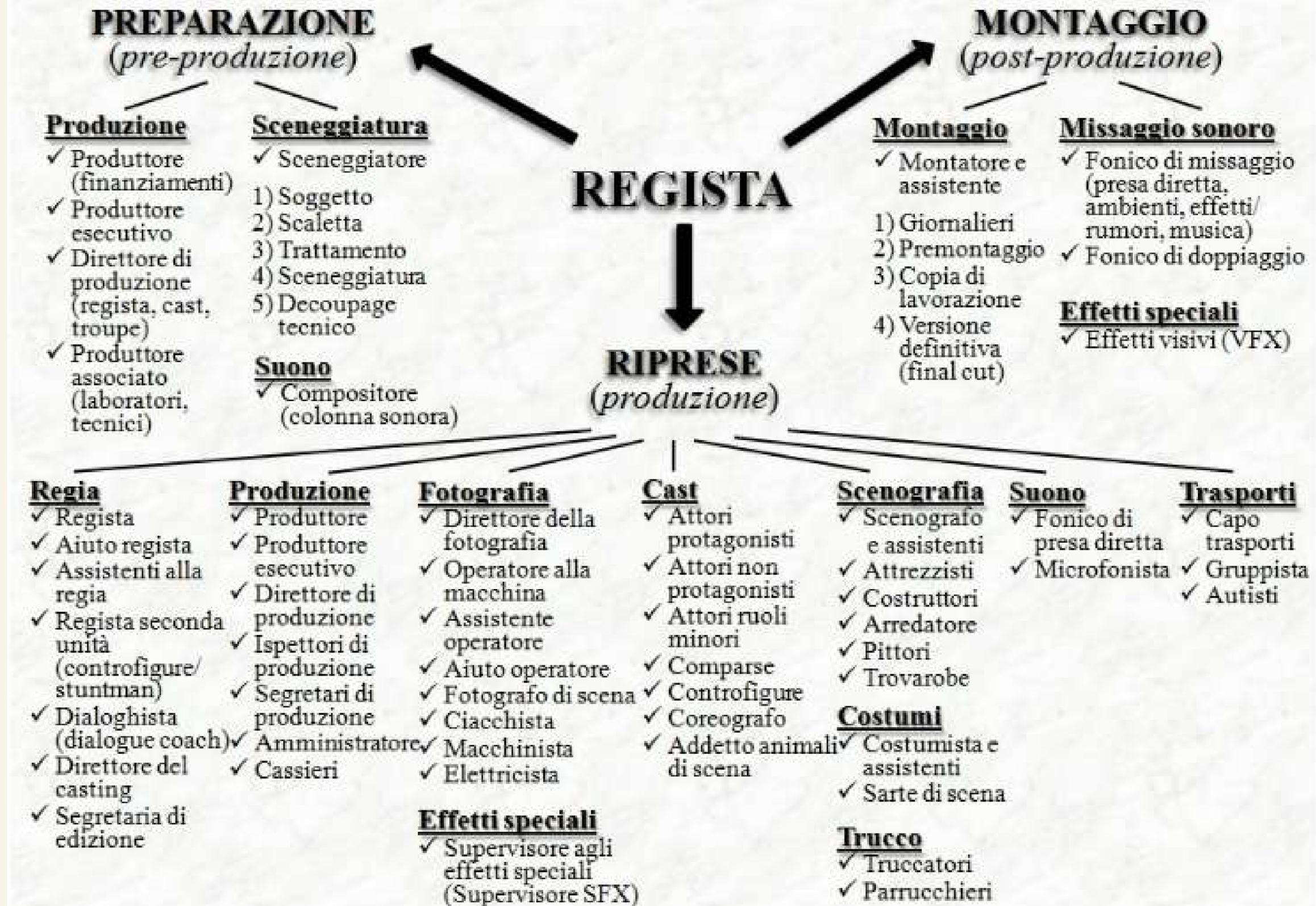
Work

- Di cosa parla? chi sono i protagonisti? quali professioni sono chiamate in gioco nel film? Sapreste individuare che ruolo hanno e quali sono le azioni che svolgono nel loro lavoro?
- Dibattito e condivisione
- Fase ristrutturativa
- Presentazione della mappa e spiegazione collettiva

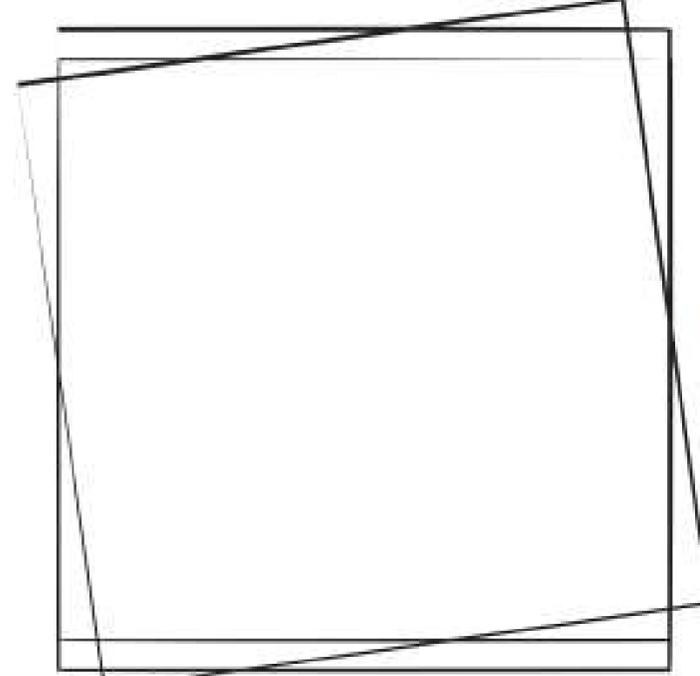
Post-work

Il docente stabilisce i team di lavoro (gruppi da sei alunni) che, in modalità cooperativa si distribuiscono i ruoli. Il gruppo deve dare un nome alla troupe e inventare un simbolo e completare la carta di identità della troupe che verrà condivisa in classroom

LA TROUPE CINEMATOGRAFICA



CARTA DI IDENTITÀ DELLA TROUPE



INFORMAZIONI DI BASE

PROGETTI

<p>Nome:</p> <p>Segni particolari</p> <p>Componenti:</p> <p>Motto</p> <p>Pregi</p> <p>Difetti</p>	
---	--

TERZO MODULO

DIMMI CHE NOTE SUONI, TI DIRÒ CHI SEI

Il Compositore

Le colonne sonore in genere sono musiche, cantante e non, abbastanza potenti dal punto di vista emozionale, molto spesso scritte sapientemente da musicisti capaci di tradurre nel linguaggio delle note le atmosfere del film di riferimento.

OBIETTIVI

Riconoscere e distinguere il ruolo e l'importanza della colonna sonora.



ATTIVITÀ

Terzo modulo

Pre-work

Attivazione cognitiva.

Perché nei film le scene sono accompagnate dalla colonna sonora? Che cosa è la colonna sonora?

Ricordi qualche colonna sonora?

Work

Facciamo riascoltare la colonna sonora e chiediamo ai bambini:

- scrivere tre parole chiave per definire la colonna sonora del film
- fare un disegno astratto scegliendo i colori sulla base dell'emozione, dei pensieri suscitati dalla musica
- di muoversi liberamente
- di muoversi in sintonia non solo con la melodia, ma anche con il timbro e il ritmo...
- creare delle scenette improvvisate ispirate a questa musica.

Post-work

- descrivere un episodio della loro vita richiamato dalla colonna sonora
- rimusicare la traccia audio di una sequenza di film utilizzando strumenti ed oggetti della vita di tutti i giorni, scoprendo così l'importanza della colonna sonora e sperimentando il ruolo del compositore

