

ALBERTO PIAN

Dalla lavagna al DVD



**UN LIBRO A SCHEDE
PER INSEGNARE E APPRENDERE
CON LE IMMAGINI IN MOVIMENTO**



A tutti gli insegnanti che si sentono liberi di insegnare.



© Alberto Pian, tutti i diritti riservati. Torino, 1° edizione, ottobre 2004, Torino - Roma. Ultima revisione, 9 novembre 2004. Questo libro (in tutti i formati a stampa o elettronici), può essere riprodotto, distribuito, liberamente utilizzato per scopi didattici e culturali, nei corsi scolastici e universitari, previa autorizzazione da parte dell'autore. Ne è vietato l'uso commerciale per scopi di lucro. Ne è vietata la vendita. Si può contattare l'autore a questo indirizzo: alberto.pian@fastwebnet.it. Una versione in formato DVD contiene altri materiali prodotti dall'autore. Il libro a stampa è distribuito da E-Didateca e stampato a cura dell' ITI Pascal di Roma. Alcune pagine del presente volume sono pubblicate sul sito www.e-didateca.it nella sezione video. La versione Internet (pdf), è distribuita dall'autore a questo indirizzo: http://community.eun.org/entry_page.cfm?area=1577, raggiungibile anche da www.e-didateca.it. Il disegno di copertina è liberamente ispirato a Qualcuno volò sul nido del cuculo. Ghataci, la colonna sonora della versione DVD, è composta da Alberto Pian.

Un ringraziamento a Fabrizio Rimoldi e al programma Apple Distinguished Educator; a Pierluigi Conti, D.S. dell'ITI Pascal di Roma e a tutto lo staff di E-Didateca.

- E-didateca è un progetto della Direzione Generale Servizi Informativi del MIUR, la cui realizzazione tecnica è affidata dall'ITI Pascal di Roma. E-Didateca nasce dall'esigenza di rendere visibile e disponibile il patrimonio di software e/o di materiali multimediali, prodotti dalle scuole per la didattica e la formazione, un patrimonio ricco di esempi e soluzioni di integrazione didattica delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione. La sezione video, con il supporto tecnico di Apple, intende offrire un sostegno alle scuole che vogliono impiegare questo strumento in ambito didattico. Collaborano al progetto: Francesca Burgos, docente distaccata al MIUR (Servizio per l'automazione informatica e l'innovazione tecnologica), coordinatore scientifico di E-Didateca. Pierluigi Conti, Dirigente Scolastico dell' I.T.I.S. Pascal di Roma e Direttore di E-Didateca. Mario Enorini, webmaster. Gerardo Fariello, webmaster. Francesco Galati, webmaster. Linda Giannini, collaboratrice della sezione Forum e membro della redazione. Giovanna Guarino, collaboratrice della sezione Out of Italy e membro della redazione. Sandro Lattanzi, collaboratore della sezione video e membro della redazione. Antonio Marsano, responsabile della sezione Weblinks e membro della redazione. Letizia Melina, Dirigente ufficio V della Direzione Generale Servizi Informativi del MIUR. Carlo Nati, collaboratore della sezione video e membro della redazione. Marco Parodi, collaboratore della sezione video e membro della redazione. Alberto Pian, responsabile della sezione video e membro della redazione.

- Alberto Pian insegna lettere e storia a Torino, è stato a lungo maestro elementare. Studioso di questioni psico - pedagogiche e didattiche, ha pubblicato diversi lavori in merito, tra i quali "Computer, scuola e formazione, orientamenti culturali e percorsi didattici" (Centro scientifico, Torino, 1996); "Il computer a scuola", Mondadori, Milano, 1999; "L'ora di Internet, manuale critico di pedagogia informatica" (La Nuova Italia, Firenze, 2000); "Insegnanti e allievi. La relazione educativa rimessa in causa", (Armando, Roma, 2002). Docente a contratto per la SIS di Torino, svolge attività di formazione per docenti e collabora con Università e scuole anche per l'impiego delle tecnologie video in ambito didattico, E' responsabile della sezione video di E-Didateca. Partecipa al progetto internazionale Apple Distinguished Educator.

<http://www.didanext.com> alberto.pian@fastwebnet.it



Incoraggia i tuoi allievi a pensare. Esiste sempre qualche occasione per pensare. Sta attento ai problemi che sorgono nel corso degli studi e valorizzali al massimo. Promuovi alcuni progetti extra - scolastici.

W. H. Klipatrick

Tutto quanto precede il montaggio è semplicemente un modo di produrre una pellicola da montare

Stanley Kubrick

L'economia della realizzazione di un film è stata ridefinita: sfruttate questa occasione per raccontare storie. Sta nascendo un nuovo strumento di comunicazione. Noi insieme a voi siamo quei pionieri che stanno scoprendo ciò che è possibile realizzare con esso. Siamo vivendo un'epoca incredibile nella storia del pianeta: uscite allo scoperto e raccontate le vostre storie. Qualcuno deve pur cominciare.

Michael Whol

Occorre in altre parole, come qualcuno ha già proposto, uscire dal puro accertamento delle strutture del testo e delle loro articolazioni interne ed affrontare nuovamente, sia pure con altri mezzi, la questione centrale della "polisematicità" del cinema intesa non soltanto in senso semiotico, ma anche e soprattutto "sociale" (con tutte le conseguenze del caso).

Gianni Rondolino

UN LIBRO A SCHEDE

Il libro è diviso in parti di ordine generale ognuna delle quali è formata da diverse schede che affrontano temi specifici. Le schede propongono sintesi, punti di vista e questioni teoriche e pratiche. Una serie di inserti offre strumenti di riflessione, di conoscenza o spunti pratici. Infine, le illustrazioni e gli schemi aiutano a seguire con maggiore facilità e chiarezza l'esposizione. Queste schede sono destinate agli insegnanti di ogni ordine di scuola. Per fare del montaggio video bisogna avere un po' di dimestichezza con il computer: occorre conoscere un programma di videoscrittura, saper salvare dei documenti e aprirli, saper usare il mouse, saper navigare in Internet. Non è necessario essere appassionati di cinema ma... In questo libro si presentano anche delle soluzioni compositive e tecniche tratte da alcuni film scelti secondo un gusto personale e l'utilità per un loro eventuale utilizzo didattico.

ISTRUZIONI PER L'USO

1.9. A proposito di riprese

In linea generale si ritiene che le immagini in movimento si fondino su due elementi strutturali: i piani di ripresa (inquadrature) e i movimenti di macchina (coordinate di ripresa). Nella maggior parte dei prodotti è ancora possibile riconoscere questi elementi, sia quando solo il risultato di una tecnica volontariamente applicata (l'operatore inquadra il primo piano di un uccello o il montatore applica uno strumento software alla fotografia di un uccello per farlo in primo piano); oppure casuale (l'uccello che viene verso la cinepresa o la videocamera). Tuttavia, con l'avvento delle tecniche digitali i piani di ripresa e i movimenti di macchina non rappresentano più una struttura stabile nel discorso filmico. Non solo si può realizzare un prodotto esclusivamente al computer, senza attori, macchine da ripresa e set, ma si possono combinare inquadrature diverse all'interno di uno stesso spazio fino a rimettere in causa il tradizionale concetto di area di ripresa, cioè quello che la cinepresa o la videocamera ci mostrano.



Un primo piano e una direzione degli sguardi coerente

INQUADRATURE E COORDINATE DI RIPRESA

Le inquadrature: si dividono in campi e piani. I campi riguardano generalmente i paesaggi e l'ambiente, i piani le figure. Si dice che un primo piano trasmette sentimenti che un totale non potrebbe comunicare. Ma le cose non sono proprio in questi termini: un totale su un villaggio incendiato i cui abitanti soffrono e si disperano può parlare molto di più del primo piano di una abitazione che brucia.

Coordinate di ripresa: riguardano alcune regole di ripresa per stabilire una corretta fruizione del movimento e del gioco degli sguardi. Così se due persone si inseguono occorre fare attenzione a che la direzione di ripresa sia coerente, altrimenti sembrerà che si stiano scontrando. Anche la direzione degli occhi fa persone che parlano deve essere coerente, altrimenti non si sa chi è in alto, chi in basso, cosa e da dove guarda.

La colonna di sinistra riporta un tema, un concetto, una sintesi, l'esposizione di una questione, un punto di vista. La parte destra riporta ulteriori notizie o questioni, approfondimenti, immagini, schemi. Dividendo la pagina a metà, si può incollare e plastificare per avere un resistente schedario pronto per l'uso.



Indice

Un libro a schede.....	6
Istruzioni per l'uso.....	6
INDICE.....	7
DI CHE COSA PARLIAMO?.....	17
Ken Loach.....	18
Michael Whol.....	18
I. IMMAGINI IN MOVIMENTO: UN DISCORSO APERTO....	19
1.1. UNA PRODUZIONE STERMINATA.....	21
Elenco alla rinfusa.....	22
1.2. CATEGORIE E GENERI.....	23
Che genere di generi.....	24
1.3. CINEMA E TELEVISIONE.....	25
Niente di così lontano.....	26
1.4. UN CONTENITORE TUTTO SPECIALE.....	27
Contenuti e scopi.....	28
La pellicola ha imposto la sua legge... fino a ora!.....	28
1.5. IL MOVIMENTO NON ESISTE.....	29
Dalla scelta del punto di vista al cinema interattivo.....	30
1.6. ALTRE FORME ESPRESSIVE.....	31
Lo sguardo cieco dei filmologi.....	32
1.7. UNA COMBINAZIONE DI ELEMENTI.....	33
Elementi di confronto.....	34
1.8. BUIO IN SALA?.....	35
Il mito della "situazione cinematografica".....	36
1.9. A PROPOSITO DI RIPRESE.....	37
Inquadrature, coordinate di ripresa, sequenze.....	38
1.10. UN DISCORSO APERTO.....	39
Scrittura, immagini in movimento e tecnologia.....	40
Nel cinema le tecniche convivono.....	40
1.11. OGGI TUTTI POSSONO "FARE CINEMA"!.....	41
Un discorso iniziatico?.....	42
1.12. PRODUZIONE E DISTRIBUZIONE.....	43
Il problema è Hollywood!.....	44
Le ragioni del business.....	44
1.13. LE POTENZIALITÀ DEL WEB.....	45
Progetti Web.....	46
1.14. UN PO' DI CINEMA: ORIGINI.....	47

Nasce un mercato.....	47
Il cinema sperimenta le sue tecniche.....	48
1.15. UN PO' DI CINEMA: ULTIMI DECENNI.....	49
L'invenzione continua.....	50

2. IMMAGINI IN MOVIMENTO: IL PRIMATO DEL MONTAGGIO..... 51

2.1. REALTÀ E RAPPRESENTAZIONE.....	53
Una definizione che... non definisce nulla!.....	54
2.2. IL CINEMA È FICTION?.....	55
Set: il luogo della finzione.....	56
2.3. COME UN ROMANZO.....	57
Benedetta critica!.....	58
2.4. UN ROMANZO, UN FILM.....	59
Elementi molto simili.....	59
Un divorzio tardivo, incipit.....	60
2.5. MEZZI DIVERSI, MEDESIMO INTENTO.....	61
Voce fuori campo.....	62
2.6. PRENDIAMO UN PASTICCINO.....	63
Grammatica e Sintassi.....	64
Suspence.....	64
2.7. ... E MONTIAMOLO IN UN FILM.....	65
Dalla sequenza alla suspense.....	66
2.8. BASTA DAVVERO UN PASTICCINO!.....	67
Giochi di inquadrature e giochi di apprendimento.....	68
Il cinema è il suo contenuto.....	68
2.9. UNA QUESTIONE DI RACCORDI.....	69
Funzioni.....	70
"Sintassi" del montaggio.....	70
2.10. IL DÉCOUPAGE.....	71
Il découpage tecnico e quello dello spettatore.....	72
2.11. REGIA E MONTAGGIO.....	73
Il montaggio trascurato.....	74
2.12. COSTRUIRE IL DISCORSO.....	75
Confronto lingua - cinema.....	76
Scrittura e montaggio.....	76
2.13. L'ASSE NERVOSO DEL FILM.....	77
Materiale documentario.....	78
Free cinema.....	78
2.14. IL MONTAGGIO NECESSARIO.....	79
Chi è indispensabile?.....	80
2.15. POTENZA DEL MONTAGGIO.....	81
Metafore.....	82



2.16. TECNICA E STILE	83
<i>Il tutto non è la somma delle parti!</i>	84
2.17. IL MONTAGGIO E LA REALTÀ	85
<i>Dziga Vertov</i>	86
2.18. L'ASSE DI UNA PRODUZIONE DI MASSA	87
<i>La reazione di Dogma 95</i>	88

3. COME OPERARE IN CLASSE? SOLLECITAZIONI PEDAGOGICHE 89

3.1. POSSIAMO... ..	91
<i>Condivisione</i>	92
3.2. UNA CLASSE APERTA	93
<i>Senza troppi formalismi</i>	94
3.3. QUALCHE INDICAZIONE PEDAGOGICA.....	95
<i>L'attivismo pedagogico</i>	96
3.4. CENTRI DI INTERESSE.....	97
<i>I video "istituzionali"</i>	98
3.5. LAVORARE PER PROBLEMI	99
<i>Una discussione a tutto campo</i>	100
3.6. SAPERE È UTILIZZARE	101
<i>Comunità di apprendimento e documentazione dell'attività</i>	102
3.7. PICCOLI E GRANDI AUTORI	103
<i>Didanext: pratiche ispirate a Freinet e alla scuola attiva</i>	104
3.8. PENSIERO, LINGUAGGIO, VIDEO	105
<i>Separazione dall'esperienza</i>	106
3.9. RACCONTARE L'ESPERIENZA	107
<i>Documentazione di uno scavo</i>	108
<i>Divulgare ciò che si fa in classe</i>	108
3.10. FAVORIRE L'APPRENDIMENTO	109
<i>Area dello sviluppo prossimo</i>	110
3.11. APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO	111
<i>Apprendimento meccanico e significativo</i>	112
<i>Mappe concettuali</i>	112
3.12. FRAMMENTAZIONE E NARRAZIONE.....	113
<i>Il film da una mappa</i>	114
3.13. STIMOLARE LA NARRAZIONE	115
<i>Un'abilità trascurata dalla scuola</i>	116
3.14. NARRAZIONE E IDENTITÀ	117
<i>Identità e racconto</i>	118
<i>Storie di emigrazione</i>	118
3.15. SFIDARE I MEDIA SUL LORO TERRENO.....	119
<i>Sviluppare il senso critico</i>	120