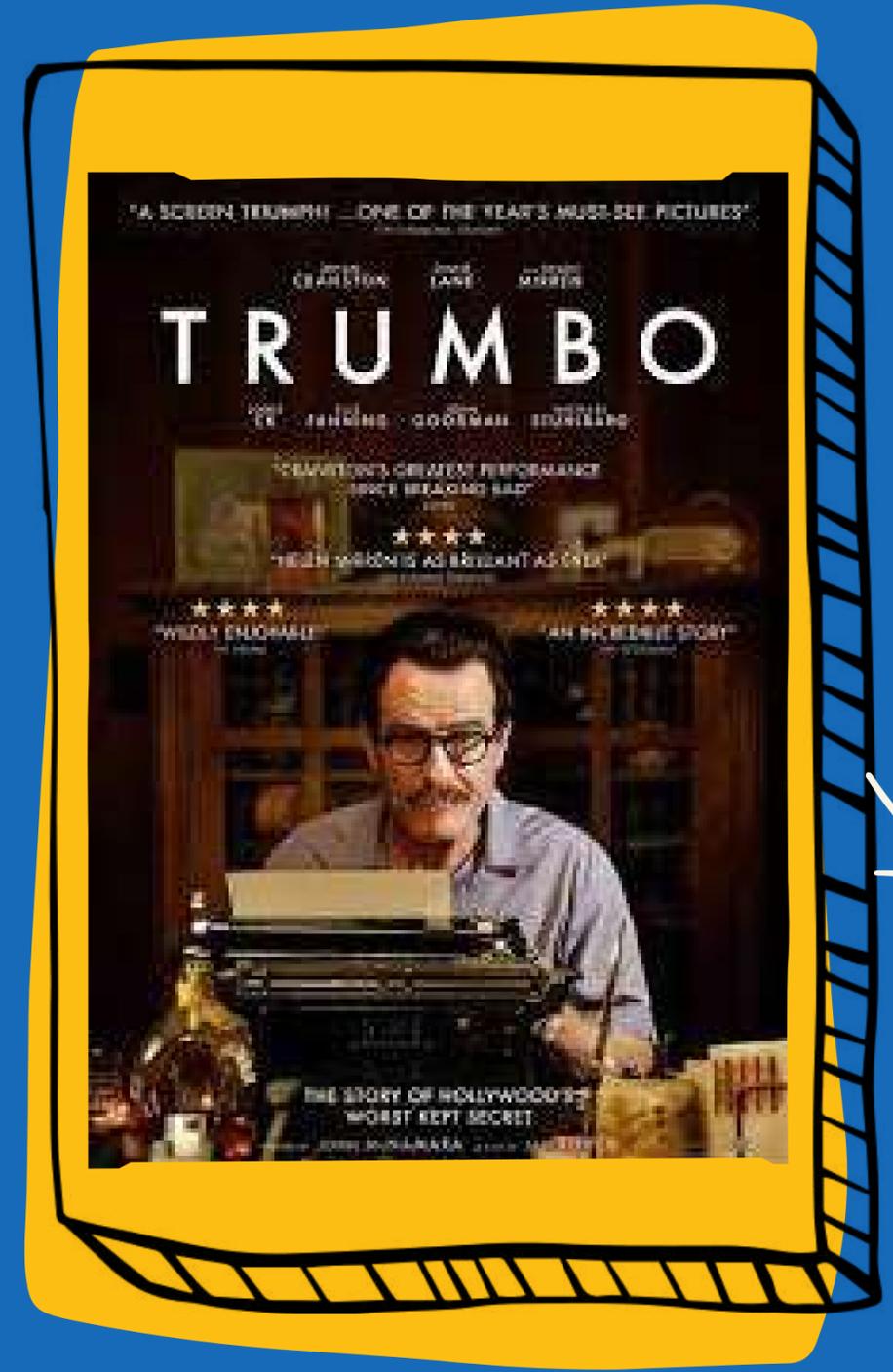
QUARTO MODULO

RACCONTAMI UNA STORIA

Lo sceneggiatore

OBIETTIVI

Conoscere come nasce e si sviluppa una sceneggiatura.
Scrivere una sceneggiatura attraverso lo storyboard



ATTIVITÀ

Quarto modulo

Pre-work

Attivazione cognitiva.

Come scrivere una sceneggiatura?

<https://video.link/w/YPrEd>

Come continua la storia? e il nichelino?

Debriefing: chi stabilisce come andrà a finire?

Strumenti: Youtube, conversazione guidata

Metodologia: circle time

Work

Verso la sceneggiatura

Presentiamo la storia di Cappuccetto rosso attraverso uno storyboard* e una scaletta*

A coppie: Riscriviamo la storia cambiando ambientazione e ruolo dei personaggi

Post-work

- IL BINOMIO FANTASTICO

Per lavorare con il binomio fantastico, diamo noi le prime due parole es. “motore” e “pulce”. Chiediamo ai bambini quale storia potremmo inventare con queste due parole.

- L'IPOTESI FANTASTICA

Quella delle ipotesi fantastiche è una tecnica semplicissima. Partiamo da una domanda: “Che cosa succederebbe se...?”. Per completare la domanda scegliamo, a caso, un soggetto e un predicato. La loro unione fornirà l'ipotesi su cui lavorare, per esempio “Cosa succederebbe se improvvisamente la scuola fosse circondata di ghiaccio?”

ATTIVITÀ

Post-work

Quarto modulo

SBAGLIARE STORIE

Per questa attività basta introdurre un elemento sbagliato in una storia conosciuta. Per facilitare l'invenzione si danno quattro parole che evocano una fiaba: Pinocchio, Pescecane, Geppetto, mare. Introduciamo poi un elemento totalmente nuovo, come per esempio "grigliata":

LA TRAMA FANTASTICA

Proponiamo un vecchio gioco, conosciuto in tutto il mondo. Dividiamo i bambini a gruppi. Consegniamo a ogni gruppo un foglietto con una serie di domande che rappresentano gli elementi strutturali di una narrazione:

- Chi era il /i protagonista/i?
- Con chi era?
- Dove si trovava?
- Che cosa faceva?
- Che cosa ha detto?
- Che cosa ha detto la gente?
- Com'è andata a finire?

Il primo bambino del gruppo risponde alla prima domanda e piega il foglio, in modo che nessuno veda la sua risposta. Il secondo risponde alla seconda domanda e torna a piegare il foglio. Così di seguito fino a esaurimento delle domande. Alla fine si leggono le risposte come un racconto. Spesso le risposte, lette una dopo l'altra, hanno poco senso e vanno completate o riscritte, per diventare una breve storia comica; altrimenti possono essere lo spunto per elaborare un racconto più complesso.

ATTIVITÀ

Quarto modulo

Post-work

LA SOTTRAZIONE FANTASTICA

- Proponiamo ai bambini situazioni reali in cui la fantasia interviene a modificare la situazione. Questo fa immaginare le reazioni delle persone, gli incidenti di ogni genere, le discussioni che sorgono, le soluzioni inventate. Per esempio:

Che cosa succederebbe se un giorno sparisse:

lo zucchero in una pasticceria rinomata?

la voglia di giocare nei bambini?

l'alternarsi delle stagioni?

la forza di gravità sulla Terra?

CREIAMO UNA STORIA DI GRUPPO

Scegliamo ambientazione e ruolo dei personaggi tramite l'app 2.0 <https://wheelofnames.com/it/>

Disegniamo i personaggi e descriviamoli utilizzando la scheda di descrizione dei personaggi*

Elaboriamo lo storyboard

QUINTO MODULO

CIAK... SI GIRA!

Il regista

OBIETTIVI

Conoscere le competenze del regista



ATTIVITÀ

Quinto modulo

Pre-work

Attivazione cognitiva.

Domanda stimolo: quali sono le competenze che un regista deve avere per svolgere il proprio mestiere?

Work

Analizziamo insieme le competenze che un regista deve avere e proviamo a sintetizzarle

Post-work

Tra le competenze del regista c'è quella di selezionare il casting e degli operatori tecnici le attrici/attorie le figure professionali tecniche (cameraman, montatori, tecnici del suono...)

- Prepara un'intervista per la selezione di un attore/ attrice
- Fai un elenco di caratteristiche che l'attrice/attore ideale dovrebbe avere

Attività e competenze

Il **REGISTA** deve essere in grado di:

ATTIVITA'	COMPETENZE
Validazione della sceneggiatura	<ul style="list-style-type: none">Analizzare la sceneggiatura ed evidenziare eventuali punti di debolezza da modificareCollaborare alla stesura/arrangiamento della sceneggiatura fino alla forma definitiva
Selezione del casting e degli operatori tecnici	<ul style="list-style-type: none">Definire le priorità in funzione del budget in collaborazione con il direttore di produzioneSelezionare (o collaborare alla selezione) i collaboratori artistici (attori, scenografi...)Collaborare alla selezione delle figure professionali tecniche (cameramen, montatori, tecnici del suono...)
Analisi della sceneggiatura tecnica	<ul style="list-style-type: none">Studiare e comprendere la sceneggiatura letterariaAnalizzare la sceneggiatura in inquadrature (ogni scena contiene informazioni tecniche sul taglio dei piani e i movimenti della macchina da presa, scelta delle scenografie/set, luoghi delle riprese...)Proporre allo sceneggiatore modifiche in funzione di specifiche esigenze di regiaCollaborare alla definizione delle esigenze e dei costi scena per scena
Direzione delle riprese	<ul style="list-style-type: none">Definire la sequenza di realizzazione delle sceneInterpretare la sceneggiatura per scegliere come rappresentare sensazioni, emozioni e pensieri per mezzo delle immaginiVerificare che gli attori riescano a trasmettere quanto volutoCollaborare con il direttore della fotografia per la direzione dei tecnici, gli spostamenti della macchina da presa e del set luciVerificare la qualità tecnica e artistica del girato giornaliero in modo da attivare le azioni correttive tra cui la ripetizione delle riprese relative alle immagini/inquadrature problematicheConcordare con l'autore/sceneggiatore eventuali modifiche alla sceneggiaturaComunicare tempestivamente ai propri collaboratori gli eventuali cambiamenti al piano di lavoro, le motivazioni e le nuove esigenze espressive
Coordinamento delle attività di montaggio	<ul style="list-style-type: none">Operare con il montatore le scelte di montaggio adatte a determinare la forma definitiva dell'operaCurare il rapporto tra visivo e sonoroEffettuare la supervisione delle colonne audio (musica, effetti, parlato) e del loro bilanciamento in sede di mixaggioFar eseguire rigorosi controlli sull'esattezza di titoli, sottotitoli, didascalieSeguire la stampa delle copie della pellicola fino alla copia definitiva

SESTO MODULO

SARANNO FAMOSI

L'attore, l'attrice

OBIETTIVI

Riconoscere attori e ruoli in generi diversi: comico, drammatico, fantasy.

Saper caratterizzare personaggi



ATTIVITÀ

sesto modulo

Pre-work

Nota adesiva e posta al centro di una lavagna, potrebbe essere "ATTORE/ATTRICE". Quindi, vengono aggiunti rami che puntano a vari argomenti relativi all'oggetto di interesse che nel nostro esempio potrebbero essere:

Genere (musical, drammatico, comico, thriller)

Periodo storico

Ruolo (Protagonista, secondario, cattivo, buono, eroe..)

Attorno a ciascuno di questi sottoargomenti, i partecipanti aggiungono idee e suggerimenti su note adesive. Il risultato finale è uno schema completo di processi multifaccettati che potrebbero svilupparsi in piste di approfondimento

Work

Debriefing: di cosa si parla? Dopo la visione del film possiamo aggiungere dei post-it alla nostra mappa?

- Disegna con delle sequenze, come immagini una giornata da attore/ attrice
- Immagina di partecipare a un casting : il docente consegna un breve testo alla LIM(1/2 battute) e a sorte gli alunni sono chiamati a interpretare sorteggiando da una scatola il ruolo(comico, drammatico, ecc) o l'età del protagonista

Post-work

Tra le competenze di un attore/attrice, c'è quella di padroneggiare la propria corporeità.

Giochi corporeo-espressivi

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

TEATRO VIVENTE

Occorrente: fogli e penne, scatola

In una scatola inserire alcuni fogli ripiegati con su scritta una parola. Esempio: “amico”. Un gruppo di persone deve costruire con i propri corpi la parola pescata nella scatola mentre l'altro gruppo deve indovinarla.

LA MACCHINA FOTOGRAFICA UMANA

Occorrente: nulla.

I partecipanti al gioco si dividono in coppie: uno fa per primo da fotografo e l'altro da macchina fotografica. Chi fa da macchina fotografica chiude gli occhi. Il fotografo lo sposta piano, inquadrando il “paesaggio” e, quando vede qualcosa di interessante, punta la macchina fotografica e scatta (la “macchina fotografica” apre gli occhi per cinque secondi). Dopo aver fatto cinque foto, il fotografo riporta il giocatore che ha fatto da macchina fotografica al punto di partenza, e quest'ultimo cerca di mostrare nell'ordine giusto quali sono stati i posti dove sono state scattate le fotografie. Quindi si scambiano i ruoli.

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

IL CAMPO MINATO

Occorrente: palline da tennis

Sul campo di gioco si distribuiscono il massimo numero di palline da tennis. I giocatori in coppie: uno ha il compito di attraversare di notte (cioè con gli occhi bendati) una parte del campo minato. Il compagno, di lato al campo, lo aiuta suggerendo le diirezioni da prendere. Vince chi impiega meno tempo. Vengono aggiunti 15 secondi per ogni mina (palla da tennis) toccata.

IL PROVINO

Occorrente: un ciak, alcune sedie, una scatola con travestimenti e accessori.

Si mette a disposizione delle squadre una scatola con abiti e accessori. Si definiscono alcune situazioni da proporre alle squadre che, dopo due minuti di consultazione, al segnale del “ciak si gira” devono poi esibirsi di fronte alla giuria che osserva e valuta le diverse caratteristiche del linguaggio del corpo (espressioni del volto, postura, gesti, voce, ecc.).

Alla fine di ogni provino, parola ai giudici.

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

IL PROVINO 2

Occorrente: un ciak, alcune sedie, una scatola con travestimenti e accessori.

Stesse squadre del gioco precedente, stesse situazioni già proposte ma da reinterpretare con delle variabili: molto veloce, al rallentatore, durante un temporale, durante una tempesta di sabbia, durante un caldo soffocante, durante tutti assonnati, ecc...

SCULTORE, CRETA, MODELLO

Occorrente: nulla.

I partecipanti sono divisi in gruppi da tre: uno è la creta, uno lo scultore e l'altro il modello: Il modello assume una posizione e la mantiene per tutto il tempo del gioco. Lo scultore (bendato) dopo aver riconosciuto con le mani la posizione assunta dal modello, costruisce una statua simile all'originale modellando con le proprie mani la creta.

FOTO DI SQUADRA

Occorrente: nulla

Una squadra assume una determinata posa o combinazione per ciascun partecipante e la mantiene per un minuto. La squadra avversaria dopo attenta osservazione dei particolari deve ricostruire la foto di squadra fatta dagli avversari, riproducendola con i componenti della propria squadra assumendo la medesima posizione in gruppo.

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

ROLE PLAYING

Spontaneo a tempo: il docente, stabiliti i gruppi, lancia una situazione problematica/ l'avvio di una storia/situazione rappresentativa. gli attori stabiliscono ruoli e mettono in scena

Strutturato: su copione dato dal docente, elaborato dal gruppo, scritto collaborativamente

GIOCHI DI ESPRESSIONE

Le consegne devono essere precise, comprensibili e realizzabili. I giochi espressivi; possono essere realizzati anche all'esterno, ma richiedono comunque un ambiente raccolto che favorisca la concentrazione.

Possiamo elencarne alcuni:

- i mestieri;

- gli oggetti (bastone, corda, palla);

- gli ambasciatori muti;

- i giornalisti stranieri;

- le coppie da mimare;

- i proverbi.

Tutti questi giochi richiedono creazione di ambienti e personaggi, evocazione di oggetti, in qualche caso invenzione di storie (le coppie, scene animate, proverbi) senza l'aiuto di alcun accessorio (salvo nel gioco degli oggetti) attraverso il solo movimento del proprio corpo.

ATTIVITÀ

Quinto modulo

Post-work

AMBASCIATORI MIMATI

Descrizione del gioco: Squadre di 6 - 8 giocatori.

I membri di ogni squadra sono seduti molto vicini gli uni agli altri, mentre le squadre sono ben separate fra di loro.

L'animatore del gioco è in un punto facilmente raggiungibile dai membri delle squadre che devono passare da un breve corridoio ed ha con sé una lista di consegne. Ogni squadra invia un delegato (l'ambasciatore) dall'animatore. Quest'ultimo gli dice sottovoce la prima consegna da mimare al gruppo. L'ambasciatore di ogni squadra ritorna veloce dal proprio gruppo e mima davanti ai suoi compagni la consegna ricevuta. Questi ultimi devono cercare di capire di che si tratta. Il giocatore del proprio gruppo che crede di aver capito, si alza e corre verso l'animatore del gioco per dirgli sottovoce la soluzione. Se la risposta è giusta gli dice sottovoce la seconda consegna che a sua volta il giocatore dovrà mimare al gruppo. Se invece la risposta non è corretta, deve ritornare al suo posto e il gruppo cercherà nuovamente di scoprire di che si tratta. Il gioco continua fino al termine della lista o dopo un determinato tempo a disposizione.

Osservazioni: I giocatori devono mimare la consegna. Non possono descriverla utilizzando le dita delle mani e non possono mimarla con la bocca. Cominciare con parole facili: pittore, direttore d'orchestra, albero, ombrello, libro, ecc. poi più aperte: oasi, ghiaccio, cattedrale, aereo, fucile; poi più astratte: idolo, entusiasmo, povertà, sofferenza, stupore, ecc.

Materiale necessario: Una lista di consegne.

ATELIER

Descrizione del gioco: Si formano dei gruppi. Ogni gruppo dovrà rappresentare sei attrezzi che si usano nella bottega di un artigiano o di un artista (falegname, pittore,...)., utilizzando soltanto il corpo o la voce per riprodurre il suono e la funzione dell'oggetto. Per la preparazione si hanno a disposizione 5 minuti. Ogni gruppo presenta un quadro d'insieme del lavoro

SESTO MODULO

OGGI TI VESTO IO

COSTUMISTA, PARRUCCHIERE, TRUCCATORE

OBIETTIVI

Conoscere e caratterizzare il mestiere del costumista, del
truccatore, del parrucchiere
Riflettere sulle insidie del web



I MESTIERI DEL CINEMA

Cassetta degli attrezzi

RISORSE GRATUITE

Usa queste icone e illustrazioni, che puoi ricolorare, nel tuo design Canva.



Lo sceneggiatore



Chi è, cosa fa, come lo fa....

Step by step



E' la storia sotto forma di breve racconto letterario e contiene indicazioni sintetiche su: protagonista, luogo spazio-tempo, inizio, centro e fine della **storia**

E' l'esposizione del contenuto del film sotto forma di racconto sintetico (telegramma di 25 parole)

E' lo scheletro del film, un elenco degli eventi organizzato per scene-azioni, numerate progressivamente, che costituiranno l'**intreccio**

E' il racconto in prosa dell'intera storia, scena dopo scena

Step by step

L'idea

la “scintilla” che si accende nella testa dello sceneggiatore,
e si traduce nel  *story concept*.