4. COME OPERARE IN CLASSE? PRATICHE DIDATTICHE I 21

4.1. LA REGIA È INDISPENSABILE?.....	123
<i>Un regista in classe</i>	124
4.2. OCCORRE UNA SCENEGGIATURA?	125
<i>Lo sviluppo tradizionale della sceneggiatura</i>	126
<i>Sceneggiatura a scuola</i>	126
4.3. STRUMENTI PER PROGETTARE	127
4.4. PIANO DI LAVORO PER IL MONTAGGIO.....	129
<i>Per organizzare i clip in sede di montaggio</i>	130
4.5. ESPRIMERE CIÒ CHE SI PROVA.....	131
<i>Un messaggio di libertà</i>	132
4.6. FONTI, ARGOMENTAZIONE, NARRAZIONE.....	133
<i>Essere convincenti</i>	134
4.7. COSTRUIRE CIÒ CHE MANCA.....	135
<i>Quello che serve</i>	136
4.8. L'INTERVISTA FA IL FILM	137
<i>Un registratore all'inizio e alla fine</i>	138
4.9. RACCONTAMI UNA STORIA	139
4.10. UN MATERIALE FLESSIBILE	141
<i>Partiamo da un lucido</i>	141
4.11. KIT: ISTRUZIONI PER L'USO	143
<i>Spiegare bene è un'arte</i>	144
4.12. DOCUMENTARIO IN CLASSE	145
<i>Il documentario classico</i>	146
4.13. MINI - LEZIONI	147
<i>Perché?</i>	148
<i>Al posto del professore</i>	148
4.14. PROGETTO TRAILER.....	149
<i>Alcuni obiettivi</i>	150
4.15. VIDEO E DISABILITÀ	151
<i>Esperienze</i>	152
4.16. QUATTRO RISATE.....	153
<i>Il non sense di Groucho</i>	154
<i>Intervista concessa a Playboy</i>	154
4.17. VITA DI CLASSE	155
<i>Documentazione permanente</i>	156

5. COME OPERARE IN CLASSE? CIACK! QUALCHE ESERCIZIO..... 157

5.1. OSSERVAZIONE E DESCRIZIONE.....	159
<i>Attività</i>	159
<i>Procedure</i>	160
<i>Percorsi</i>	160



5.2. DÉCOUPAGE	161
Attività	162
Procedure.....	162
Prosecazione.....	162
5.3. PAROLA E INQUADRATURA.....	163
Attività	164
Procedure.....	164
Percorsi.....	164
5.4. LA SCENA E GLI STRUMENTI.....	165
Attività	165
Procedure.....	166
Percorsi.....	166
5.5. OGGETTI PARLANTI.....	167
Attività	167
Procedure.....	168
Percorsi.....	168
5.6. MONOLOGO INTERIORE	169
Attività	169
Procedure.....	169
Percorsi.....	170
5.7. VIDEO - TRAMA	171
Attività	171
Procedure.....	172
Percorsi.....	172
5.8. IL CUGINO DI QUARK	173
Attività	173
Procedure.....	174
Percorsi.....	174
5.9. PICCOLE STORIE... EDUCATIVE.....	175
Attività	175
Procedure.....	176
5.10. GIOCHI DI TESTI E... DI PERSONE	177
Attività	177
Procedure.....	178
5.11. LE IMMAGINI RACCONTANO	179
Attività	180
Procedure.....	180
5.12. ALLA CACCIA DEL CROMA KEY	181
Attività	181
Procedure.....	182
5.13. ARTI, MESTIERI E INTERVISTE	183
Attività	183
Procedure.....	184
5.14. IN VIAGGIO A PECHINO	185

Attività	185
Procedure.....	185
5.15. UN GIALLO STREPITOSO	187
Attività	187
Procedure.....	188
5.16. L'INSEGNANTE IN VACANZA.....	189
Attività	189
Procedure.....	190

6. QUESTIONI DI TECNICA E DI STILE 191

6.1. INQUADRATURE	193
Soluzioni formali e plastiche.....	194
6.2. UNA RICERCA CONTINUA	195
Qualche indicazione sulla percezione	196
6.3. DIVISIONE DEL QUADRO	197
Hulk, Ang Lee, 2002	198
6.4. VEDUTA, SCENA, INQUADRATURA	199
6.5. PIANI E CAMPI	201
Piani e campi	202
Totale.....	202
6.6. SIGNIFICATI POSSIBILI.....	203
Piani e campi: alcune indicazioni.....	204
6.7. IL PAESAGGIO	205
Immense distese.....	206
Riprese digitali e paesaggio.....	206
6.8. AMBIENTI DEL NOSTRO IMMAGINARIO.....	207
Blade Runner	208
A scuola con i nostri ambienti.....	208
6.9. LE PERSONE HANNO UN VOLTO!	209
Qualcuno volò sul nido del cuculo	210
I volti sono una vasta prateria.....	210
6.10. DENTRO IL PERSONAGGIO	211
Dirigere gli attori... in classe.....	212
6.11. L'IMMAGINE SENZA UNA DIMENSIONE	213
L'importanza della "quinta"	214
6.12. MOVIMENTI DI MACCHINA.....	215
Panoramica zoom, carrellata.....	216
Dolly.....	216
6.13. SEGUIRE L'AZIONE	217
Steadycam.....	218
6.14. ZOOM E CARRELLO	219
Suggerimenti.....	220
6.15. LINEA DI RIPRESA	221
Direzione di ripresa.....	221



La linea da non varcare.....	222
6.16. SEGUIRE IL MOVIMENTO	223
6.17. COME VARCARE LA LINEA DI RIPRESA?	225
Da un ponte.....	226
6.18. RIPRENDERE UN DIALOGO	227
6.19. ILLUMINAZIONE	229
Come illuminare un ambiente.....	230
Riprese notturne	230
6.20. IL TEMPO PASSA E VA... ..	231
Flash back e anticipazioni	232
6.21. IL TESTO	233
Quelle scritte.....	234
Testi e immagini	234
6.22. DIALOGHI E SILENZIO.....	235
2001 Odissea nello spazio	236
6.23. AUDIO	237
Doppiaggio	238
Colonna sonora	238
6.24. MUSICA	239
Funzioni musicali.....	240
Il montaggio ritmato	240
6.25. POVERTÀ E RIDONDANZA MUSICALE	241
La lezione di Kubrick.....	242
6.26. SOLO DUE ATTACCHI IN 50 MINUTI	243
C'era una volta il West.....	244
6.27. IL SILENZIO E L'ATTESA	245
Quello strano cigolio.....	246
7. QUESTIONI DI RITMO E DI CREATIVITÀ.....	247
7.1. MONTAGGIO INVISIBILE?	249
Montaggio alternato e discontinuo.....	250
I dettagli parlano	250
7.2. CONTINUITÀ DEL MONTAGGIO	251
I salti non sono poi così male.....	252
7.3. MONTAGGIO DELL'AUDIO A J O A L.....	253
7.4. VIDEOCLIP E NARRAZIONE.....	255
Angolazioni di ripresa e movimenti.....	256
7.5. MOLLE E RIMBALZI	257
Un trucco.....	258
7.6. PASSAGGI E ACCAVALLAMENTI	259
Passaggi fra inquadrature.....	259
Accavallamenti di persone.....	260
7.7. TENDINE E DETTAGLI	261

Tendine	261
Scorrimento.....	262
Composizione e dettagli.....	262
7.8. THE SOUND OF SILENCE.....	263
Alla deriva.....	264
7.9. LE PALE DI UN VENTILATORE.....	265
La guerra in testa	266
7.10. INVENTARE CIÒ CHE NON C'È.....	267
Coprire i buchi, il processo sul complotto di Kennedy.....	268
7.11. CROMA KEY	269
Dal colore allo sfondo.....	270
7.12. FRA REGOLE E ARTE.....	271
Hollywood, sempre hollywood!.....	272
8. QUESTIONI DI LINGUAGGIO	273
8.1. CHE COS'È UN LINGUAGGIO?	275
Che cos'è un codice?.....	276
Quali sono le proprietà del linguaggio?.....	276
8.2. IMMAGINI E LINGUAGGIO	277
Unità elementari nelle immagini?.....	278
Denotazione e connotazione.....	278
Lingua e narrazione.....	278
8.3. SI PUÒ PARLARE DI LINGUAGGIO?	279
Che cos'è la doppia articolazione (o "sistema biplanare")?.....	280
8.4. CODICI O PROCEDURE?	281
Un'operazione ardua.....	282
Una certa confusione.....	282
8.5. UNA LINGUA IN OGNI OPERA?	283
Parlando di fumetti: una posizione interessante.....	284
8.6. I POTERI DEL LINGUAGGIO.....	285
Attraverso la letteratura e il cinema.....	286
9. QUESTIONI DI NARRAZIONE.....	287
9.1. LO STATUTO NARRATIVO	289
Una tabella per capire le differenze.....	290
9.2. STORIA, RACCONTO E NARRAZIONE.....	291
Fabula e intreccio.....	292
Quando l'immagine è narrativa?	292
9.3. I TEMPI.....	293
Voce narrante.....	294
9.4. APPROCCI ALLE STORIE	295
Alcune teorie: i formalisti russi, Propp, i mondi possibili.....	296
9.5. ESISTE IL GRANDE MODELLO NARRATIVO?	297
Il racconto come dispositivo sintattico (Greimas).....	298



<i>La critica di Morgan</i>	298
9.6. L'ILLUSIONE SEMIOTICA... ..	299
<i>Critica al quadrato semiotico di Greimas</i>	300
9.7. RIDUZIONISMO?	301
<i>Un'impresa (ideologica?) senza fine</i>	302
9.8. L'IMMAGINARIO E IL CINEMA.....	303
<i>Il gioco dell'immaginario: asse sintagmatico e paradigmatico</i>	304
9.9. È MEGLIO UN LIBRO O UN FILM?	305
<i>Herman Hesse e il cinema</i>	306
9.10. COME SUPERARE I LIMITI DEL FILM.....	307
<i>Kill Bill</i>	308
9.11. LA CARTA GIOCATA DA TARANTINO.....	309
<i>Kill Bill Vol. I e la questione del significante</i>	310
9.12. UNA NUOVA STRADA?.....	311
<i>Nowhere to hide</i>	312
<i>Il fiore della vendetta</i>	312
APPENDICE.....	313
I TUTORIAL: IMOVIE, IDVD, FINALCUT.....	315
9.13. PER ORIENTARSI.....	317
<i>Qualche riferimento pedagogico</i>	317
<i>Linguaggio e semiotica</i>	318
<i>Narrazione</i>	318
<i>Immagini in movimento e cinema (discorso)</i>	319
<i>Immagini in movimento e cinema (tecnica)</i>	319
<i>Immagini in movimento e cinema (montaggio digitale)</i>	320
<i>Alcuni film utili come esempi didattici fra quelli citati</i>	320
<i>Film adatti a un pubblico di bambini fra quelli citati</i>	323
<i>Film che hanno fatto la storia del cinema</i>	323
<i>Il genere comico</i>	323
<i>Internet</i>	324
NOTE.....	326



Di che cosa parliamo?

Fino a poco tempo fa produrre un'opera con le immagini in movimento richiedeva conoscenze approfondite e apparecchiature sofisticate e costose. Anche per questo la produzione filmica e televisiva è sempre stata in mano ad alcune élites che le hanno impresso caratteri stereotipati e banali. Oggi la rivoluzione digitale ha messo la produzione, il montaggio e la distribuzione, nelle mani di chiunque, sia per i costi molto più bassi, che per la tecnica, molto più semplice. Considero le tecniche video – cinematografiche aperte e in evoluzione, non legate a regole e a codici la cui validità è seriamente messa alla prova dalla creatività umana e dallo sviluppo tecnologico. Allo stesso modo, sul piano didattico, ritengo che un insegnamento costretto in una serie di meccanismi più o meno “scientifici”, sia un modo orrendo per uccidere le potenzialità della scuola. Quella che propongo è dunque una visione creativa, che ha bisogno di persone che trovano gusto a lavorare insieme e a raccontare storie, a cui piace impiegare tutti gli strumenti possibili. La creatività non vive senza teoria e senza esempi: per questo ho cercato di combinare aspetti pratici con questioni teoriche e didattiche in una forma agevole e leggera. Infine, è bene precisarlo, quella video è una delle tante tecnologie didattiche che si possono usare e lo scopo che mi propongo è solo di offrire degli spunti di riflessione e degli strumenti agli insegnanti che desiderano accostarsi a questo strumento.



KEN LOACH

*“Penso che tutti i tipi di comunicazione contribuiscano a mobilitare la coscienza di ognuno di noi. Molti film che ho girato hanno contribuito a trasmettere un insieme di idee, atteggiamenti e punti vista. Il cinema non può essere che questo. Il vero problema è che dovrebbe essere considerato a 360 gradi. Oggi si vedono per lo più film commerciali e le idee che si trovano al loro interno sono a dir poco superficiali: l'uomo con la pistola che risolve sempre la situazione, il benessere che per forza deve trovare un suo spazio e i "belloci" protagonisti che si destreggiano nel loro mondo romantico. Certo nei festival la situazione è differente, offrono programmi eterogenei e le persone hanno una visione più aperta. Per fortuna che esistono”.*¹



Ken Loach e Michael Wohl.

MICHAEL WHOL

*“Noi tutti abbiamo qualcosa da raccontare. Ciononostante, negli ultimi decenni il numero di persone che se occupano si è sistematicamente ridotto; i mezzi di comunicazione più importanti sono diventati un pulpito dal quale una piccola minoranza di cantastorie presenta lavori narrativi di poco valore, pubblicità squallide che promuovono la cultura del consumismo e della passività. Ora, però, abbiamo non solo l'opportunità di riscoprire le nostre vere voci, ma anche strumenti rivoluzionari a nostra disposizione. Quindi rischiate provando anche voi a raccontare una storia.”*²



1. IMMAGINI IN MOVIMENTO: UN DISCORSO APERTO



I.1. Una produzione sterminata

La categoria delle “immagini in movimento”, comprende i prodotti cinematografici e televisivi: un’enorme quantità di opere e di strumenti fra loro molto diversi. L’influenza della produzione hollywoodiana ha però generato l’idea che si debba distinguere fra un’arte “nobile” come il cinema (soprattutto USA e di pochi altri), e tutto il resto. Si tratta di una distinzione che non ha nulla a che vedere con la storia delle immagini in movimento, né con il loro sviluppo tecnologico. E’ come se distinguessimo fra chi pubblica per Sperling & Kupfner e chi su un blog. Un racconto o una biografia restano tali indipendentemente dal mezzo di diffusione, che non ne sancisce, oltretutto, la “qualità”. Allo stesso modo, un video non deve per forza passare attraverso la proiezione in un cinematografo per acquisire la dignità di essere “film”. I problemi di una catalogazione delle immagini in movimento sono di altra natura. Per esempio riguardano il genere e il mezzo. Se il genere si riferisce al contenuto dell’opera, la più importante distinzione praticata su base tecnica è quella fra cinema e televisione. Ma anche queste distinzioni non reggono l’usura del tempo e pongono diversi questioni.