Lo *story concept* è l'esposizione del contenuto del film sotto forma di racconto sintetico, quello che gli addetti ai lavori chiamano *telegramma*: **25 parole** per raccontare le azioni fatte (o successe) a qualcuno. Ad esempio:

Cappuccetto Rosso disobbedisce alla mamma fermandosi nel bosco. Incontra il lupo svela di recarsi dalla nonna. Il lupo mangerà entrambe ma verranno salvate dal cacciatore

Step by step

Il soggetto

La storia racchiude tutti gli eventi di una narrazione.

Il soggetto è la **STORIA** (o *fabula*), che viene narrata sotto forma di **breve racconto letterario** e contiene le indicazioni principali sugli vicenda:

- ✓ Il protagonista e i personaggi principali
- ✓ La localizzazione spazio-temporale
- ✓ Il tempo della storia (inizio, centro e fine), secondo un **ordine causale e cronologico**

▼
tre atti:

Un inizio

Uno sviluppo centrale

Un finale

Step by step

Il soggetto

La storia racchiude tutti gli eventi di una narrazione.

Il soggetto è la **STORIA** (o *fabula*), che viene narrata sotto forma di **breve racconto letterario** e contiene le indicazioni principali sugli vicenda:

- ✓ Il protagonista e i personaggi principali
- ✓ La localizzazione spazio-temporale
- ✓ Il tempo della storia (inizio, centro e fine), secondo un **ordine causale e cronologico**

▼
tre atti:

Un inizio

Uno sviluppo centrale

Un finale

Step by step

La scaletta

L'intreccio racchiude tutti gli eventi raffigurati secondo l'ordine di presentazione sullo schermo

La scaletta segna la fase di passaggio dal "momento" letterario della storia a quello della costruzione del film.

La scaletta si presenta come un elenco degli eventi principali organizzato per punti, per **scene numerate progressivamente** (senza preoccupazione di stile).

In sostanza, la scaletta è il progetto della sceneggiatura, il momento in cui il soggetto si amplia fino a raggiungere le dimensioni virtuali del film: serve a verificare che l'ordine temporale degli avvenimenti sia efficace.

Step by step

Il trattamento

**Con il trattamento, lo sceneggiatore crea un mondo narrativo,
che precede la scrittura per il cinema**

Il trattamento è il **SOGGETTO ROMANZATO**, il racconto in prosa dell'intera storia, scena dopo scena (trenta-quaranta cartelle), sviluppato secondo l'ordine stabilito in scaletta (oppure, a volte, sotto forma di romanzo di cento-centocinquanta cartelle).

Step by step

La sceneggiatura

Scaletta

È la schematizzazione dell'intreccio punto per punto e riassume i momenti fondamentali della storia. Si presenta come una successione numerata e in ordine di tutte le scene, con una frase che ne riassume, per ogni scena sequenza, l'azione relativa. È molto soggettiva e diventa un promemoria per lo sceneggiatore che, con essa, costruisce lo scheletro della sceneggiatura.

Step by step

La sceneggiatura

2. Camera albergo. Interno giorno

1

La luce elettrica, accesa bruscamente, risveglia Guido che dorme nel letto. Con gli occhi appena socchiusi segue per qualche istante i movimenti di una figura femminile. Una mano che lo tocca lo costringe ad aprire gli occhi e finisce di destarlo; c'è un giovane, ritto accanto al suo letto.

È il medico: sbrigativo, frettoloso, molto sicuro di sé. Gli abbassa il lenzuolo, invitandolo a scoprirsi il braccio, mentre già sta disponendo l'apparecchio per la misurazione della pressione.

DOTTORE

Se vuole scoprirsi un momento il braccio...

2

Guido, ancora maldestro, ubbidisce con la premurosa passività cui lo induce questa fredda aggressione scientifica. Il dottore gli serra il braccio nella fascia, siede accanto al letto e gli misura la pressione

DOTTORE

Ecco, grazie. Lo tenga più rilassato.

Fonte: F. Fellini, E. Flaiano, T. Pinelli, Quattro film. I vitelloni, La dolce vita, Otto e mezzo, Giulietta degli spiriti, Einaudi, Torino 1974.



La sceneggiatura

Step by step

00:00:00

SCENA 1

CORRIDOIO SCUOLA. Interno, giorno

1.1 - PRIMO PIANO

Il prof. JOHN KEATING (Robin Williams), un uomo sui 40-45 anni, in camicia bianca e cravatta, parla alla sua classe.

KEATING

"O capitano, mio capitano..."

Chi conosce questo verso?

STUDENTE

(FC, sussurrato)

Che ha detto?

00:00:09

1.2 - PRIMO PIANO

Quattro STUDENTI, tutti in giacca e cravatta, ascoltano in silenzio.

KEATING

(FC)

Nessuno...

00:00:10

1.3a - PRIMO PIANO

Altri due STUDENTI ascoltano in silenzio. Uno di loro si soffia il naso.

Rumore del soffio del naso.

00:00:14

1.4a - PRIMO PIANO (più ravvicinato)

leggere PAN OR sx-dx e dx-sx

Il prof. KEATING parla.

KEATING

Non lo sapete? E' una poesia di Walt Whitman, che parla di Abramo Lincoln. Ecco, in questa classe potete chiamarmi "Professor Keating" o, se siete più audaci, "O capitano mio capitano".

00:00:27

1.5a - PRIMO PIANO

STUDENTI ascoltano. Uno di loro ha la faccia accigliata.

Risate STUDENTI in sottofondo (FC).

00:00:29

1.3b - PRIMO PIANO

Gli STUDENTI ascoltano. Uno di loro sorride ironicamente.

Risate STUDENTI si fanno più forti (FC).

Storyboard

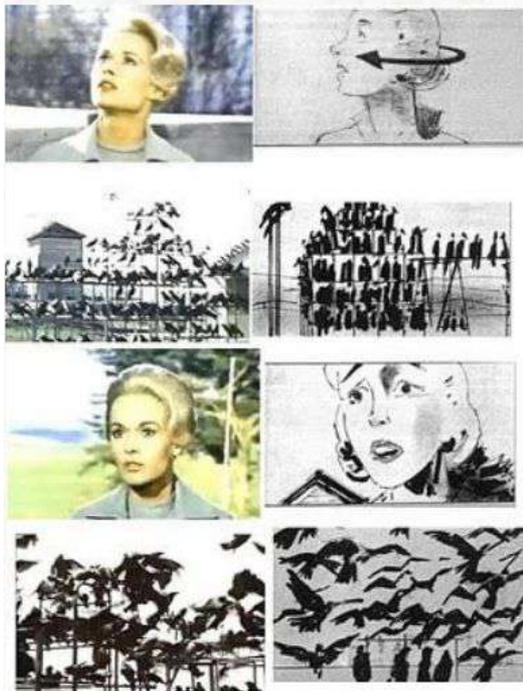
Le forme della sceneggiatura

Lo storyboard

Lo storyboard è la **versione disegnata della sceneggiatura**, il primo passo per tradurre le parole della sceneggiatura in immagini, definendo i piani, le angolazioni di ripresa, le posizioni e i movimenti dei personaggi, i movimenti di macchina ma soprattutto il montaggio della sequenza.

Lo storyboard accompagna o precede la sceneggiatura tecnica.

Per Hitchcock, a questo punto il film può dirsi concluso.



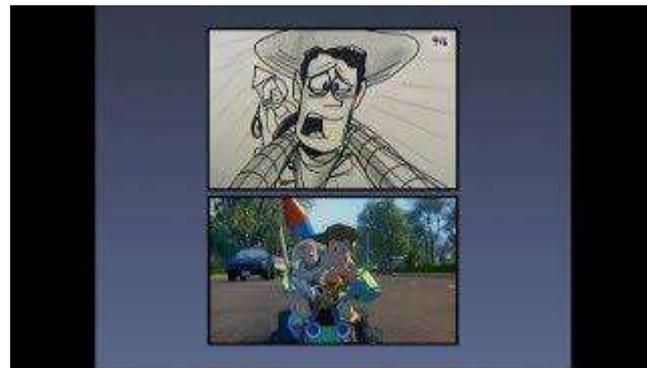
Storyboard per *The Birds*



Storyboard per *Psycho*

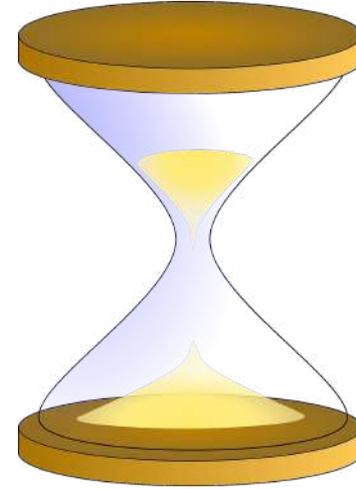
Storyboard

Le forme della sceneggiatura



TROUPE AL LAVORO!

1. Scrivere l'idea della storia in 25 parole
2. Elaborare il Soggetto: è un racconto che deve contenere, oltre all'idea originaria, anche il suo possibile sviluppo. È strutturato secondo un **inizio** in cui sono indicati l'ambientazione della storia e la sua collocazione nel tempo, i **personaggi principali** e il **conflitto/ problema** che è alla base della storia e come avviene la **risoluzione del conflitto/problema**



SCALETTA

INTERNO CASA/ CORRIDOIO

1. C'è una donna alla porta entra
2. lentamente si toglie i guanti apre la borsa e la vuota sul tavolo
3. ci sono 2 centesimi, dei fiammiferi e un nichelino
4. lascia il nichelino e i fiammiferi sul tavolo e rimette i 2 centesimi dentro la borsa
5. prende i guanti sono neri li mette dentro la borsa
6. poi prende un cerino e lo accende
7. a un tratto suona al telefono la donna alza il ricevitore ascolta
8. poi dice non ho mai avuto dei guanti neri in vita mia
9. riaggancia

Alessandro Di Pauli
Scrivere una sceneggiatura

TROUPE AL LAVORO! esempio di storyboard

Scene 1

C'è una donna alla porta entra

inquadratura

MUSICA/RUMORI

Time:

Scene 2

Lentamente si toglie i guanti apre la borsa e la vuota sul tavolo

inquadratura

MUSICA/RUMORI

Time:

Scene 3

Ci sono 2 centesimi, dei fiammiferi e un nichelino

inquadratura

MUSICA/RUMORI

Time:

Scene 4

Lascia il nichelino e i fiammiferi sul tavolo e rimette i 2 centesimi dentro la borsa

inquadratura

MUSICA/RUMORI

Time:

Scene 5

Prende i guanti sono neri li mette dentro la borsa

inquadratura

MUSICA/RUMORI

Time:

Scene 6

Poi prende un cerino e lo accende

inquadratura

MUSICA/RUMORI

Time:

TROUPE AL LAVORO! esempio di storyboard

	<p>Scene <u>7</u></p> <p>A un tratto suona al telefono la donna alza il ricevitore ascolta</p> <p>.....</p> <p>inquadratura</p> <p>.....</p> <p>MUSICA/RUMORI Time:</p>
	<p>Scene <u>8</u></p> <p>Poi dice non ho mai avuto dei guanti neri in vita mia</p> <p>.....</p> <p>inquadratura</p> <p>.....</p> <p>MUSICA/RUMORI Time:</p>
	<p>Scene <u>9</u></p> <p>Riaggancia</p> <p>.....</p> <p>inquadratura</p> <p>.....</p> <p>MUSICA/RUMORI Time:</p>

TROUPE AL LAVORO!

Costruiamo lo storyboard

Scena 1 (Casa di Cappuccetto Rosso)

La mamma chiede a Cappuccetto Rosso di portare un pezzo di focaccia e una bottiglia di vino alla nonna che è malata e abita nel bosco. Le raccomanda di andare dritta a casa della nonna e non allontanarsi dalla strada maestra.

Scena 2 (Bosco)

Giunta nel bosco, Cappuccetto Rosso incontra il lupo, che le chiede dove sia diretta e si offre di accompagnarla. Poi le suggerisce di raccogliere dei fiori da portare alla nonna.

Scena 3 (Bosco)

Mentre la bambina si ferma ad ammirare le bellezze del bosco, il lupo e se ne va.

Scena 4 (Casa della nonna)

Il lupo precede Cappuccetto Rosso, arriva alla casa della nonna e bussa alla porta, fingendo di essere la bambina.

Scena 5 (Casa della nonna)

Ingannata così la nonna, il lupo entra, va in camera da letto e mangia la vecchina in un sol boccone.

Scena 6 (Casa della nonna)

Quindi indossa i suoi vestiti, si infila nel letto e attende l'arrivo di Cappuccetto Rosso.

Scena 7 (Casa della nonna)

Cappuccetto Rosso arriva a casa della nonna e si reca al suo capezzale. Colpita dal suo fisico strano, la incalza con una serie di osservazioni sul suo aspetto. A quel punto

Scena 8: (da definire)

In quel momento

Scena 9: (da definire)

Per fortuna

TROUPE AL LAVORO!

Costruiamo lo storyboard

	<p>Scene <u>1</u></p> <p>La mamma chiede a Cappuccetto Rosso di portare un pezzo di focaccia e una bottiglia di vino alla nonna che è malata e abita nel bosco. Le raccomanda di andare dritta a casa della nonna e non allontanarsi dalla strada maestra</p> <p>INQUADRATURA</p> <p>MUSICA/RUMORI Time:</p>
	<p>Scene <u>2</u></p> <p>Giunta nel bosco, Cappuccetto Rosso incontra il lupo, che le chiede dove sia diretta e si offre di accompagnarla. Poi le suggerisce di raccogliere dei fiori da portare alla nonna</p> <p>INQUADRATURA</p> <p>MUSICA/RUMORI Time:</p>
	<p>Scene <u>3</u></p> <p>Mentre la bambina si ferma ad ammirare le bellezze del bosco, il lupo e se ne va.</p> <p>INQUADRATURA</p> <p>MUSICA/RUMORI Time:</p>

	<p>Scene <u>4</u></p> <p>Il lupo precede Cappuccetto Rosso, arriva alla casa della nonna e bussa alla porta, fingendo di essere la bambina.</p> <p>MUSICA/RUMORI Time:</p>
	<p>Scene <u>5</u></p> <p>Ingannata così la nonna, il lupo entra, va in camera da letto e mangia la vecchina in un sol boccone.</p> <p>MUSICA/RUMORI Time:</p>
	<p>Scene <u>6</u></p> <p>Quindi indossa i suoi vestiti, si infila nel letto e attende l'arrivo di Cappuccetto Rosso.</p> <p>MUSICA/RUMORI Time:</p>

TROUPE AL LAVORO!

Costruiamo lo storyboard

	<p>Scene <u>7</u></p> <p>Cappuccetto Rosso arriva a casa della nonna e si reca al suo capezzale. Colpita dal suo fisico strano, la incalza con una serie di osservazioni sul suo aspetto. A quel punto</p>
	MUSICA/RUMORI Time:
	<p>Scene <u>8</u></p> <p>In quel momento</p>
	MUSICA/RUMORI Time:
	<p>Scene <u>9</u></p> <p>Per fortuna</p>
	MUSICA/RUMORI Time:

	<p>Scene <u>10</u></p> <p>Il lupo precede Cappuccetto Rosso, arriva alla casa della nonna e bussa alla porta, fingendo di essere la bambina.</p> <p>INQUADRATURA</p>
	MUSICA/RUMORI Time:
	<p>Scene <u>8</u></p> <p>Ingannata così la nonna, il lupo entra, va in camera da letto e mangia la vecchina in un sol boccone.</p> <p>INQUADRATURA</p>
	MUSICA/RUMORI Time:
	<p>Scene <u>9</u></p> <p>Quindi indossa i suoi vestiti, si infila nel letto e attende l'arrivo di Cappuccetto Rosso.</p> <p>INQUADRATURA</p>
	MUSICA/RUMORI Time:

La **realizzazione di un film** si articola in 4 fasi, che vanno dallo Sviluppo alla Post-produzione, passando per la Pre-produzione e le Riprese.

4 fasi e centinaia di addetti ai lavori, una miriade di figure professionali che hanno specializzazioni molto diverse e mansioni sconosciute ai più.

Attraversando le fasi di lavorazione di un film, proviamo a stilare un elenco, seppur parziale, delle **professioni nel cinema**, una mini-guida per orientarsi in quel grande circo che è la messa in scena di un racconto per immagini.

SVILUPPO

La prima fase prende il nome di **sviluppo** (del progetto). Produttori, registi e sceneggiatori incrociano le loro strade a partire da un'idea, che non si ha ancora la certezza di poter trasformare in un film.

Gli sceneggiatori hanno il compito di scriverlo, spesso coadiuvati dai registi, che cominciano ad immaginare il cast e i ruoli principali della troupe. Ai produttori spetta invece il compito di reperire i fondi necessari allo sviluppo e alla futura realizzazione dell'opera.

Lo **sceneggiatore** mette il film sulla carta realizzando la sceneggiatura, un testo in bilico tra parola e immagine, che è il primo necessario passo da compiere per arrivare al film.

PRE-PRODUZIONE

Si procede allo spoglio della **sceneggiatura** per determinare il preventivo di spesa, le location e gli attori, la previsione dei giorni di ripresa.