ELENCO ALLA RINFUSA

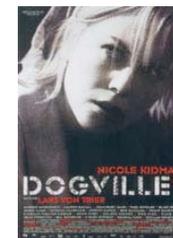
Vedute dei pionieri del cinema (Lumière), che riprendevano scorci reali di vita. Storie rappresentate dal cinema muto con o senza inserti testuali e musiche. Film con un sonoro parziale, basato solo sui dialoghi e in parte ancora muto. Film con un sonoro più evoluto fino ai videoclip in cui il ritmo e la successione delle immagini sono scanditi dal sonoro (musica), ma anche musical e operette nelle quali la musica e i suoi ritmi determinano il modo in cui la narrazione viene articolata, fino al limite di sopprimerla. Film elaborati con effetti speciali che passano da un livello di artificio materiale a una elaborazione digitale, compresa la progettazione 3D e di attori virtuali. Documentari che hanno lo scopo di fornire informazioni sulla realtà e film girati come documentari, ma che si fondano su una tesi. Reportage giornalistici più o meno brevi, complessi, girati con cineprese, videocamere e addirittura cellulari. Palinsesti formati da varietà, telegiornali, documentari, film, ecc. Sceneggiati e storie raccontate attraverso la televisione in una vasta molteplicità di soluzioni che vanno dal telefilm, al serial televisivo a episodi, allo sceneggiato a puntate a ciò che viene definito oggi come “fiction”, alla partecipazione diretta di personaggi che espongono una storia, un evento, un problema che viene ricostruito e disposto attraverso l’aiuto di un conduttore e l’uso di immagini, di fotografie, di illustrazioni, ecc. L’inserimento di immagini fisse come disegni e fotografie in un contesto filmico fino alla produzione di film e prodotti video basati esclusivamente su immagini statiche. Riprese con le tecniche cinematografiche di eventi teatrali o utilizzo di tecniche teatrali per la costruzione di film. Clip per documentare, abbellire, informare i siti web. Video in cui l’asse portante è la successione plastica delle immagini, delle forme, dei colori, dei suoni, di parte o di tutti questi elementi, fino ai video d’arte. Cinema destinato alla pubblicità che impiega i più svariati mezzi espressivi e tecniche di comunicazione. Disegno di animazione, dalla strip artificialmente animata attraverso il movimento della macchina da presa (o l’uso di tecnologie digitali), alla combinazione di cartoons con figure umane, di scenari disegnati e di set reali in uno stesso film. Video amatoriali che documentano eventi quali compleanni, vacanze, o prodotti da scuole, associazioni, aziende, enti, per scopi informativi oppure per la creazione di storie o ancora per documentare o semplicemente per gioco, eventualmente rimontati, archiviati, distribuiti, riutilizzati in alcune parti...



I.2. Categorie e generi

Le immagini in movimento si possono catalogare in una serie di grandi filoni: dallo spettacolo alla pubblicità, dal videoclip al film, dal genere comico a quello documentario, dalla tragedia al giallo... Tuttavia la commistione di mezzi tecnici, di strumenti di comunicazione e di forme espressive è di tale ampiezza che il rischio di qualche sovrapposizione che renda fragile l'intero edificio è molto grande. Per esempio possiamo formare dei raggruppamenti riferendoci ai supporti di elaborazione e di trasmissione (sala cinematografica, televisione, web, cellulari, video, digitale, alta definizione, diretta, dolby, DTS, animazione, 3D...). Oppure ai contenuti (giallo, avventura, comico, drammatico, commedia, musical, documentario, reportage...); o ancora alla "struttura" dell'opera (soap, sceneggiato, serial, telenovela, cortometraggio, telefilm, film, serial...); e come potremmo trascurare indagini sociologiche, antropologiche, storiche, psicologiche?

Non appena incrociamo i dati anche le categorie più circoscritte diventano molto permeabili (i film vengono fruiti anche in televisione e in Internet, la televisione può essere proiettata come al cinema, la diretta è un'acquisizione anche del web, il telegiornale è nato come "cine"- giornale, e così via.).



Dogville (Lars Von Triers, 2003) è un film anche se il set riproduce un palcoscenico teatrale? è un'opera teatrale ripresa e rimontata?

CHE GENERE DI GENERI...

Il concetto di genere ha origine presso gli antichi Greci (Aristotele), parte dalla letteratura e principalmente dalla poetica (e già qui si stabilisce una distinzione fra poesia e prosa non sempre così chiara). Vediamo alcune forme "classiche": poesia lirica (in base alla metrica: ode, sonetto, ballata, verso libero, ecc.), elegia, satira, epigramma, idillio, epica (cavalleresca, eroicomica, giocosa, ecc.). Nella prosa figurano: favola, fiaba, novella, romanzo, tragedia, commedia, farsa, melodramma, ecc. Il romanzo ha poi assunto propri generi: avventura, giallo, psicologico, storico, biografico, fantascientifico, erotico, ecc.. Le categorie si basano a volte sulla forma, altre sul contenuto, altre ancora sulla struttura. Classificare aiuta ad analizzare, a svolgere indagini storiche e a scambiare informazioni. D'altra parte una classificazione può essere presto superata dalla comparsa di nuovi stili (il '900 ha rivoltato ogni angolo della scrittura e dell'arte), oppure da nuove tecniche e perfino da nuovi mezzi di trasmissione e di comunicazione (scrittura per il web, per esempio). E le immagini in movimento? Non è una impresa semplice stabilire delle categorie: che cos'è un film? e se viene fatto per la tv? se è a episodi (Il signore degli anelli, Kill Bill, ecc.)? un telegiornale rientra nelle "immagini in movimento"? e se consideriamo che i primi telegiornali furono dei "cinegiornali"? e un varietà televisivo (ma che cos'è un "varietà")? e ancora: un video girato senza videocamera, costruito solo con dei software? un reportage sulla guerra arabo – israeliana ha a che fare con la narrazione è un "film"? e un video delle vacanze? un quiz televisivo a che genere appartiene? un film vedibile solo da internet è ancora "cinema"? Le classificazione devono dunque essere riviste in base all'evoluzione della tecnica, degli stili e alla combinazione di diverse forme espressive.



1.3. Cinema e televisione

Nell'ambito delle immagini in movimento quella fra cinema e televisione è una distinzione molto nota che tocca i rispettivi “linguaggi” e le rispettive figure professionali (per esempio si distingue fra regia cinematografica e televisiva, fra operatore cinematografico e televisivo, ecc.). Anche in questo caso, però, stanno cadendo una serie di barriere e si pongono nuove questioni. Se è vero che nessuno si sognerebbe di recarsi tutti giorni per 150 o 200 volte in una sala cinematografica per assistere alle puntate di una “cinenovela” o per vedere (a pagamento oltretutto) un “cinegiornale” o un “varietà”, è anche vero che la pay tv e l'home theatre hanno portato il cinema in casa e lo stesso formato 4:3 non è più l'incontrastato padrone del teleschermo. Tutta una serie di prodotti sono concepiti per essere trasmessi senza modifiche significative nei cinematografi, in televisione, sul web, nei DVD (documentari, film, pubblicità, trailer...). Le medesime tecniche digitali sono utilizzate in entrambi i settori mentre la “diretta” non è più appannaggio della televisione (web, videotelefonini).

L'innovazione tecnologica riserverà molte sorprese e del resto sta ridisegnando l'intero sistema che ancora oggi distingue i diversi canali di fruizione.



NIENTE DI COSÌ LONTANO

Quella televisiva è una tecnica di trasmissione che converte le immagini in segnali elettrici. Dato che il segnale elettrico ha una sola dimensione l'immagine deve essere decomposta e scansata (dal mezzo) e ricostruita (dall'occhio). La scansione avviene attraverso la lettura di circa 600 linee 50 o più volte al secondo (Hz), per ridurre l'effetto di sfarfallamento. La televisione ad alta definizione porta le linee a 1125 e il rapporto di visione da 4:3 a 16:9 (cinematografico). Il suono raggiunge una qualità superiore con il Dolby Digital Surround (AC-3). La televisione digitale può trasmettere centinaia di segnali (via etere, cavo, satellite, fibre ottiche, reti telefoniche...), attraverso forme di compressione numerica (bit). Nasce così la televisione con scelta non sequenziale di programmi e di film a pagamento e può essere interattiva con un canale di ritorno per l'intervento dello spettatore nel programma. Il cinema è nato in pellicola (35 mm, 16 mm, super 8, ecc.), e si è basato su un sistema di impressione dell'immagine per trascinarsi su una pellicola impressionata alla velocità di 24 fotogrammi al secondo (fps). La pellicola offre una risoluzione di circa 3.500 linee e anche di più e l'immagine non deve essere scansata e ricostruita, ma viene proiettata. Il divario di qualità fra cinema e televisione si sta sensibilmente riducendo. Oggi molti film sono girati (e anche proiettati) in digitale e quindi senza pellicola e il montaggio viene fatto attraverso software dedicati. Il digitale riduce i costi della pellicola e riduce l'importanza della sceneggiatura (che era nata per contenere gli sprechi di celluloidi). L'organizzazione del film, o della televisione, non è immanente al prodotto ma dipende dalle tecnologie impiegate e dal business.



1.4. Un contenitore tutto speciale

Le immagini in movimento non sono state create “ex novo”. La novità tecnica iniziale si può dire più apparente che reale, dato che si avvaleva di acquisizioni ormai consolidate, che provenivano dalla lingua scritta e parlata, e da strumenti espressivi come la musica, la fotografia e l’immagine in senso lato, i linguaggi non verbali in genere e tutta la sequela di invenzioni e di strumenti che hanno preceduto i fratelli Lumière. Fin dal primo momento le immagini in movimento si sono presentate come un grande “contenitore”. Tuttavia il fatto che contengano dei linguaggi e facciano uso delle tecniche adottate da altri strumenti espressivi, non significa che ne dipendano totalmente. La loro particolarità, in questo caso, è che li rielabora in un discorso che si presenta come specifico, dotato di sue caratteristiche. Questo fa sì che a volte si perda di vista il senso globale di un’opera, per esempio quando la si scompone nei suoi aspetti costitutivi, generando a volte difficoltà di analisi e di comprensione critica. E’ ciò che in fondo sottolineava Kubrick quando osservava che il cinema muto era più efficace e maggiormente dotato di senso, perché era più autonomo dal linguaggio letterario e parlato e dallo stesso teatro, di quanto non fosse il cinema sonoro. L’evoluzione digitale però oggi spinge le immagini in movimento a riappropriarsi di un senso specifico e di una certa originalità espressiva.



CONTENUTI E SCOPI

Tipo	Applicazioni
Lingua	Sceneggiatura, dialoghi, diretta tv, voce narrante, voce fuori campo, commenti, inserti testuali, titoli, locandine, critica...
Audio	Colonna sonora, tema, inserti, ambiente, dialoghi, presa diretta, diretta tv, rumori di fondo...
Immagini	Luci, tagli, piani, campi, colori, proporzioni, movimenti di ripresa...
Grafica e 3D	Set, oggetti, persone, ambienti, natura, modellazione, illuminazione, movimento, animazione...

LA PELLICOLA HA IMPOSTO LA SUA LEGGE... FINO A ORA!

Il cinema tradizionale, che viene girato in pellicola, deve tenere conto dei costi molto alti della celluloidi e del suo trattamento. Il produttore indica quale dev'essere il rapporto di ripresa, quanti metri di pellicola può utilizzare. Ogni minuto richiede 27 metri di pellicola da 35mm. Per 90 minuti ne servono circa 3500. Se il regista ne ha a disposizione 14.000 il rapporto sarà di 4:1. In pratica potrebbe girare fino a 3 volte ogni minuto di ripresa più il montaggio finale. E' molto poco (è il rapporto utilizzato nei paesi che hanno difficoltà a procurarsi la celluloidi). Inoltre molte scene vengono riprese contemporaneamente da più angolazioni per avere un materiale in surplus in fase di montaggio. Un regista di documentari può ottenere anche un rapporto di 20:1. Invece il costo delle pellicole digitali è trascurabile nell'economia generale del film e non c'è bisogno di occuparsi del rapporto di ripresa. L'abbattimento di questi costi può essere un argomento convincente per l'affermazione di un nuovo mercato. Questo cambiamento provoca anche dei sostanziali mutamenti nella concezione globale del film. Per esempio diventa possibile riprendere le scene da innumerevoli punti di vista. In questo modo aumenta sensibilmente il "girato" disponibile spostando così l'asse del film verso il montaggio a scapito della sceneggiatura e della regia, dato che si possono operare molte più scelte in sede di montaggio, senza troppi studi preliminari.



1.5. Il movimento non esiste

Il cervello interpreta come movimento una serie di immagini poste in sequenza. L'illusione ha luogo se le immagini sono 16 o più al secondo, ma ciò dipende anche dal formato e dalla velocità dei movimenti del soggetto. Viene interpretato come movimento ciò che in realtà è scomposto in unità fisse. Senza questo fenomeno non potrebbero esserci né film, né quiz televisivi.

Da qui partono una serie di studi sulla percezione, sulla composizione dell'immagine, sull'illuminazione, sul colore, sui movimenti di macchina e i tipi di inquadratura, che cercano di stabilire le condizioni tecniche migliori per ottenere certi risultati.

L'innovazione digitale non agisce solo in sede di ripresa o di montaggio, ma anche sul piano della composizione dell'immagine. I filtri e gli effetti intervengono su tutte le proprietà dei segnali luminosi e anche sul piano formale compositivo, spostando e ridimensionando gli oggetti, creandoli ex novo, modificando o creando persone e luoghi... Si tratta di sfruttare la grande illusione che si trova alla base delle immagini in movimento.



Un punto di vista "impossibile": quello di un killer che ha sparato a Kennedy (J.F.K., Oliver Stone, 1991).

DALLA SCELTA DEL PUNTO DI VISTA AL CINEMA INTERATTIVO

Si può presentare una dimensione completamente sconosciuta allo spettatore. Non solo viste aeree, panoramiche, interni sezionati a volo d'uccello... ma, con il cinema interattivo, veri e propri punti di vista: "Abbiamo realizzato un sito Web che si occupava del fenomeno del pendolarismo e del trasporto pubblico. Questo sito includeva vari tipi di media. Abbiamo iniziato con quattro stream video che potevano essere scaricati tutti contemporaneamente sul computer dello spettatore. Ciascuno trattava di una diversa storia fittizia di un pendolare e tutti erano montati in modo da avere la stessa lunghezza. Facendo clic su aree diverse dello schermo, lo spettatore poteva spostarsi da una storia all'altra controllando il flusso audio riprodotto. Contemporaneamente, su una parte dello schermo scorrevano messaggi di testo che contenevano statistiche relative al traffico e compariva una mappa interattiva che mostrava i percorsi dei quattro pendolari fittizi. (...) Un altro progetto che abbiamo sviluppato con la nostra azienda, Bare Witness Production, è un film interattivo liberamente ispirato alla novella di Ryunosuke Akutagawa, Rashomon, la storia di uno stupro e di un omicidio, che mostra come autori diversi percepiscano versioni differenti della "realtà". (...) Abbiamo intenzione di affrontare gli stessi problemi di soggettività e di prospettive multiple (...) Giremo più volte ogni evento da prospettive psicologiche differenti, quindi presenteremo il lavoro finito come un film Web in cui lo spettatore ha la possibilità di cambiare versione, unendosi così in qualunque momento in ogni prospettiva."³



I.6. Altre forme espressive

Che cosa rende specifico qualcosa che tutti riconosciamo come un prodotto televisivo o cinematografico? Il fatto di utilizzare una pellicola? Oggi la situazione non è più così netta: i prodotti filmici e video sono su hard disk, si vedono anche da Internet, sta nascendo la trasmissione satellitare presso le sale di proiezione e alcune televisioni di quartiere sono diffuse su videocassetta o DVD anziché via etere o cavo. E' difficile anche identificare specifici strumenti tecnici, perché oggi basta un software di montaggio, non occorre aver girato nulla e non occorrono neppure delle immagini (e non necessariamente "in movimento"): uno schermo nero con una voce fuori campo, forse dei rumori e una musica possono bastare per un "corto"; un videotelefonino, al momento opportuno, può trasmettere lo scoop di un telegiornale. Nelle sale panoramiche le "inquadrature" non si sa bene che cosa siano (alle spalle ho un primo piano, ma tutto intorno un totale...). L'integrazione di musica, di testi e di immagini, non sono elementi strutturali (il colore e il sonoro non sono nati con il cinema), ma sono legati ai mutamenti tecnologici e appartengono anche ad altre forme espressive (musica, teatro, videoarte, ecc.).



L'opera di Laurie Anderson è una miscela di teatro, movimento, immagini, musica, cultura pop, fondata su performance e spettacolari installazioni audiovisive.

LO SGUARDO CIECO DEI FILMOLOGI

I filmologi pretendono di unire una serie di discipline che si occupano di cinema in un discorso "scientifico" su quello che chiamano "dispositivo": un film, una sala buia, degli spettatori. Per difendere questa posizione sottovalutano i cambiamenti in corso, come in questo caso: "Non si tratta tanto di eterogeneità dei supporti, di tattilità della pellicola contro immaterialità del video, di dimensioni dello schermo, quanto piuttosto di un sistema di concezione e produzione dello spettacolo che ha lasciato nettamente distinte le aree di competenza: il cinema è il cinema, la televisione è televisione."⁴ Simili affermazioni non reggono più e sono smentite dall'evoluzione tecnologica. Ne consegue che lo stesso impianto di analisi della filmologia dev'essere riesaminato.



I.7. Una combinazione di elementi...

Il fenomeno dell'illusione del movimento non è sufficiente a definire ciò che chiamiamo cinema o televisione: un documentario su Picasso fatto solo con immagini fisse, per esempio, non lo chiameremmo diversamente da "video" o "film". La proiezione non distingue molto le immagini in movimento dalle arti audiovisuali, o dalla stessa fotografia (diapositive, proiezione di slide in internet, ecc.) e in parte anche dal teatro. Se il video è un'opera narrativa avrà un tempo mimetico (il tempo della storia non è lo stesso della narrazione), come per molte altre forme espressive (letteratura, teatro). Il fatto che abbia una durata definita (ha un inizio e una fine imposta allo spettatore), è comune anche al teatro, alla musica a una certa videoarte, ecc. Se la fruizione avviene in tempo differito dalla rappresentazione circoscriviamo troppo il campo (per esempio lasciamo fuori il reportage o il documentario in diretta). Probabilmente è una combinazione di queste caratteristiche che ci permette di riconoscere, rispetto ad altre forme espressive, un prodotto video o filmico, unitamente a un altro fondamentale e curioso particolare: il mezzo con cui ne fruiamo, vale a dire la televisione e il cinematografo (e anche il computer). Il mezzo, ai nostri occhi, sembra circoscrivere il contenuto.



ELEMENTI DI CONFRONTO

Imm. in movimento	Teatro	Musica	Pittura	Scultura	Letter.	Foto	Arti multim.
Illusione di movimento	no	no	no	no	no	no	si
Tempo definito dall'opera	si	si	no	no	no	no	si
Visione differita	no	si/no*	si	si	si	si	si/no*
Luoghi: cinema, TV, web	no	si/no*	no	no	si/no	si/no*	si/no*
Pellicola o digitale	no	no	no	no	no	si/no*	si/no*
La fruizione avviene per duplicazione	no	si / no*	no	no	si	si/no*	si/no*
Più strumenti espressivi	si/no	no	no	si/no	no	no	si

* Dipende da casi specifici.



La ripresa non è determinante per creare un'opera filmica o video.



I.8. Buio in sala?

La televisione trasmette innumerevoli prodotti, il web anche, ma al cinema si vedono solo dei “film”. Si può stabilire che un film e una diretta televisiva siano cose molto diverse. Si può dire che alcuni prodotti siano tipici della televisione, altri del web e altri ancora del cinematografo, ma di più non si può fare. Lo statuto di “cinematografico” è obsoleto, determinato da condizioni storiche ormai rimesse in discussione: il cinema non è più il luogo di fruizione del film e la sua stessa organizzazione, dalla sceneggiatura alla regia, dai teatri di posa alla distribuzione, sta cambiando perché i film in pellicola si vedevano solo in pochi cinema e occorre tutto un apparato per compensare i costi e farli fruttare. Oggi, la massa dei nuovi produttori che si sta impadronendo delle immagini in movimento, grazie al digitale, sviluppa un proprio discorso che non è quello delle élites della produzione hollywoodiana e di una critica a loro condiscendente. Così oggi è forse più interessante tornare alla letteratura e distinguere, se possibile, alcuni filoni per esempio: opere di tipo narrativo (film), informativo o di semplice intrattenimento, ecc. Stai facendo un film o una inchiesta? Lo prendo in DVD o su Internet? Lo trovo in pay tv? Lo vedo sul web? Lo proietti al bar? Sarà in sala martedì? Il “che cosa” e il “dove” si intrecciano in modo molto diverso rispetto ai nostri tradizionali approcci.



IL MITO DELLA “SITUAZIONE CINEMATOGRAFICA”

La cosiddetta “filmologia”, nel suo intento di ritagliarsi uno spazio “scientifico”, tende a isolare un concetto mitico di film, dissociandolo dalle sue tecniche, dai loro mutamenti e dalle condizioni del mercato, per farne un oggetto astratto di analisi... a volte anche un po’ comico. E’ nato così il mito del cinema e della situazione cinematografica: “Uno dei grandi concetti elaborati dalla Filmologia riguarda quella che fu denominata la situazione cinematografica, ossia il complesso costituito dallo spettatore, dalla sala in cui si proietta il film e dallo schermo sul quale scorrono le immagini”. (...) “Ciò che differenzia radicalmente il cinema da ogni altra forma di spettacolo è il fatto di creare per il suo spettatore uno spazio fittizio, dotato di tutti i caratteri della realtà fenomenica ma in effetti atipico, in nessun luogo. Uno spazio mentale, in altre parole. (...) “Il film è uno spettacolo che presuppone un luogo (una sala) e una visione collettiva (il pubblico). Assistere alla proiezione di un film in sala comporta, come abbiamo già osservato, un cerimoniale, una certa misura di sacralità e varie predisposizioni, quali l’accettazione del buio ambientale, la sospensione dell’attività motoria, l’abbassamento della soglia di vigilanza spettatoriale.”⁵ Inutile dire che il principale luogo di fruizione dei film oggi è la televisione mentre si beve birra e si mangiano pop corn, poi ci sono le parrocchie, i cinema all’aperto, l’home theatre, il web, i dvd a casa, in automobile e in barca, i computer. I cinema (in grave crisi economica), rappresentano una parte minima della fruizione di film. Inutile dire che in tutto questo non c’è nulla di sacro. In quanto allo “spazio mentale”, ammesso che non sia più utile riferirsi ad altre categorie come immaginario, inconscio, rappresentazione, ecc. è un fenomeno comune alla letteratura, al teatro stesso, alla radiofonia, alla videoarte, ecc.



1.9. A proposito di riprese

In linea generale si ritiene che le immagini in movimento si fondino su due elementi strutturali: i piani di ripresa (inquadrature) e i movimenti di macchina con le relative coordinate di ripresa. Nella maggior parte dei prodotti è ancora possibile riconoscere questi elementi, sia quando sono il risultato di una tecnica volontariamente applicata (l'operatore inquadra il primo piano di un uccello o il montatore applica uno strumento software alla fotografia di un uccello per porlo in primo piano); oppure casuale (l'uccello che viene verso la cinepresa o la videocamera).

Tuttavia, con l'avvento delle tecniche digitali i piani di ripresa e i movimenti di macchina non rappresentano più la struttura stabile del discorso filmico. Non solo si può realizzare un prodotto esclusivamente al computer, senza attori, macchine da ripresa e set, ma si possono combinare inquadrature diverse all'interno di uno stesso spazio fino a rimettere in causa il tradizionale concetto di area di ripresa, cioè quello che la cinepresa o la videocamera ci mostrano.



La direzione degli sguardi tra due interlocutori.

INQUADRATURE, COORDINATE DI RIPRESA, SEQUENZE

INQUADRATURE: si dividono in campi e piani. I campi riguardano generalmente i paesaggi e l'ambiente, i piani le figure. Si dice che un primo piano trasmette sentimenti che un totale non potrebbe comunicare. Ma le cose non sono proprio in questi termini: un totale su un villaggio incendiato i cui abitanti soffrono e si disperano, può parlare molto di più del primo piano di una abitazione che brucia. Il problema è sempre il contesto.

COORDINATE DI RIPRESA: riguardano alcune regole di ripresa per stabilire una corretta fruizione del movimento o del gioco degli sguardi. Così se due persone si inseguono occorre fare attenzione a che la direzione di ripresa sia coerente, altrimenti sembrerà che si stiano scontrando. Anche la direzione degli occhi fra persone che parlano deve essere coerente, altrimenti non si sa chi è in alto, chi in basso, cosa e da dove guarda. Ma anche queste "regole" sono infrante con sempre maggiore frequenza ed è impossibile costruire dei "codici" su di esse. Gli stessi concetti di inquadratura e di sequenza sono molto dubbi. Per esempio, lo schermo può essere diviso in più riquadri dove si svolgono scene diverse, oppure la stessa scena può essere vista contemporaneamente da punti e da inquadrature differenti, nella televisione è ormai molto diffusa la tecnica di inquadrare allo stesso tempo due o più intervistati: sono inquadrature di un nuovo tipo o vanno scomposte nelle loro parti? Se torniamo agli albori del cinema, le "vedute" dei primi film non avevano nulla a che fare con le inquadrature e le sequenze: in quel caso in quali elementi minimi si poteva scomporre il filmato? Ancora una volta stabilire dei codici che strutturino il "linguaggio" delle immagini in movimento non solo è oggi sempre più complicato, ma credo che sia un'operazione del tutto inutile quando pretende di ottenere un risultato "scientifico", sganciato dal momentaneo interesse per un'analisi circoscritta a una determinata opera.



I.10. Un discorso aperto

Un secolo di sviluppo tecnologico ha modificato radicalmente e per diverse volte, il discorso sulle immagini in movimento. Pensate al sonoro e al colore e ora alle tecniche digitali. Immaginate le immagini in movimento proiettate attraverso un sistema di ologrammi nel quale lo spettatore è parte integrante della scena. Oppure al cinema interattivo dove è possibile accedere a nuovi punti di vista e narrazioni o, ancora, ai cambi di visuale offerti da alcuni DVD. Tutto l'attuale sistema di catalogazione in inquadrature e piani di ripresa deve essere dunque ripensato. E' un errore però considerare i mutamenti tecnologici in senso "evolutivo". Una veduta statica in bianco e nero, come facevano i fratelli Lumière, è un film allo stesso titolo di Final Fantasy (Hironobu Sakaguchi, 2000), realizzato con attori e scenografie virtuali. Bisogna capire che nella storia delle immagini in movimento non c'è "evoluzione", ma complementarietà: le diverse tecniche convivono, non generano una scala di valori su che cosa sia o no un "film" o un video e non ne aggiornano ogni volta una "grammatica" universale semplicemente perchè questa grammatica non esiste. Il discorso sulle immagini in movimento è un discorso "aperto".



Final Fantasy (Hironobu Sakaguchi, 2000).

SCRITTURA, IMMAGINI IN MOVIMENTO E TECNOLOGIA

La scrittura ha una sintassi e una grammatica molto complesse, che dipendono dal sistema linguistico e sono articolate in una varietà di elementi strutturali come gli articoli, i verbi, i sostantivi, le proposizioni, i generi, ecc. la cui storia non è così legata alla tecnologia come invece è capitato per le immagini in movimento, per le quali è un compito improbo rintracciare una vera e propria struttura linguistica, o farle aderire a regole "verbali", di concordanza e di genere, grammaticali o sintattiche.

NEL CINEMA LE TECNICHE CONVIVONO

Il discorso filmico dipende così tanto dalla tecnologia (a differenza della lingua), che anche la nozione di set è rimessa in causa. Il set digitale si sta diffondendo rapidamente. In questo caso non è più un "set" ma una modellazione 3D con specifiche caratteristiche, radicalmente diverse da quelle che governano il teatro di posa o le riprese interni – esterni. Non solo. Si può girare un film senza disporre di un set, di riprese, di software 3D, utilizzando una semplice fotografia, come mostra Cosimo Terlizzi (Ritratto di famiglia, 2003, Reggio Emilia Film Festival). Quello cinematografico è davvero un discorso che rielabora regole e strumenti, senza produrre una verità "strutturale" o "linguistica". Queste regole e strumenti convivono fra loro: non si può certo dire che sia superato un film in pellicola, muto e in bianco e nero, rispetto a un video digitale a colori basato su effetti 3D... tecniche e strumenti dipendono da scelte narrative, compositive e di produzione.