Un lavoro impegnativo che nasce dalla collaborazione di diverse figure professionali, appartenenti al comparto produttivo. Tra queste:

- Il **produttore**: è un uomo d'affari che investe nel cinema e che vive in equilibrio tra il mondo artistico e quello finanziario. Dà inizio alla produzione del film decidendone la realizzazione; si occupa del reperimento dei finanziamenti, delle co-produzioni (con altre società di produzione o con network televisivi), degli accordi per la distribuzione.
- Il **produttore esecutivo** rappresenta il produttore sul set e ha la gestione del budget.
- L'**organizzatore generale** è il responsabile dell'organizzazione delle riprese in tutti i suoi aspetti, anche del piano di lavorazione.
- Il **direttore di produzione** agisce alle dipendenze del produttore esecutivo ed è il braccio destro dell'organizzatore sul set. Coordina il lavoro quotidiano durante le riprese ed è responsabile dell'attività produttiva sul set.
- L'**ispettore di produzione** controlla che vengano rispettati i programmi giornalieri.
- Il **location manager** individua e gestisce le location del film.
- Il **segretario di produzione** è l'amministratore di base del set. Si occupa del catering, delle diarie e della distribuzione dei materiali.

Queste sono solo alcune delle figure professionali preposte alla produzione. Il loro lavoro inizia ben prima delle riprese, in quella che è la lunga fase di preparazione di un film.

RIPRESE

Cast e troupe arrivano sul set. Qui, i professionisti del cinema si dividono in reparti.

Reparto Regia

- Il capo-reparto è il **regista**, il direttore d'orchestra del film. Il suo compito è trasformare la sceneggiatura in film, avvalendosi di tutte le figure professionali presenti sul set.

Valuta le proposte che arrivano da tutti i reparti e ha l'ultima parola da un punto di vista artistico. Dirige gli attori.

- L'**aiuto-regista** fa da raccordo tra produzione e regia. Governa il set, permettendo al regista di dedicarsi alla sua funzione creativa, e gestisce i contatti con tutti i reparti. Si avvale di un numero variabile di **assistenti alla regia**.
- La **segretaria di edizione** ha il compito di segnare sul bollettino di edizione il contenuto di ogni singola inquadratura. Ha memoria di tutto ciò che viene ripreso ed è responsabile della continuità del film.

Reparto Fotografia

- Il **direttore della fotografia** è il numero due di un set, il suo è il ruolo più importante dopo quello del regista. Si occupa dell'approccio visivo del progetto, dell'estetica del film. È il responsabile dell'illuminazione e della composizione delle inquadrature.
- L'**operatore di macchina** è colui che materialmente effettua la ripresa della scena, anche grazie all'ausilio dell'**aiuto operatore** (che si occupa della manutenzione della macchina da presa) e dell'**assistente operatore** (che controlla la messa a fuoco).
- Il **data manager** si occupa di scaricare il girato e di effettuare il backup.
- Il **video assist** controlla il monitor di regia.

Reparto Scenografia

- Lo **scenografo** è il responsabile degli ambienti e degli oggetti che appaiono nell'inquadratura. Immagina, progetta e realizza le scenografie. Ad affiancarlo ci sono l'**aiuto scenografo** e l'**assistente scenografo**.
- L'**arredatore** arreda gli ambienti.
- L'**attrezzista di scena** si occupa degli oggetti di scena.
- Lo **scenotecnico** allestisce, costruisce e sposta gli elementi scenografici.

Ci sono, inoltre, un numero variabile di **falegnami**, **pittori** e **manovali**.

Reparto Costumi

- Il **costumista** è il responsabile degli abiti e degli accessori indossati dagli attori in un film. Durante le riprese, ha il compito di controllare che gli attori arrivino sul set con i costumi previsti.

- L'**assistente costumista** aiuta il costumista nel reperimento di vestiti e accessori e si occupa della vestizione degli attori. Il reparto è composto da **sarte** che realizzano e custodiscono i costumi.

Reparto Suono

- Il **fonico di presa diretta** è il responsabile della registrazione del suono durante le riprese.
- Il **microfonista** posiziona i microfoni e regge l'asta del boom, verificando che non venga inquadrata.

Non va dimenticato il **Reparto Trucco e Parrucco** (in cui lavorano **truccatori** e **parrucchieri**), né le cosiddette **maestranze** (**macchinisti** ed **elettricisti**).

Come in un'azienda, il controllo del set è piramidale. Si comincia dal basso, nei ruoli minori, si dimostrano le proprie capacità, si avanza di ruolo.

POST-PRODUZIONE

I materiali raccolti sul set arrivano in post, fase in cui si effettua il montaggio audio-video del film.

Il **montatore** analizza e ricompone il girato, in base ad esigenze narrative, ritmiche ed espressive. Aiuta il montatore ad assemblare i giornalieri, a sincronizzare il sonoro alle immagini e a predisporre le varie lavorazioni del film l'**aiuto montatore**. Si occupa di ordinare e classificare il materiale girato, mantiene pulita e in ordine la moviola l'**assistente al montaggio**, primo passo nella carriera di montatore.

Tra gli altri, collaborano a questa fase:

- il **montatore del suono** (addetto alla sincronizzazione delle colonne sonore con quella visiva o, nel doppiaggio, alla sincronizzazione dei dialoghi con il visivo)
- il **montatore degli effetti sonori** (che incorpora nel film finito tutti gli effetti sonori necessari)
- il **montatore della colonna musicale** (che adatta la colonna sonora delle musiche al film, sincronizzandola e curando che gli stacchi musicali e i raccordi siano gradevoli per lo spettatore).

Mestieri diversi e un obiettivo unico.

Alta specializzazione e un linguaggio comune.

Ogni professionista è un anello di un ingranaggio che non può permettersi errori, dunque esige grande competenza e professionalità.

PRIMO MODULO: I PROTAGONISTI SIAMO NOI!

LABORATORIO Tempi : 2h

OB: presentare il progetto, condividere le finalità e far capire agli studenti quanto sarà importante un ruolo attivo nel progetto e che può bastare un semplice cellulare od un quaderno per auto-raccontarsi.

PRE-WORK

Lanciare la challenge: i protagonisti sarete voi!

Cosa ti viene in mente se dico: PROTAGONISTA? 3 parole

Strumenti: LIM, eventualmente mentimeter conversazione guidata

Metodologia: Brainstorming

WORK

FILM: 'Nulla di sbagliato' regia Davide Barletti e Gabriele Gianni prodotto da Cinemovel Foundation.

Trama: ragazzini/e si auto-raccontano durante i periodi di confinamento

Durante la pandemia a 300 studentesse e studenti di prima media vengono affidati dei diari, attraverso i quali raccontare il senso dello scorrere del Tempo. Ad alcuni di loro viene consegnata una piccola

videocamera, per continuare a raccontarsi tra le mura domestiche, dove lo spazio individuale rimane quello di una cameretta inaccessibile al mondo degli adulti.

I loro tormenti, confessioni e sogni diventano tappe di un viaggio, a cui si alternano le riflessioni dei

compagni in aula e le piccole grandi avventure di una vita quotidiana scandita dall'isolamento. Un racconto corale di una generazione sospesa tra l'infanzia, abbandonata troppo in fretta, e un'età adulta sempre più incerta.

Dibattito e debriefing

Giro di pensieri: predisporre dei bigliettini sui quali gli alunni scriveranno una breve riflessione, una parola scelta e il perché, l'emozione maggiormente sollecitate dalla visione del film. Condivisione

POST-WORK

Scegli un mezzo espressivo (cellulare, penna, colori, foto, poesia) per auto raccontarvi. Quanto realizzato sarà condiviso durante il secondo modulo

SECONDO MODULO: LA TROUPE

LABORATORIO Tempi : 2h

OB: Conoscere i vari ruoli all'interno di una troupe cinematografica: regista, attori, produttore, assistente alla regia, segretaria di edizione, direttore della fotografia, compositore, attrezzista e trovarobe, controfigura, microfonista, sarte, macchinisti, tecnici audio, assicuratori, costumisti, parrucchiere, truccatore

PRE-WORK

Attivazione cognitiva: come si realizza in film? Schematizzazione delle fasi.

Strumenti: LIM

Metodologia: conversazione guidata

WORK

CLIP -Effetto Notte, regia F.Truffaut.

Truffaut racconta il dietro le quinte di un film con sé stesso nei panni del regista. Oltre a parlare della vita degli attori e della troupe, narra al tempo stesso la vicenda del film dentro al film.

L'opera meta-cinematografica per eccellenza, il più importante film su un film. Il titolo si riferisce ad una tecnica cinematografica per ottenere una ripresa notturna.

Nel film vengono raccontati i vari ruoli all'interno di una troupe cinematografica: regista -attori - produttore e le maestranze senza le quali il cinema non esisterebbe: l'assistente alla regia Jean-Francois, la segretaria d'edizione Joëlle, il direttore della fotografia Walter, la truccatrice Odile, l'attrezzista e trovarobe Bernard, la controfigura, il microfonista, poi sarte, macchinisti, tecnici audio, assicuratori e altri ancora.

Di cosa parla? chi sono i protagonisti? quali professioni sono chiamate in gioco nel film? Sapreste individuare che ruolo hanno e quali sono le azioni che svolgono nel loro lavoro?