I.II. Oggi tutti possono “fare cinema”!

Tutti possono “fare cinema”, così come chiunque può scrivere. Il solo ostacolo, oltre al classico e inevitabile fattore soggettivo (avere qualche cosa da dire e saperla esprimere), risiede nelle tecnologie (cineprese, sistemi di illuminazione, strumenti di montaggio, impiego di attori, impianti di scena, ecc.). Qualche tempo fa questi strumenti erano molto costosi e difficili da utilizzare (da possedere e da affittare). Ma oggi realizzare un piccolo video non richiede un impegno maggiore dallo scrivere con un’applicazione di videoscrittura. Le tecnologie digitali permettono di realizzare un film senza null’altro che un computer e Internet per prendere delle immagini e distribuire il prodotto. E’ vero che per scrivere o filmare a livelli artistici occorre studiare e lavorare molto, ma se per descrivere per iscritto un paesaggio chiunque deve aver frequentato almeno qualche anno di scuola, oggi anche un bambino di cinque anni è in grado fare una ripresa e unire due sequenze (come mostra la pratica di alcune scuole materne). Abbattute le barriere tecniche ed economiche, affinché il “cinema” diventi uno strumento di comunicazione di massa, occorrerà superare l’ostacolo delle grandi major, dei monopoli televisivi, dei luoghi di visione. Ma è un problema comune a tutte le arti, il cui destino è anacronisticamente stabilito da un ristretto numero di mercanti.



Una valigetta che contiene il necessario per riprendere e montare.

UN DISCORSO INIZIATICO?

L'impressione è che il discorso fatto fino a ora sul cinema e sulla produzione video in genere, sia stato, forse in parte, volutamente, troppo complesso, iniziatico, riservato, tecnico, indecifrabile. Probabilmente anche per conservare un certo potere. Un potere che è stato esercitato, nel caso del discorso cinematografico e video, a senso unico: qualcuno produce, molti altri vedono il prodotto. Il cittadino resta affascinato dall'apparato mediatico un po' come il contadino medievale quando, recondosi nella grande cattedrale gotica, era sedotto dalle messe recitate in latino, dai sofisticati rituali, dagli intensi odori, dagli spazi, dagli affreschi dei grandi maestri. Alcuni secoli fa dalle università è partita una rivoluzione culturale che ha portato la scrittura nelle mani di chiunque. Chi può dire che la "produzione" filmica non possa ora conoscere una proliferazione di nuovi contenuti, di messaggi, di storie, di comunicazioni? Chi può dire che il formato digitale e il montaggio fatto su un computer da 1000 € non possano fare ciò che Internet e la telematica stanno facendo per la scrittura, vale a dire offrire l'occasione di una maggiore e più diffusa produzione, e determinare la nascita dell'autore – editore indipendente?



I.12. Produzione e distribuzione

Michael Wohl spiega: “Le proposte dei cinema multisala locali sono sempre le stesse e mentre società sempre più grandi assumono il controllo degli studi cinematografici più importanti, si nota un’evidente tendenza conservatrice riguardo al tipo di materiale che si vorrebbe produrre e distribuire. (...) Anziché proporre al pubblico una varietà di voci nuove che raccontano storie originali, i film in voga assomigliano sempre più a un certo tipo di pornografia. Gli intrecci sono solo tessuti logori che servono a tenere unite scene redditizie di violenza e d’amore. (...) I film sono come lo zucchero filato: svaniscono in bocca e rovinano la scena.”⁶

Qualsiasi discorso si faccia sul cinema e sulla televisione ignorare che si tratta di una industria capitalista, monopolista, il cui scopo esclusivo è fare business, sarebbe un grave errore, perché ciò determina anche i contenuti, la fruizione e condiziona i discorsi sul cinema.

Vedremo il modo in cui le nuove esigenze e le nuove potenzialità espressive si scontreranno con i limiti oggi imposti dalla produzione e dal mercato. Le tecniche digitali aprono nuove prospettive: hanno ridisegnato le immagini in movimento e abbattano gli ostacoli tecnici per una produzione e una fruizione di massa. Non solo Hollywood, insomma!

IL PROBLEMA È HOLLYWOOD!

“Hollywood, per esempio, sempre più spesso distribuisce sul mercato cinematografico i film seguenti:

- *commedie di qualità pari alle sit – com della TV basate principalmente su gag e scherzi alquanto stupidi per divertire il pubblico.*
- *commedie romantiche insignificanti e frivole che rafforzano i ruoli stereotipati dei due sessi e focalizzano l’attenzione sull’incapacità di amare.*
- *commedie d’azione basate su immagini sempre più violente per suscitare nel pubblico un vero e proprio gusto per la violenza, l’equivalente di una montagna russa con troppe curve.”*⁷

LE RAGIONI DEL BUSINESSES

*“Spesso in passato i copioni dei film commerciali erano scritti da comitati (composti semplicemente dal regista, dal produttore e dallo sceneggiatore), ma ultimamente sono più numerosi e superficiali; sono state abolite man mano le preziosissime regole di Joe Campbell per la narrazione delle storie. anziché trasformare un personaggio in mito o in un carattere cui ispirarsi, questi comitati si limitano a studiare attentamente i grafici dei botteghini, cercando di rielaborare ogni innovazione che nella stagione precedente ha registrato gli incassi migliori.(...) Se la produzione e promozione del film hanno richiesto un budget particolarmente alto, dovrete vendere milioni di biglietti per realizzare un profitto che sia all’altezza. Questo è esattamente il motivo per cui i dirigenti di uno studio ripiegano sui minimi comuni denominatori quando progettano le loro imprese redditizie.”*⁸



1.13. Le potenzialità del web

“Internet mette a disposizione un nuovo mezzo per promuovere i film a un pubblico più selezionato e forse anche per distribuirli. Se il prezzo di produzione è basso, potete recuperare i soldi investiti vendendo una quantità di biglietti ragionevole, infatti, trovare seimila persone e convincerle a guardare il film è un problema completamente diverso che trovare cinque milioni di spettatori. La promozione di un progetto in modo autonomo su Internet è molto semplice, se il film è indirizzato a un pubblico mirato. (...) se invece il progetto è rivolto a un pubblico più generico (...) avete sempre la possibilità di inviare un trailer a siti web di interesse generale che forniscono un risalto particolare a film indipendenti. (...) Non avete alcuna necessità di ricorrere a un grande distributore”. (...) la distribuzione dei video attraverso il Web è uno degli strumenti migliori per trovare un numero sufficiente di acquirenti per controbilanciare i costi di produzione. (...) La circolazione sulla rete, comunque, può aiutare ad attirare l'attenzione di un distributore che potrebbe acquistare i diritti per distribuire il film attraverso un canale più tradizionale.”⁹



PROGETTI WEB



Attraverso il web possono sorgere progetti come questo, volti alla conoscenza e alla diffusione dei prodotti video come strumenti didattici (www.e-didateca.it)



I.14. Un po' di cinema: origini

Il cinema nasce il 28 dicembre 1895. Il Gran Café de Paris ospitò la prima proiezione pubblica dei fratelli Lumière. I suoi antesignani si ritrovano nel teatro d'ombre, diffuso in Oriente, quindi nella Lanterna magica molto apprezzata nell'Europa nel '700. Invenzioni come il thaumatropio (1827), il fenachistoscopio (1833), il dedalum (1834), il prassinoscopio (1877) sono altrettanti tentativi di creare macchine che trasmettono l'illusione del movimento. La prima macchina fotografica, il daggherotipo è del 1837 dalla quale si sviluppano anche gli strumenti per fissare il movimento (nel 1878 avviene la ripresa della corsa di un cavallo con una serie di fotografie).

NASCE UN MERCATO

I primi film (a vedute fisse), furono quelli dei Lumière: L'uscita degli operai dalla fabbrica Lumière, L'arrivo del treno alla stazione di La Ciotat, L'innaffiatore annaffiato (comico). Ben presto si forma l'industria cinematografica con i suoi produttori (Charles Pathé) e i suoi registi (Georges Méliès). Verso la fine dell'800 e i primi del '900 il cinema esplora diversi campi e si producono centinaia di film: L'affare Dreyfuss, Méliès, 1899 (inchiesta – documentario); Il viaggio sulla luna, Méliès, 1902 (fantascienza); Le vittime dell'alcolismo, Chomon, 1902; Il pilota misterioso, Paul, 1905. Tra il 1905 e il 1908 nascono le prime case di produzione in molti Paesi fra i quali l'Italia, la Germania, la Russia, la Svezia, la Cecoslovacchia, la Polonia, mentre negli USA la produzione è subito molto ampia.



IL CINEMA SPERIMENTA LE SUE TECNICHE

L'invenzione dei primi piani e di alcune tecniche di montaggio risalgono a quel periodo grazie a Edwin Porter (La grande rapina al treno, 1903). Alla fine del primo decennio del '900 le principali città hanno già diverse sale cinematografiche: il cinema è uno spettacolo popolare e le sue tecniche sono già piuttosto consolidate.

E' del 1911 la nascita di Hollywood come centro di produzione cinematografica. A David Griffith si fa risalire il cinema inteso come creazione artistica (Nascita di una nazione, 1915; Intolleranza, 1916; America, 1924). Nello stesso periodo si affermano anche il genere western (I pionieri, Cruz, 1923; Il cavallo d'acciaio, Ford, 1924) e quello comico (Il monello, Charlie Chaplin, 1921; e i film con Ben Turpin). La rivoluzione russa dà un forte impulso alla ricerca linguistica in campo cinematografico sperimentando nuove tecniche di montaggio e di ripresa (Lev Kulesov, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin, Eijzestein e altri registi), producendo riflessioni e studi sistematici sul "linguaggio" filmico, e alimentando le cosiddette "avanguardie" degli venti (Cuore fedele, Jean Epstein, 1923; Il gabinetto del dottor Caligari, Robert Wine, 1924; Metropolis, Fritz Lang, 1926; Il diario di una donna perduta, Georg Pabst, 1929; e le varie correnti dadaiste e surrealiste). Nel 1927 viene prodotto il primo film sonoro: Il cantante di jazz, di Alan Crosland e negli anni '30 si afferma la definitiva supremazia americana all'origine di una serie di stereotipi destinati alla produzione di massa. Anche le grandi dittature degli anni '30 e '40 utilizzano largamente il cinema come strumento di propaganda. Dal canto loro registi come John Ford, Joseph Sternberg, Howard Hawks, Frank Capra, e molti altri, contribuiscono a codificare diversi generi dando loro una continuità tecnica anche attraverso una certa innovazione stilistica. Il cinema comunque non abbandona il lato "poetico" e sperimentale, per esempio con Jean Cocteau (Il sangue di un poeta, 1931), Jean Vigo, Marcel Carné, (Alba tragica, 1939).



I.15. Un po' di cinema: ultimi decenni

Il neorealismo determina un nuovo modo di “fare cinema” (*Roma città aperta*, Roberto Rossellini, 1945; *Ladri di biciclette*, Vittorio De Sica, Zavattini, 1948; *Bellissima*, Luchino Visconti, 1951); caratterizzato dal contatto diretto con l'ambiente, da una sceneggiatura non rigidamente definita, da attori presi dalla stessa popolazione, da “antieroi”.

Al Neorealismo fa seguito la Nouvelle Vague francese verso la fine degli anni '50 (Jean Luc Godard, Francois Truffaut, Claude Chabrol, Luis Malle, Alain Resnais, Eric Rohmer e altri), che nasce da una vera e propria ribellione nei confronti delle grandi case di produzione, rivendicando un cinema autonomo, a basso costo, più personale, emotivo, rivoluzionato nelle tecniche di ripresa, nelle inquadrature e nel montaggio (*I quattrocento colpi*, Truffaut, 1959; *Hiroshima mon amour*, Resnais, 1959; *Fino all'ultimo respiro*, Godard, 1960).

Con Louis Bunuel e Federico Fellini si afferma anche un filone surreale che sconvolge i canoni del linguaggio commerciale. Dal lato opposto registi fortemente contenutistici e intellettuali come Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman, Werner Fassbinder, esplorano nuovi spazi e generi utilizzando tecniche molto evocative, analitiche e letterarie.

L'INVENZIONE CONTINUA

Negli anni '70 e '80, soprattutto a partire dagli USA, si afferma una produzione che è caratterizzata dall'unione del grande film, della grande storia, della potenza tecnica, delle risorse della produzione (finanziamenti, location, set, attori, effetti), in una narrazione di senso storico, di denuncia sociale, di riflessione intellettuale, di indagine sui rapporti sociali, che tocca diversi generi, dal western alla fantascienza, dal film di documentazione e di denuncia alla storia d'amore, al genere comico. Francis Ford Coppola, Robert Altman, Steven Spielberg, Martin Scorsese, Michel Cimino, Woddy Allen, Ridley Scott, Quentin Tarantino, Stanley Kubrick e molti altri registi incarnano questo nuovo filone tecnico e narrativo con il quale il cinema esprime una grande creatività, una mescolanza di generi e di tecniche, energia e potenza espressiva. Attualmente il cinema sembra orientato a esplorare a fondo la rivoluzione digitale, sia nel campo degli effetti speciali (*Matrix*, *Andy e Larry Wachowski*, 1999 - 2003; *Final Fantasy*, *Hironobu Sakaguchi*, 2001), che del montaggio (*Nowhere to Hide*, *Lee Myung-Se*, 1999; *Charlie's Angels*, *Joseph McGinty Nichel*, 2000 - 2003; *St.John'sworth. Il fiore della vendetta*, *Ten Shimoyama*, 2001; *Hulk*, *Ang Lee*, 2003). In questo caso esercita una grandissima influenza l'industria dei videoclip, sia pubblicitari che musicali, che è esplosa negli anni '90, anche in seguito al proliferare in tutto il mondo delle televisioni private e quindi della crescita esponenziale della vendita di pacchetti pubblicitari e di prodotti visuali in genere. Sul lato “culturale”, nel senso di una produzione non legata esclusivamente all'intrattenimento, continua l'affermazione di una tecnica più sobria, maggiormente dispiegata sui tempi necessari e lenti della narrazione, priva di grandi mutazioni sul piano del discorso, ma non per questo dotata di minore impatto (*L'uomo che non c'era*, *Joel Coen*, 2001; *Viaggio a Kandahar*, *Mohsen Makhmalbaf*, 2001; *Monsieur Ibrahim e il fiori del Corano*, *François Dupeyron* 2003; *Essere e avere*, *Nicolas Philibert*, 2003; *Primavera estate autunno inverno e... ancora primavera*, *Kim Ki-duk*, 2003; *Mare dentro*, *Alejandro Amenábar*, 2004). Infine un rinnovato interesse sembra attualmente toccare i “corti” che con le potenzialità diffusive di Internet, che ha già dato nuovo lustro ai trailer cinematografici diffusi sul web, e l'onda lunga dei clip musicali, sembrano poter disporre di nuovi strumenti di diffusione e guadagnano nuova attenzione, attraverso festival, concorsi e anche tentativi ben riusciti come quello che ha coinvolto alcune grandi firme in 11 settembre (AA.VV., 2002).