Dibattito e condivisione

Fase ristrutturativa

Presentazione della mappa(allegato 2) e spiegazione collettiva

Strumenti: LIM lavagna/cartellone

POST-WORK

Costituzione delle troupe

Il docente stabilisce i team di lavoro (gruppi da sei alunni) che, in modalità cooperativa si distribuiscono i ruoli . Il gruppo deve dare un nome alla troupe e inventare un simbolo.

i Gruppi organizzano una piccola scenetta in cui ognuno rivestirà uno dei ruoli visti nel film:regista -attore -attrice-etc

Realizzazione dei distintivi e della carta di identità dei vari componenti della troupe

TERZO MODULO: Professione Compositore

OB: riconoscere e distinguere il ruolo e l'importanza della colonna sonora.

LABORATORIO Tempi : 2h

PRE-WORK

Attivazione cognitiva.

Come nasce una colonna sonora? Ricordi qualche colonna sonora?

WORK

CLIP.SAVING MR.BANKS --Candidatura per la miglior colonna sonora -Golden Globe Candidatura per la migliore attrice -Premio BAFTA- Candidatura per il miglior film inglese.

Pamela Lyndon Travers è una scrittrice di romanzi per l'infanzia che vive a Londra e fa impazzire il suo editore. Da vent'anni Mr. Russell prova a convincerla a cedere i diritti di "Mary Poppins" a Walt Disney. Ossessionato dalla promessa fatta alle sue figlie, Mr. Disney sogna di realizzare un musical in technicolor con pinguini animati e spazzacamini volteggianti. Cocciuta e ostinata a

rendere la vita un inferno a chiunque, Miss Travers si persuade a partire per la California. Impermeabile agli ossequi e all'amabilità di Walt Disney e dei suoi assistenti, Pamela si siede in cattedra e passa in rassegna lo script e la sua infanzia, sublimata nei suoi romanzi. Cresciuta in Australia da una madre fragile e un padre sognatore, costretto a lavorare in banca e deciso ad affogare la propria vita nell'alcol, Pamela ha inventato Mary Poppins per salvare il suo papà e i Mr. Banks del mondo. Assediata dai ricordi e dal corteggiamento di Disney, che intuisce il dolore radicato nell'infanzia, Pamela dovrà infine decidere del suo futuro e di quello della sua celebre governante.

-Debriefing: di cosa si parla?chi sono i protagonisti?

Le colonne sonore in genere sono musiche, cantante e non, abbastanza potenti dal punto di vista emozionale, molto spesso scritte sapientemente da musicisti capaci di tradurre nel linguaggio delle note e le atmosfere del film di riferimento.

Utilizzando varie colonne sonore a scelta del docente chiediamo ai bambini di:

- *scrivere tre parole chiave per definire la colonna sonora del film*
- *fare un disegno astratto scegliendo i colori sulla base dell'emozione, dei pensieri suscitati dalla musica*
- *di muoversi liberamente*
- *di muoversi in sintonia non solo con la melodia, ma anche con il timbro e il ritmo...*
- *creare delle scenette improvvisate ispirate a questa musica.*
- *descrivere un episodio della loro vita richiamato dalla colonna sonora*
- *rimusicare la traccia audio di una sequenza di film utilizzando strumenti ed oggetti della vita di tutti i giorni, scoprendo così l'importanza della colonna sonora e sperimentando il ruolo del compositore*

LABORATORIO Tempi : 2h

QUARTO MODULO: LO SCENEGGIATORE

OB: Conoscere come nasce e si sviluppa una sceneggiatura. Scrivere una sceneggiatura attraverso lo storyboard

PRE-WORK

Attivazione cognitiva.

Input:Come scrivere una sceneggiatura Scuola Holden <https://video.link/w/YPrEd>

Come continua la storia? e il nichelino?

Debriefing: chi stabilisce come andrà a finire?

Strumenti: Youtube, conversazione guidata

Metodologia: circle time

WORK

Professione -Sceneggiatore-Dall'idea al film

CLIP:L'ultima parola - La vera storia di Dalton Trumbo

Il film, basato sulla biografia Trumbo di Bruce Alexander Cook, racconta la vita dello sceneggiatore di Hollywood Dalton Trumbo. Trumbo è interpretato da Bryan Cranston,

Sul finire degli anni quaranta, la carriera di successo dello sceneggiatore Dalton Trumbo subisce un arresto, quando lui e altre figure di Hollywood vengono incluse nella lista nera per via delle loro idee politiche. Emarginato per anni dai colleghi, continua a scrivere sotto falso nome.

-Debriefing: di cosa si parla? chi sono i protagonisti?

Verso la sceneggiatura: LO STORYBOARD

Presentiamo una storia nota e scriviamo lo storyboard

<https://www.storyboardthat.com/it/articles/e/what-is-a-storyboard>

Verso la sceneggiatura: SCRIVERE STORIE (La grammatica della fantasia. Rodari)*

<https://www.giuntiscuola.it/articoli/tecniche-inventare-e-scrivere-storie-fantastiche>

IL BINOMIO FANTASTICO: *Per lavorare con il binomio fantastico, diamo noi le prime due parole es. "motore" e "pulce". Chiediamo ai bambini quale storia potremmo inventare con queste due parole. Ecco alcuni esempi inventati dai bambini:*

"Occorre una certa distanza tra le due parole, occorre che l'una sia sufficientemente estranea all'altra e il loro accostamento discretamente insolito perché l'immaginazione sia costretta a mettersi in moto, [...] per costruire un insieme fantastico in cui i due elementi estranei possono convivere" (Rodari, 2013). Con due soli elementi realtà e fantasia si contaminano, si trasforma la dimensione e la qualità della materia. Possiamo proporre agli alunni un percorso di invenzione di storie, prendendo spunto proprio dal volume di Rodari La grammatica della fantasia. Questo tipo di attività risulta molto divertente e produttiva se gli alunni lavorano insieme.

<https://wordwall.net/resource/30581275/la-ruota-del-binomio-fantastico-in-arte->

L'IPOTESI FANTASTICA

Quella delle ipotesi fantastiche è una tecnica semplicissima. Partiamo da una domanda: "Che cosa succederebbe se...?". Per completare la domanda scegliamo, a caso, un soggetto e un predicato. La loro unione fornirà l'ipotesi su cui lavorare, per esempio "Cosa succederebbe se improvvisamente la scuola fosse circondata di ghiaccio?"

LA SOTTRAZIONE FANTASTICA

Proponiamo ai bambini situazioni reali in cui la fantasia interviene a modificare la situazione. Questo fa immaginare le reazioni delle persone, gli incidenti di ogni genere, le discussioni che sorgono, le soluzioni inventate. Per esempio:

Che cosa succederebbe se un giorno sparisse:

- *lo zucchero in una pasticceria rinomata?*
- *la voglia di giocare nei bambini?*
- *l'alternarsi delle stagioni?*
- *la forza di gravità sulla Terra?*

SBAGLIARE STORIE

Per questa attività basta introdurre un elemento sbagliato in una storia conosciuta. Per facilitare l'invenzione si danno quattro parole che evocano una fiaba: Pinocchio, Pescecane, Geppetto, mare. Introduciamo poi un elemento totalmente nuovo, come per esempio "grigliata":

LA TRAMA FANTASTICA

Proponiamo un vecchio gioco, conosciuto in tutto il mondo. Dividiamo i bambini a gruppi. Consegniamo a ogni gruppo un foglietto con una serie di domande che rappresentano gli elementi strutturali di una narrazione:

- **Chi era il /i protagonista/i?**
- **Con chi era?**
- **Dove si trovava?**
- **Che cosa faceva?**
- **Che cosa ha detto?**
- **Che cosa ha detto la gente?**
- **Com'è andata a finire?**

Il primo bambino del gruppo risponde alla prima domanda e piega il foglio, in modo che nessuno veda la sua risposta. Il secondo risponde alla seconda domanda e torna a piegare il foglio. Così di seguito fino a esaurimento delle domande. Alla fine si leggono le risposte come un racconto. Spesso le risposte, lette una dopo l'altra, hanno poco senso e vanno completate o riscritte, per diventare una breve storia comica; altrimenti possono essere lo spunto per elaborare un racconto più complesso.

POST-WORK

Creiamo una storia di gruppo

Scegliamo ambientazione e ruolo dei personaggi tramite l'app 2.0 <https://wheelofnames.com/it/>

Disegniamo i personaggi e descriviamo utilizzando la scheda di descrizione dei personaggi*

Elaboriamo lo storyboard

Creiamo una sceneggiatura

A coppie: inventiamo una storia elaborando la scaletta

Quinto Modulo- Professione -Regista

LABORATORIO Tempi : 2h

PRE-WORK

domanda stimolo:quali sono le competenze che un regista deve avere?

raccolta delle idee emerse

WORK:

CLIP-RKO 281

Soggetto di Richard Ben Cramer e Thomas Lennon.

Sceneggiatura di John Logan.

Regia di Benjamin Ross.

RKO 281 (id., USA, 2000) racconta la storia della realizzazione del film Citizen Kane (Quarto potere, USA, 1941) da parte del giovane regista Orson Welles (interpretato da Liev Schreiber) e sostenuto dallo sceneggiatore in crisi finanziaria Herman Mankiewicz (ben interpretato da John Malkovich). La loro idea è quella di portare sullo schermo la vita e la carriera di Randolph Hearst (Jame Cromwell), il più importante editore di giornali. La lavorazione va avanti con molti ostacoli, tra i quali l'opposizione violenta del potente Hearst, alla cui amante, Marion Davies (Melanie Griffith), Welles si lega.