2. IMMAGINI IN MOVIMENTO: IL PRIMATO DEL MONTAGGIO



2.1. Realtà e rappresentazione

Le immagini in movimento sono forse “riproduzione di realtà sempre mutevoli”? O piuttosto, proprio come avviene nella letteratura, non riproducono affatto la realtà, neppure quando parlano di cose “reali”? Sia il cinema che la letteratura possono al massimo essere delle trasposizioni, delle interpretazioni, delle visioni, delle concezioni, non delle “riproduzioni”. Ci sono interi generi e anche parti di racconto che trasmettono un senso di realtà senza rappresentare nulla di “reale”: non solo mostri, robot, vampiri, uomini che vengono dal futuro e che viaggiano nel passato, tecnologie avveniristiche, ma anche fenomeni naturali come eruzioni, terremoti, disastri, storie d’amore, tragedie, ecc. sono il prodotto di un lavoro che deve necessariamente passare attraverso un’opera di costruzione intellettuale e materiale, presentandosi come finzioni. Anche un documentario o un reportage giornalistico passano attraverso una selezione che implica un montaggio, una ricostruzione. Né i testi, né i prodotti delle immagini in movimento “sono” la realtà o la “rappresentano”, anche se possono renderne conto in varia misura e possono illudere il lettore o lo spettatore coinvolgendolo nella rappresentazione e suscitando in lui non solo un senso di realtà, ma anche emozioni e sentimenti, come se stesse vivendo “nella” situazione che gli viene presentata.



UNA DEFINIZIONE CHE... NON DEFINISCE NULLA!

“Quello del cinema è un linguaggio che recalcitra a farsi ingabbiare in schemi aprioristici. I postulati non sono convenzionabili, sfuggono a codifiche, sopportano appena aleatorie regole grammaticali e sintattiche. Questo non perché il cinema non è, come la scrittura, una “traccia concordata”, un tramite comunicativo costituito da segni “diversi” dalla cosa che significano, convenzionalmente pensati, scelti, classificati. Il film si esprime direttamente con la riproduzione per immagini della realtà, ha come “materia prima” della propria produzione linguistica i fenomeni della vita. Ne deriva che ogni film, ogni sequenza, ogni inquadratura, fatti o da fare, sono come tasselli che vanno a inserirsi a modo loro nel grande mosaico del cinelinguaggio, come nuove voci che si aggiungono – in un ordine alfabetico che non esiste perché le immagini non hanno iniziali – alle passate e future monadi di un dizionario infinito di comunicazioni, espressioni, significati. Ciò vuol dire, insomma, che il linguaggio del cinema è in continua formazione, in un divenire senza fine, come la dialettica del reale, da cui appunto trae origine. Come è dunque possibile trovare il bandolo di una matassa così “casuale”, procurarsi le chiavi adatte ad aprire la porta di una puntuale comprensione delle immagini?”¹⁰ Non ci aiuta molto dire che un linguaggio non esiste, non si possa rintracciare pur essendo, quello cinematografico... un linguaggio! Ma almeno capiamo che il rapporto fra linguaggio, rappresentazione, espressione e realtà non può essere inquadrato in rigidi schematismi.



Il quadro di René Magritte, La condizione Umana, (1933), rappresenta una tela che allo stesso tempo fa parte del paesaggio e lo riproduce.



2.2. Il cinema è fiction?

Si spera che nessun autore di gialli ammazzi un individuo per riprodurre la “realtà” nel suo racconto e che nessun regista faccia esplodere un vulcano per girare delle scene “verosimili”. Del resto lo stesso caso - limite della cronaca, della scrittura o della ripresa diretta, sul luogo degli avvenimenti, è filtrata da una serie di condizioni tecniche e umane che restituiscono solo parzialmente l’esperienza documentata.

Il fatto che ogni inquadratura, scena, sequenza, si inseriscano “a modo loro” come “tasselli” nel discorso narrativo, non è molto diverso dal constatare che parole, frasi e interi periodi si inseriscono a modo loro nella narrazione letteraria.

Alla base di tutto ci sono il senso e la struttura di una narrazione e, all’inverso, là dove c’è narrazione, si possono naturalmente ritrovare un senso e una struttura e dunque delle regole (o, più semplicemente, delle consuetudini o dei tentativi di analisi e di découpage). Certo, a volte non è facile cogliere il senso di una narrazione. A volte questo senso deve essere indagato, soprattutto analizzato, perché non esiste una “verità” di significato data una volta per tutte, quando si tratta di un’opera narrativa.



SET: IL LUOGO DELLA FINZIONE

E’ il luogo nel quale si effettuano le riprese. Il set deve essere organizzato, sia che si tratti di un ricostruzione scenografica, sia che si debbano semplicemente fare delle riprese naturali o urbane. Il set può essere organizzato all’interno di un teatro di posa (generalmente un grande padiglione particolarmente attrezzato e insonorizzato), dove vengono ricostruiti gli ambienti e i dettagli scenografici, oppure può essere improvvisato all’aperto. Nel cinema molto spesso si preferisce ricostruire intieramente un ambiente piuttosto che utilizzarne uno già a disposizione ma abitato e non facilmente gestibile. Solitamente il set è animato da una confusione indescrivibile: persone che girano e si occupano di mille cose, cavi da tutte le parti, attrezzature, macchine, folle di curiosi, animali... Sul set di Snow dogs (Brian Levant, 2002), c’erano 80 cani da slitta che abbaiano, si muovevano, interferivano con i lavori insieme ai loro 80 addestratori, che impartivano ordini e si muovevano con i loro animali. Vi sono anche set in miniatura composti da modellini in scala che riproducono paesaggi, navi in preda a tempeste, città che bruciano o che vengono rase al suolo da terremoti, scenari avveniristici o storici. In Blade Runner (1982), Ridley Scott ha fatto largo uso di set miniaturizzati illuminati da fibre ottiche. Per riprendere il movimento in ambienti così piccoli occorre girare a circa 300 fotogrammi al secondo, contro i normali 24 e bisogna anche utilizzare degli obiettivi speciali come gli obiettivi di tipo snorkel che si inseriscono nella macchina da presa come una specie di periscopio rovesciato.



Un set cinematografico allestito all’aperto.



2.3. Come un romanzo...

Quando parliamo di immagini in movimento, non partiamo da zero, abbiamo alle spalle tutto il nostro bagaglio di persone che conoscono almeno una lingua, ne hanno appreso le parti costitutive fondamentali e i meccanismi che la regolano, la parlano, la scrivono, si sono imbattuti nelle sue diverse forme di produzione e, molto spesso, hanno provato anche a produrre, in ogni caso producono tutti i giorni e narrano. Narrano agli amici, ai compagni, alla famiglia, agli estranei. La lingua fonda la nostra vita come un interminabile racconto, che a sua volta è composto da racconti, da episodi, qualche volta da romanzi, e anche da poesie. In ogni caso, quali che siano le circostanze specifiche, il risultato di una visione cinematografica e video, in termini di comportamento, sarà identico a quello di una lettura: siamo costretti a riflettere sul messaggio, sul suo contenuto e sul modo con il quale è rappresentato. Diremo che l'idea è buona ma realizzata male. Aggettivi quali "banale", "interessante", "emozionante", "avvincente", "drammatico", "incalzante", "lento", "epico", "ridondante", "divertente", "carino", "bellissimo", "privo di spessore", "psicologico", "divertente", "noioso", ecc. si ritrovano nei giudizi che diamo di un libro o di un film. Il fatto è che alla base di entrambi, molto spesso, c'è proprio una narrazione.



BENEDETTA CRITICA!

Il primo critico cinematografico sembra sia stato Frank Woods, che per uno stipendio di 20 dollari alla settimana, parlava di cinema sulle pagine del New York Drammatic Mirror a partire dal 1909. Ma la data di nascita della critica cinematografica è il 1911, quando Ricciotto Canudo pubblica in Francia il saggio La nascita di una sesta arte. E' da quel momento che in tutto il mondo fioriscono una serie di studi sul cinema. La critica tocca il linguaggio artistico del cinema (Vachel Lindsay, The art of moving picture, 1915), ma anche aspetti psicologici (Hugo Mustenberg, A Psychological study, 1916). Negli anni '20 sui quotidiani compaiono le prime regolari critiche cinematografiche, nel 1929 inizia la pubblicazione de La revue du cinema (Francia) e nel 1930 di CloseUp (Gran Bretagna). In Italia negli anni '30 si fondano diverse riviste (Bianco e nero, Cinema) e tutta una serie di critici lavorano attivamente alla comprensione e divulgazione del cinema. Nel dopoguerra André Bazin in Francia e Guido Aristarco in Italia portano critici e appassionati del cinema a praticare un'analisi sistematica dell'opera. A partire dal 1951 i Cahiers du cinema (Francia) sono al centro della rivoluzione intellettuale che sfocerà nella Nouvelle vague contribuendo a superare le barriere fra critica e regia (Chabrol, Godard, Truffaut, Rivette, da critici diventano registi). Oggi può essere difficile orientarsi nel panorama della critica cinematografica. Ogni pubblicazione ha propri spazi sul cinema, anche alla televisione e nella rete Internet proliferano i riferimenti critici o commerciali al cinema. Questa enorme produzione di articoli, di interviste, di libri, di occasioni mondane, di recensioni, di analisi, interventi, ecc. fa sì che per emergere alla ribalta la critica debba affermarsi con linguaggi e idee "originali", sovente a scapito del rigore metodologico e della genuinità dell'analisi. Una storiella parla di un regista il quale è così disperato e talmente dispiaciuto che la critica gli abbia stroncato il lavoro che andrà in banca con le lacrime agli occhi... per ritirargli enormi incassi ottenuti dal suo film!



2.4. Un romanzo, un film

Il romanzo *Un divorzio tardivo* (Abraham Yehoshua, 1982), adotta una narrazione basata sul punto di vista dei diversi personaggi, di volta in volta espresso in prima persona. La voce narrante non è una sola, ma diverse, e inizialmente si resta sorpresi da questa tecnica.

Ne *La sottile linea rossa* (Terrence Malick, 1998), i soldati esprimono a voce alta i loro pensieri e anche in questo caso sembra ci siano diverse voci narranti. I primi piani dei soldati sono un modo, specifico del cinema, di esprimere le diverse soggettive di queste voci narranti. È una tecnica confrontabile con quella di Yehoshua.

ELEMENTI MOLTO SIMILI

Confronti	Elementi
	Un divorzio tardivo. Ogni personaggio parla in soggettiva, le voci narranti sono diverse, i raccordi sono determinati dall'unità di spazio e di tempo.
	La sottile linea rossa. Un film di guerra nel quale l'azione classica è "interrotta" dai pensieri dei soldati. Le voci narranti sono diverse, "irrompono" sulla scena.

UN DIVORZIO TARDIVO, INCIPIT

Il nonno ho pensato è arrivato per davvero fuori piove non è un sogno me lo ricordo bene mi hanno svegliato per davvero perché me l'avevano promesso di svegliarmi subito quando arrivava dall'aeroplano anche se io dormivo per questo avevo ubbidito ad andare a dormire e non aspettarlo alzato. Dapprincipio Si ho sentito discutevano lì al buio perché papà non voleva accendere la luce ma la mamma ha detto gliel'ho promesso e papà ha detto e allora? Avrò abbastanza tempo per vederlo ma la mamma si è impuntata solo per un momento vieni papà vieni a vederlo sono già tre giorni che ti aspetta non la smette un istante di chiedere di te. Che poi non era vero per nulla. E la luce si è accesa ma io non potevo aprire gli occhi perché la luce mi faceva male e allora ho sentito la voce rauca e nuova del nonno che era entrato non credo ai miei occhi ma questo è davvero Gadi e io che lo pensavo ancora un bamboccio sei diventato un gigante. Gigante ha detto lui e non grasso ma papà ha detto ridendo il tempo mica dorme Gadi non assomiglia a voi assomiglia a noi è grande e grasso e sano la coperta lo nasconde adesso ma lo vedrai i compagni a scuola lo chiamano Boxer è proprio così dolce... e com'è che il cuore mi ha fatto male un'altra volta? Perché? ssss... ssss... Kedmi ha sussurrato la mamma il bambino ormai è sveglio e mi ha carezzato la testa e ha cercato di tirarmi su ma ha fatto tardi come al solito il nonno aveva già sentito. E a papà chi gliel'ha raccontato? Sa tutto, lui. Se almeno la mamma avesse spiegato adesso al nonno delle mie ghiandole ma lei mi ha messo a sedere sul letto e mi ha tenuto su la schiena perché io cascavo dal sonno Gadi alzati ecco qui il nonno è arrivato apri gli occhi e io ho aperto gli occhi e ho visto uno zio Zwi ma col cappello e più grinzoso e più alto e pieno di capelli che piangeva e la mamma mi ha tirato su e lui ha cercato di prendermi in braccio e ha traballato è quasi cascato e mi ha dato baci bagnandomi con le lacrime. Non si ricorda di me... ti ricordi di me Gadi. Te l'avevamo detto che alla fine sarebbe venuto ha fatto la mamma ridendo...¹¹



2.5. Mezzi diversi, medesimo intento

In un romanzo la continuità narrativa è data dalla concordanza dei tempi verbali, dal lessico dei parlanti e dal tipo di sintassi impiegata. In *Un divorzio tardivo* (Abraham Yehoshua, 1982) i protagonisti si identificano proprio per il lessico, i verbi e la sintassi che adoperano. Nel caso del film saranno piuttosto la successione delle scene e l'alternarsi dei primi piani e delle voci "fuori campo", a stabilire una continuità narrativa che appaia come "naturale" allo spettatore.

Nel film *Il vecchio e il mare* (Jhon Sturges, 1958), per oltre un'ora Spencer Tracy parla solo attraverso una voce fuori campo che esprime lo stesso tipo di flusso interiore usato da Ernest Hemingway nel suo libro.

I fratelli Coen, ispirati dai romanzi di James Cain¹², nei quali i protagonisti sono delle persone normali e banali coinvolte in situazioni assurde, spesso votate a un destino finale, sottolineano (*L'uomo che non c'era*, 2001), questa "assenza" del protagonista dalla sua stessa vita con la costante presenza di una voce narrante fuori campo. Inoltre il film è in bianco e nero e ha un andamento lento e calmo, forse proprio per stabilire un collegamento fra il senso di una vita monotona, quotidiana, grigia, appunto, con la marcia inesorabile verso il compimento di un destino inconsapevole.



Il vecchio e il mare (*Jhon Sturges, 1958*), riprende la tecnica di Hemingway e *L'uomo che non c'era* (*Joel Coen, 2001*), un film dal taglio molto "letterario".

VOCE FUORI CAMPO

La voce fuori campo è il parlato che non proviene da un attore inquadrato in una determinata scena. La ritroviamo spesso quando occorre spiegare lo sviluppo degli avvenimenti, per esempio è molto utilizzata nei documentari. *American Beauty* (Sam Mendes, 1999) inizia con la voce fuori campo del protagonista (Kevin Spacey) che ricorda da morto gli avvenimenti degli ultimi giorni della sua vita, mentre la macchina da presa inquadra con un campo lunghissimo la sua città, quindi il quartiere e infine il portone della sua abitazione. Con la voce fuori campo si possono ottenere degli effetti straordinari sul piano psicologico, per esempio se si inquadra una donna che svolge alcune azioni di routine in casa e contemporaneamente si sente una voce fuori campo che canta una canzoncina infantile, sembrerà che la voce sia nella testa della donna, trasmettendo sensazioni inquietanti di una personalità disturbata. E' una tecnica molto utilizzata nel film psicologico e horror (vedi *Shining*, Stanley Kubrick, 1980).



2.6. Prendiamo un pasticcino...

Se la grammatica ci dice che le espressioni: “avevo visto un pasticcino” e “mangiavo un pasticcino” prese separatamente sono corrette e perfettamente comprensibili, la sintassi ci mette in guardia: una storia basata sull’unione di queste due espressioni “avevo visto un pasticcino, mangiavo un pasticcino” è forse comprensibile? Questa frase nelle sue singole parti è ineccepibile, ma la sua costruzione non sta letteralmente in piedi. Che relazione c’è fra le due azioni di vedere e di mangiare un pasticcino? Qual è la successione temporale? Si tratta dello stesso pasticcino? Chi è il soggetto? Se volessimo scrivere un racconto dovremmo inserire ulteriori elementi. Per esempio “il bambino aveva visto un pasticcino che ha mangiato”. Sarebbe un discorso piuttosto banale, ma comprensibile. Manca di tensione, di suspense, dobbiamo aggiungere ancora altri elementi: “alla festa in classe il bambino ha scelto un pasticcino, quando ne ho visto un altro”, magari “più gustoso”. Potremmo allora chiederci come andrà a finire questa storiella, quali ostacoli si frappongono alla realizzazione di un desiderio, che scelta farà il bambino...



GRAMMATICA E SINTASSI

La grammatica studia in modo sistematico le regole di una lingua, fra cui le specifiche parti di un discorso, per esempio le proprietà di un nome, di un aggettivo, di un verbo, la loro concordanza, i collegamenti fra questi elementi che formano poi le frasi di un discorso vero e proprio. La sintassi è una parte della grammatica che si occupa della sistemazione delle parole nel discorso, dell’articolazione delle frasi, della loro combinazione in un discorso compiuto.

SUSPENCE

La suspense è un ingrediente fondamentale della narrazione, sia letteraria che filmica, senza la quale non si creerebbe quell’attenzione necessaria per leggere l’opera o vedere il film. In pratica si tratta di dilatare il tempo fra due avvenimenti, lasciando intendere che capiterà qualche cosa fra una serie di alternative possibili. Hitchcock suggeriva di dare al pubblico solo dei frammenti di emozioni, evitando di svelare quello che il regista “sa”. Un esempio noto è quello della bomba sotto il tavolo dove pranzano alcune persone: se lo spettatore non sa della bomba e questa esplose si sorprende, ma se sa che sotto il tavolo c’è una bomba che esploderà e che i personaggi del film ne sono all’oscuro, si crea una suspense: quando esploderà la bomba? riusciranno i personaggi a salvarsi? La suspense risponde a questa domanda: che cosa deve sapere lo spettatore e che cosa devono ignorare i protagonisti della storia?



Anche il contrasto può essere un elemento di suspense: un soldato fa surf durante un’azione bellica (Apocalypse Now, Francis Ford Coppola, 1979).

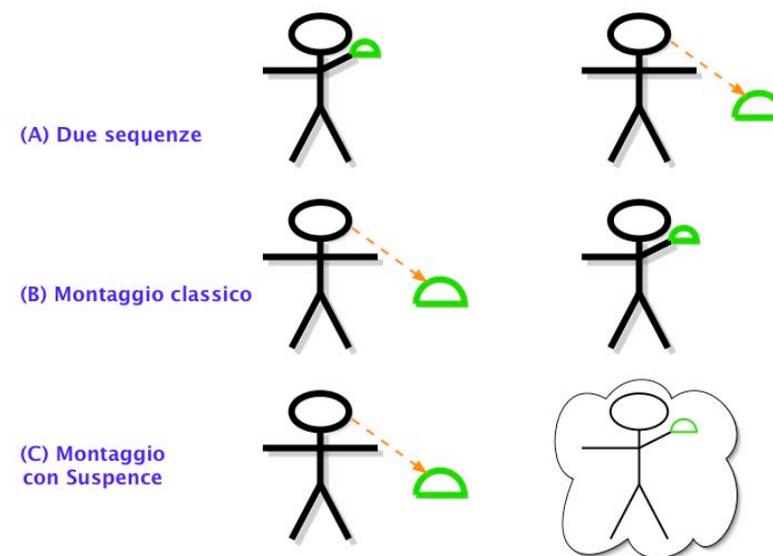


2.7. ... e montiamolo in un film

Montiamo un video basato su due sequenze: quella di un ragazzo che mangia un pasticcino e quella che inquadra per alcuni istanti un pasticcino esposto in una vetrina (A). Possiamo passare dall'inquadratura della vetrina, a quella del ragazzo che mangia un pasticcino (B): sarà chiarissimo per tutti che l'individuo ha scelto un pasticcino da mangiare. E' un buon video, corretto e comprensibile, ma un po' banale. Inseriamo fra queste due scene una dissolvenza incrociata (la fine della prima scena si sovrappone all'inizio della seconda) e sfumiamo molto la seconda scena, creando un effetto "flou", morbido e un po' sfocato (C). Il senso della narrazione cambia: il ragazzo immagina di mangiare un pasticcino dopo averlo visto.

Abbiamo rappresentato un desiderio invece di un evento, creando una piccola suspense: lo mangerà davvero il pasticcino? Nella lingua i sintagmi possono formare espressioni formalmente esatte, ma il senso potrebbe benissimo non reggere, potrebbe mancare una "storia". Lo stesso avviene nel racconto filmico: le inquadrature possono essere perfette, ma la loro combinazione del tutto insignificante.

DALLA SEQUENZA ALLA SUSPENCE



Il montaggio di due semplici scene: (A) la sequenza non ha senso; (B) la sequenza è montata in modo tradizionale; (C) la sequenza mette l'accento sul desiderio di mangiare il pasticcino.



2.8. Basta davvero un pasticcino!

Riprendiamo il nostro pasticcino. Precisiamo i personaggi e il luogo: scuola elementare, festa in classe per il compleanno di Daniela, Daniela offre dei dolci, Michele ne sceglie uno, poi si accorge che ne avrebbe preferito un altro. E' l'inizio di una trama, il film prende corpo. Ma non basta, manca un po' di psicologia, ci vuole un conflitto per tenere in tensione lo spettatore e condurlo verso una soluzione. Facciamo un passo indietro. Per questioni mediche Michele non può mangiare dolci, egli tentenna davanti al vassoio, vuole essere parte della festa e sceglie, quasi di nascosto, un pasticcino, quando si accorge che c'era di meglio, guarda il pasticcino, fa una smorfia. Daniela continua il giro, Michele la osserva... Meglio no? Michele ha infranto un divieto ed esprime un desiderio incompiuto, come andrà a finire? Daniela, lancia un'occhiata a Michele. A Daniela Michele piace, fa in modo che avanzino dei pasticcini, alcuni fortunati possono avere il bis e il giro riprende... proprio da Michele. Bello no? Vogliamo essere un po' cattivi intensificando il conflitto del povero Michele? La maestra si accorge che Michele ha ben due pasticcini e interviene... l'attenzione si sposta su Daniela, difenderà Michele? Che cosa faranno i due ragazzini? A questo punto continuate voi, discutetene in classe stendete il soggetto e girate il film!



GIOCHI DI INQUADRATURE E GIOCHI DI APPRENDIMENTO

Primo piano della maestra che, esterrefatta, osserva Michele con due pasticcini in mano! Dettaglio dei pasticcini in mano a Michele, totale sulla classe che festeggia, primo piano di Michele che si accorge che la maestra sta per intervenire, campo americano sulla maestra che avanza, primo piano su Daniela, preoccupata, che osserva ora Michele ora la maestra e così via. Non basta una trama, ma occorre rappresentarla in modo che la tensione che si sta generando sia ben sostenuta dalla successione delle sequenze. Proviamo, a disegnare le sequenze, a buttare giù degli schizzi, a chiedere ai bambini, in classe: e a questo punto che cosa succede? come rappresentiamo questa parte? con le tonnellate di televisione e di film che hanno visto le idee piovono a valanga, l'insegnante fa degli schizzi alla lavagna o su fogli trasparenti proiettati dalla lavagna luminosa e lo story board prende corpo. Il film anche, un "corto" di 4 minuti, bellissimo, è la storia dei bambini stessi, della loro classe, E... hanno imparato anche un po' di italiano perché hanno dovuto scrivere, ognuno di loro, la breve sceneggiatura e anche un po' di matematica perché hanno misurato la durata delle inquadrature e ne hanno calcolato i tempi.

IL CINEMA È IL SUO CONTENUTO

I "codici" cinematografici sono del tutto variabili, soggettivi, legati allo stile dell'autore, ai mutamenti tecnologici e, soprattutto, al contesto narrativo (un primo piano preso di spalle non trasmette le emozioni del viso, ma resta comunque un primo piano; una dominante blu può indicare tanto un pianeta con le sue atmosfere, quanto una ripresa notturna, ecc.). Non si può fare un film solo elencando il tipo di inquadrature. Occorre una storia. Anche se si tratta di un impasto di immagini e di suoni (videoclip), il découpage non può essere sganciato dalla partitura (contenuto). Un film è dunque una storia più il modo di raccontarla visivamente. Le due componenti sono inseparabili.



2.9. Una questione di raccordi

Proviamo a fare un confronto fra scrittura e cinema.

Così come avviene nella scrittura, anche nelle immagini in movimento non possiamo limitarci a scrivere le diverse parti della narrazione, a progettare le inquadrature e a filmare le diverse scene: bisogna anche raccordarle fra loro.

Così come nessuno scrittore darebbe mai alle stampe un libro senza averlo letteralmente manomesso, spostando, tagliando, riscrivendo intere sue parti fino a che l'opera abbia un preciso senso e una sua chiara coerenza interna, allo stesso modo nessun regista consegnerebbe centinaia di ore di "girato", senza un'accurata opera di montaggio.

Spesso capita, tanto nella scrittura quanto nel cinema, che i "montatori", cioè i costruttori del discorso finale, siano effettivamente persone diverse dallo scrittore e dal regista, persone che aiutano lo scrittore e il regista a trasformare il loro lavoro in un prodotto finito, sintatticamente comprensibile e chiaro nella sua narrazione.



FUNZIONI

Compiti	Lingua	Cinema
Regole, norme, funzioni, proprietà, di ogni singola parte del discorso	Grammatica	Regia
Costruzione del discorso e del suo senso, attraverso i raccordi fra le sue parti	Sintassi	Montaggio

"SINTASSI" DEL MONTAGGIO

Un buon montatore deve anche essere un ottimo spettatore, a proposito del senso della narrazione, il montatore si pone questa domanda: "Per provare una certa sensazione con una data sequenza, tutto quello che l'ha preceduta era necessario?" Jean Rouch diceva che il montaggio è come raccontare una storia in una materia come composizione francese: si cominciavano dall'introduzione, poi si entrava nel tema, si andava avanti nella seconda parte, si trovava la conclusione, la si scriveva, si riscriveva la seconda parte, si modificava nuovamente la prima e alla fine si riscriveva di nuovo l'introduzione. Michael Wohl sviluppa questo confronto: "Pensate alle inquadrature come ai sostantivi e alle transizioni tra esse come ai verbi. Potreste affermare che nel linguaggio cinematografico, le frasi si costituiscono secondo la sintassi sostantivo - verbo - sostantivo e la punteggiatura è rappresentata dalle dissolvenze, dai fotogrammi fissi e da altri elementi grafici"¹³. Dziga Vertov negli anni '20 in Russia sosteneva che le riprese dovessero raffigurare la vita reale e che quindi il film si costruisse in sede di montaggio.



Dziga Vertov



2.10. Il découpage

Il modo in cui le sequenze sono articolate incide profondamente sulla narrazione. Però operare il découpage di un prodotto filmico non è come fare un'analisi grammaticale. Dire: a un primo piano segue un totale con montaggio a L della voce e inserimento di una musica extradiegetica, non è come fare l'analisi grammaticale e sintattica di una frase perché fra découpage e contenuto del prodotto filmico esiste una relazione strettissima, a tal punto che il significato di un elemento del film si può ricavare solo dal contesto in cui è inserito. Per questo il modo con cui si narra una storia è così importante.