Analizziamo insieme le competenze che un regista deve avere e proviamo a sintetizzare in una semplice mappa

Post-work

Tra le competenze del regista c'è quella di selezionare il casting

Prepara un'intervista per la selezione di un attore/ attrice

SESTO MODULO: L'ATTORE, L'ATTRICE e la COSTUMISTA, LA TRUCCATRICE, IL PARRUCCHIERE

OB:Riconoscere attori e ruoli in generi diversi: comico, drammatico, fantasy. Saper caratterizzare personaggi. Conoscere e caratterizzare il mestiere del costumista, del truccatore, del parrucchiere. Riflettere sulle insidie del web

LABORATORIO Tempi : 2h

PRE-WORK

Brainstorming con post-it

Nota adesiva e posto al centro di una lavagna, potrebbe essere "ATTORE/ATTRICE". Quindi, vengono aggiunti rami che puntano a vari argomenti relativi all'oggetto di interesse che nel nostro esempio potrebbero essere:

Genere (musical, drammatico, comico, thriller)

Periodo storico

Ruolo (Protagonista, secondario, cattivo, buono, eroe..)

Attorno a ciascuno di questi sottoargomenti, i partecipanti aggiungono idee e suggerimenti su note adesive. Il risultato finale è uno schema completo di processi multisfaccettati che potrebbero svilupparsi in piste di approfondimento

WORK

Professione -Attore

CLIP.Charlot (Chaplin) diretto da Richard Attenborough

La pellicola è la biografia romanzata del comico inglese Charlie Chaplin, attore e regista che seppe per primo interpretare al meglio ed in seguito rimodulare un genere cinematografico in auge agli inizi del ventesimo secolo, un artista grande e completo, capace anche di rinnovare la sua figura scenica grazie all'uso di forti tematiche sentimentali e sociali, trasponendo per una grande ed eterogenea platea la vita e le pulsioni umane.

La pellicola è liberamente tratta dai due libri La mia autobiografia, autobiografia composta dallo stesso Chaplin, e Chaplin la vita e l'arte, del critico e studioso di cinema David Robinson.

Debriefing: di cosa si parla? dopo la visione del film possiamo aggiungere dei post-it alla nostra mappa?

-Disegna con delle sequenze, come immagini una giornata da attore/ attrice

- immagina di partecipare a un casting : il docente consegna un breve testo alla LIM(1/2 battute) e a sorte gli alunni sono chiamati a interpretare sorteggiando da una scatola il ruolo(comico, drammatico, ecc) o l'età del protagonista

POST-WORK

Giochi corporeo-espressivi

Teatro vivente

Occorrente: fogli e penne, scatola

In una scatola inserire alcuni fogli ripiegati con su scritto una parola. Esempio: "amico". Un gruppo di persone deve costruire con i propri corpi la parola pescata nella scatola mentre l'altro gruppo deve indovinarla.

La macchina fotografica umana

Occorrente: nulla.

I partecipanti al gioco si dividono in coppie: uno fa per primo da fotografo e l'altro da macchina fotografica. Chi fa da macchina fotografica chiude gli occhi. Il fotografo lo sposta piano, inquadrando il "paesaggio" e, quando vede qualcosa di interessante, punta la macchina fotografica e scatta (la "macchina fotografica" apre gli occhi per cinque secondi). Dopo aver fatto cinque foto, il fotografo riporta il giocatore che ha fatto da macchina fotografica al punto di partenza, e quest'ultimo cerca di mostrare nell'ordine giusto quali sono stati i posti dove sono state scattate le fotografie. Quindi si scambiano i ruoli.

Il campo minato

Occorrente: palline da tennis

Sul campo di gioco si distribuiscono il massimo numero di palline da tennis. I giocatori in coppie: uno ha il compito di attraversare di notte (cioè con gli occhi bendati) una parte del campo minato. Il compagno, di lato al campo, lo aiuta suggerendo le diirezioni da prendere. Vince chi impiega meno tempo. Vengono aggiunti 15 secondi per ogni mina (palla da tennis) toccata.

Il provino

Occorrente: un ciak, alcune sedie, una scatola con travestimenti e accessori.

Si mette a disposizione delle squadre una scatola con abiti e accessori. Si definiscono alcune situazioni da proporre alle squadre che, dopo due minuti di consultazione, al segnale del "ciak si gira" devono poi esibirsi di fronte alla giuria che osserva e valuta le diverse caratteristiche del linguaggio del corpo (espressioni del volto, postura, gesti, voce, ecc.).

Alla fine di ogni provino, parola ai giudici.

Il provino 2

Occorrente: un ciak, alcune sedie, una scatola con travestimenti e accessori.

Stesse squadre del gioco precedente, stesse situazioni già proposte ma da reinterpretare con delle variabili: molto veloce, al rallentatore, durante un temporale, durante una tempesta di sabbia, durante un caldo soffocante, durante tutti assonnati, ecc...

Scultore, creta, modello

Occorrente: nulla.

I partecipanti sono divisi in gruppi da tre: uno è la creta, uno lo scultore e l'altro il modello: Il modello assume una posizione e la mantiene per tutto il tempo del gioco. Lo scultore (bendato) dopo aver riconosciuto con le mani la posizione assunta dal modello, costruisce una statua simile all'originale modellando con le proprie mani la creta.

Foto di squadra

Occorrente: nulla

Una squadra assume una determinata posa o combinazione per ciascun partecipante e la mantiene per un minuto. La squadra avversaria dopo attenta osservazione dei particolari deve ricostruire la foto di squadra fatta dagli avversari, riproducendola con i componenti della propria squadra assumendo la medesima posizione in gruppo.

Role playing

Spontaneo a tempo: il docente , stabiliti i gruppi, lancia una situazione problematica/ l'avvio di una storia/situazione rappresentativa. gli attori stabiliscono ruoli e mettono in scena

Strutturato: su copione dato dal docente, elaborato dal gruppo, scritto collaborativamente

GIOCHI DI ESPRESSIONE

Le consegne devono essere precise, comprensibili e realizzabili. I giochi espressivi possono essere realizzati anche all'esterno, ma richiedono comunque un ambiente raccolto che favorisca la concentrazione.

Possiamo elencarne alcuni:

i mestieri;

gli oggetti (bastone, corda, palla);

gli ambasciatori muti;

i giornalisti stranieri;

le coppie da mimare;

i proverbi.

Tutti questi giochi richiedono creazione di ambienti e personaggi, evocazione di oggetti, in qualche caso invenzione di storie (le coppie, scene animate, proverbi) senza l'aiuto di alcun accessorio (salvo nel gioco degli oggetti) attraverso il solo movimento del proprio corpo.

ambasciatori mimati

Descrizione del gioco: Squadre di 6 - 8 giocatori.

I membri di ogni squadra sono seduti molto vicini gli uni agli altri, mentre le squadre sono ben separate fra di loro. L'animatore del gioco è in un punto facilmente raggiungibile dai membri delle squadre che devono passare da un breve corridoio ed ha con sé una lista di consegne. Ogni squadra invia un delegato (l'ambasciatore) dall'animatore. Quest'ultimo gli dice sottovoce la prima consegna da mimare al gruppo. L'ambasciatore di ogni squadra ritorna veloce dal proprio gruppo e mima davanti ai suoi compagni la consegna ricevuta. Questi ultimi devono cercare di capire di che si tratta. Il giocatore del proprio gruppo che crede di aver capito, si alza e corre verso l'animatore del gioco per dirgli sottovoce la soluzione. Se la risposta è giusta gli dice

sottovoce la seconda consegna che a sua volta il giocatore dovrà mimare al gruppo. Se invece la risposta non è corretta, deve ritornare al suo posto e il gruppo cercherà nuovamente di scoprire di che si tratta. Il gioco continua fino al termine della lista o dopo un determinato tempo a disposizione.

Osservazioni: I giocatori devono mimare la consegna. Non possono descriverla utilizzando le dita delle mani e non possono mimare con la bocca. Cominciare con parole facili: pittore, direttore d'orchestra, albero, ombrello, libro, ecc. poi più aperte: oasi, ghiaccio, cattedrale, aereo, fucile; poi più astratte: idolo, entusiasmo, povertà, sofferenza, stupore, ecc.

Materiale necessario: Una lista di consegne.

ATELIER

Descrizione del gioco: Si formano dei gruppi. Ogni gruppo dovrà rappresentare sei attrezzi che si usano nella bottega di un artigiano o di un artista (falegname, pittore,...), utilizzando soltanto il corpo o la voce per riprodurre il suono e la funzione dell'oggetto. Per la preparazione si hanno a disposizione 5 minuti. Ogni gruppo presenta un quadro d'insieme del lavoro all'interno dell'atelier. In seguito l'attrezzo viene presentato al pubblico, che deve indovinare di che cosa si tratta