Inoltre e questo è un aspetto di fondamentale importanza, le inquadrature e le sequenze con le quali l'autore ha realizzato il suo film, non coincidono per forza con le unità narrative in cui lo spettatore suddivide l'opera. Anche per questo, come spiega Aumont non può esistere una teoria complessiva del film: "l'analisi del film è un'attività innanzi tutto descrittiva e non modellizzante."¹⁴

IL DÉCOUPAGE TECNICO E QUELLO DELLO SPETTATORE

Il découpage indica la scomposizione del film in quelli che si ritiene siano gli elementi costitutivi: sequenze e inquadrature. "Lo sguardo rivolto al film diventa analitico da quando, come indica l'etimologia, si decide di dissociare determinati elementi dall'insieme per concentrare l'interesse su un momento, un'immagine o parte dell'immagine, una situazione particolare (...). In termini tecnici un film di 90 minuti, proiettato alla velocità standard di 24 fotogrammi al secondo, comporta esattamente 129.600 immagini diverse. Ma evidentemente ciò che lo spettatore percepisce non sono queste immagini individuali "annullate" dallo scorrimento della pellicola nel proiettore, bensì delle unità di tutt'altro tipo. Nel caso largamente predominante del cinema narrativo - rappresentativo, le unità più facilmente riconoscibili sono le inquadrature o piani, e cioè le porzioni di film comprese fra due giunte di montaggio. Con un minimo di esercizio ogni spettatore può, nella maggior parte dei casi, percepire senza difficoltà la successione delle inquadrature in un film."¹⁵ Questo découpage tecnico, che si può apprendere, non corrisponde al découpage semantico operato dallo spettatore: "Jean - Jacques Rinieri affronta un interrogativo che egli considera - a giusto titolo - uno dei problemi essenziali della percezione cinematografica: "dove conviene cercare l'unità più specificatamente filmica, nella "scena" spettatoriale oppure nell'inquadratura o nella sequenza del tecnico?" (...) La risposta di Rinieri è che "il découpage spettatoriale si effettua assai più in funzione del senso diegetico che in funzione del découpage tecnico e si potrebbe sostenere che il secondo è tanto più determinante del primo quanto meno nettamente è sentito come tale. Le <<scene>> nelle quali lo spettatore scompone spontaneamente il film corrispondono a momenti dell'intreccio, della storia e non delle inquadrature, né alle sequenze."¹⁶



2.1.1. Regia e montaggio

Volendo sviluppare una metafora possiamo dire che regia e montaggio nella lingua potrebbero essere associati ai compiti della grammatica e della sintassi. Nel discorso la parola ha la funzione di nominare, di indicare le qualità (aggettivazione), di precisare i tempi e le azioni (verbi); la frase è un insieme di parole legate da congiunzioni e da una punteggiatura e il discorso è un insieme di frasi concatenate. Benché le immagini in movimento non presentino una simile articolazione linguistica, possiamo però riferirci al montaggio come al raccordo fra inquadrature, scene e sequenze, per formare il discorso di un film. Questo raccordo è determinato dalle transizioni (cioè dal modo in cui le inquadrature e le scene si susseguono fra loro), che vengono decise in sede di montaggio, mentre nella lingua il discorso è risolto in sede sintattica.

Inquadratura, scena (clip, sequenza) e transizione non sono solo ingredienti, ma veri atti creativi di tutti coloro che lavorano alla realizzazione di un film. In particolare sono le articolazioni specifiche di due funzioni principali, senza le quali non ci sarebbe discorso filmico: la regia e il montaggio.



IL MONTAGGIO TRASCURATO

Carl Dreyer diceva che il regista è il mediatore fra il copione e lo schermo. Deve vedere le inquadrature a una a una nel loro concatenarsi. Dal canto suo Jean Luc Godard sosteneva che un regista è un tale a cui vengono poste in continuazione domande, domande su domande sullo svolgimento della narrazione attraverso la costruzione delle sue scene. Se dunque il regista è il perno attorno al quale ruota tutta la produzione filmica, dobbiamo anche considerare che il montaggio ha un suo valore specifico, perché rappresenta il discorso globale della comunicazione cinematografica e video. Semplificando, possiamo dire che se la regia si occupa della "grammatica" del film, il montaggio ne cura la "sintassi".



Quando si pensa alla realizzazione di opere cinematografiche e video si ha in mente la regia che, oltretutto, nell'immaginazione popolare, a volte si restringe alla sola direzione degli attori e delle riprese sul set. Il montaggio è piuttosto considerato un compito tecnico che, comunque, non può essere svolto che in un certo modo. Non solo non è così (il montaggio non è mai stato un semplice compito tecnico), ma la rivoluzione digitale fa del montaggio una delle funzioni principali e determinanti delle immagini in movimento.



2.12. Costruire il discorso

Utilizziamo questa divisione: inquadratura, scena (nei software di montaggio la indichiamo come clip) e sequenza. Consideriamo l'inquadratura non come unità di tempo (le vedute, i piani sequenza, ecc.), ma solo sul piano compositivo, nel senso di ciò che sta all'interno di una certa area senza variazioni significative: ha un taglio che può essere definito dalla profondità di campo e dalla angolazione di ripresa, ed entrano in gioco l'illuminazione, la fotografia, i colori, il sonoro, i movimenti di macchina e gli effetti speciali. Definiamo la scena come una serie di inquadrature che formano un discorso coerente e una sequenza come l'insieme di più inquadrature o scene (clip).

L'inquadratura (se non è artificialmente costruita con dei software), è un compito del regista e dei suoi collaboratori (direttore della fotografia, attori, macchinista, ecc.); il raccordo fra le scene e le sequenze (transizioni, stacchi, ecc.), è un compito del montatore e dei suoi aiutanti. Invece la costruzione di una scena o di una sequenza può essere sia il risultato di un lavoro di regia (il piano - sequenza, alcuni aspetti dei documentari, ecc.) che di montaggio (la scelta e la giunzione di più inquadrature, scene e sequenze, la creazione ex novo di scene da materiale non coerente, da una immagine, ecc.).

CONFRONTO LINGUA - CINEMA

Elementi	Nella lingua	Immagini in movimento
Unità minima, nominazione, aggettivazione	Sostantivo, aggettivo, verbo	Inquadratura (nel senso compositivo)
Senso: sintagma, frase	Frase / Discorso	Scena / Sequenza
Raccordo fra le parole e tra le frasi, ritmo	Punteggiatura, congiunzioni	Transizione fra inquadrature e fra scene
Disposizione, discorso	Sintassi	Montaggio

SCRITTURA E MONTAGGIO

Chiunque abbia lavorato alla produzione di un testo, sia esso un saggio, un romanzo, o una raccolta di poesie, sa benissimo quanto sia necessario un lavoro di montaggio che consiste nel sopprimere delle frasi, addirittura delle parti intere, nel verificare il senso di una concatenazione di enunciati, nello spostare periodi o addirittura capitoli da una parte all'altra. E' lo stesso identico lavoro che si pratica nel cinema, là dove le diverse scene non sono affatto girate secondo l'ordine temporale stabilito dalla trama del film, ma secondo esigenze di tutt'altra natura, per esempio quelle che derivano dall'ottimizzazione dei costi, dal tempo atmosferico, dalla disponibilità dei mezzi e delle persone, dall'allestimento del set, ecc. E' attraverso il montaggio che poi viene ricostruito tutto il discorso. Pur fondandosi sulla narrazione di partenza, che può essere un'accurata sceneggiatura, in realtà quello che ne risulta è un proprio, autonomo e compiuto discorso: è il discorso del "montaggio".



Scrivere, rivedere, montare...



2.13. L'asse nervoso del film

Il montaggio è un atto creativo di grande importanza, a tal punto che forse non si può davvero “insegnare”, come sostengono sovente i grandi montatori del cinema. I registi conoscono benissimo l'importanza del montaggio. La conoscono così bene che molti lavorano a stretto contatto con il montatore, altri montano i loro stessi film. La Nouvelle Vague francese aveva anche teorizzato che i registi, per appropriarsi davvero del discorso filmico, del loro prodotto come creazione artistica vera a propria, avrebbero dovuto essere anche i montatori dei propri film. Infatti, montatori come Jacqueline Sadoul dicevano che il montaggio è una questione di sensibilità e che cento montatori realizzeranno, con lo stesso materiale, cento film completamente diversi. Un altro grande montatore, André Guillemont, riassumeva il lavoro del montaggio spiegando che il suo compito era di osservare con attenzione tutti gli elementi affinché dicessero che cosa si sarebbe dovuto fare di loro, come se le immagini in movimento stessero parlando al montatore trasmettendogli un senso. Sergej Ejzenstejn sosteneva che il montaggio fosse “l'asse nervoso” del film, vale a dire che senza il montaggio la pellicola sarebbe un corpo morto privo di vita e di personalità.



MATERIALE DOCUMENTARIO

Un esempio eclatante di ciò che è in grado di fare il montaggio, anche in termini suggestivi, sul piano della “verità” di una narrazione, è il film JFK (Oliver Stone, 1991). In questo film è stato utilizzato anche del materiale documentario amatoriale, in particolare un video dal quale si ricava la traiettoria dei proiettili. L'FBI aveva montato le scene (i clip girati dal videoamatore), in modo tale da far apparire il proiettile come se provenisse da dietro, mentre il corretto montaggio di JFK, mostra come lo sparo fosse frontale, a tal punto che la testa di Kennedy fu sospinta all'indietro e non in avanti. “Errori” come questo solitamente sfuggono a un pubblico che è distratto dall'emozione suscitata dalle immagini, e coglie con difficoltà il loro sviluppo sul piano narrativo. Nel film 11 settembre (AA.VV., 2002), composto da undici video di undici registi diversi, Ken Loach ha fatto un ampio utilizzo di materiale documentario in bianco e nero sul colpo di stato dell'11 settembre 1973 in Cile, inframmezzandolo con le riprese di un individuo che rievoca quel periodo della sua vita mentre scrive una lettera agli “Americani”. Una voce narrante “fuori campo” cementa tutta la storia dandole un'unità espressiva e narrativa. Esattamente come nella letteratura, fiction e realtà, ambiente reale e immaginario, evocazione, ricordo, fantasia, sono strettamente legati: chi potrebbe dire che i personaggi di Dostoevskij siano solo un prodotto della fantasia del grande scrittore russo, quando siamo colpiti dal loro sconcertante realismo psicologico?

FREE CINEMA

Il “cinema libero” è stato teorizzato nel 1956 in un manifesto pubblicato da Lindsay Anderson e Karel Reisz che propugnava la liberazione del cinema dagli stereotipi della produzione di massa attraverso l'utilizzo di materiale documentario dal vero e di una grande libertà interpretativa lasciata agli attori. A distanza di cinquant'anni queste idee potrebbero trovare una base tecnica e pratica che allora veniva a mancare.



2.14. Il montaggio necessario

Fra regia e montaggio la funzione più “necessaria” è il montaggio. Così come la sintassi è sì una parte della grammatica, ma relativamente indipendente, allo stesso modo il montaggio è certamente una parte della costruzione filmica, ma allo stesso tempo ha una sua autonomia, così rilevante, da collocarsi sovente su un altro piano. Alla sintassi non importa tanto che “bello” sia un aggettivo qualificativo, perché si occupa soprattutto dei rapporti che intercorrono fra ciò che precede e ciò che segue, per costruire un discorso di senso compiuto. Allo stesso modo al montaggio non interessa sapere tecnicamente quale angolazione sia stata utilizzata per una certa inquadratura, ma il contesto in cui quella inquadratura si trova in rapporto fra ciò che precede e ciò che segue. E’ questo che fa decidere se e dove tagliarla, se utilizzarla, in che modo e dove. Al limite, per fare un film, non occorre una regia, mentre il montaggio è indispensabile. In questo caso diremmo che la regia si fa nel montaggio. Ciò risulta più chiaro se si considera che si può costruire un film utilizzando materiale di repertorio, addirittura materiale trovato su Internet. Si può fare un film montando semplicemente delle immagini e lo si può costruire senza alcun piano, semplicemente in sede di montaggio, sviluppando un’idea di partenza.



CHI È INDISPENABILE?

Lavoro	Necessario	Non necessario
Organizzazione del set, inquadrature, movimenti di macchina, direzione degli attori...	Regia	Montaggio
Costruzione del discorso filmico, raccordo fra sequenze	Montaggio	Regia

Come si vede il montaggio non può mancare nella realizzazione di un film moderno, che non si basi solo sulla successione di vedute a ripresa fissa. Avendo a disposizione del materiale filmato, delle immagini, ecc. un montatore può costruire una storia. Invece un regista che non abbia nozioni di montaggio lascerà sulla carta (o in pellicola), la sua. Ma anche il modesto video delle vacanze, se non volete rompere i rapporti con i vostri amici, deve essere sottoposto a un montaggio affinché diventi un discorso accettabile, cioè affinché abbia una sintassi narrativa! Teniamo anche conto che ci sono registi che intervengono direttamente in fase di montaggio e montatori che, pur continuando a prestare la loro opera per altri registi, creano anche propri film.



Scene di montaggio all'interno del film *L'uomo con la cinepresa* (Dziga Vertov, *Chelovek S Kinoapparatom*, 1929).

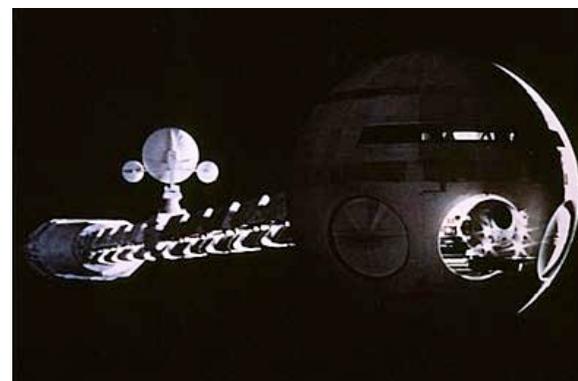


2.15. Potenza del montaggio

Il montaggio opera con il raccordo tra le inquadrature, con il surplus narrativo che è in grado di aggiungere, con il ritmo che imprime alla narrazione. Ma se inquadratura, scena, sequenza e montaggio, fanno il discorso del film, anche questo, come ogni discorso parlato e scritto, può essere molto sofisticato, per esempio quando interpreta le classiche figure della retorica. Nel film di Ejzenstejn Ottobre, la carrozzina che precipita dalle scale è una metonimia, una figura che rappresenta la parte per il tutto: l'inquadratura di un particolare (la carrozzina), sostituisce le immagini del dramma che si compie per le strade della città. Anche la metafora è un potente strumento del linguaggio e del cinema. Per esempio, se a una un'inquadratura di Pinochet che discorre teneramente con sua madre, facciamo seguire le immagini dello stadio di Santiago divenuto un campo di concentramento, esprimiamo un messaggio metaforico molto diverso da quello che avremmo se facessimo seguire l'inquadratura di un bel tramonto romantico! Possiamo dire che la potenza del montaggio delle immagini in movimento è in grado di amplificare l'immediatezza e l'impatto delle tradizionali figure retoriche, perché le fissa in una visione inequivocabile, dato che le immagini sono prive di "doppia articolazione": sono quello che si vede.



METAFORE



In 2001 Odissea nello spazio (Stanley Kubrick, 1968), la scimmia scopre l'utilità di un osso come arma, lancia l'osso in aria e al suo posto compare l'astronave, la cui forma è molto simile a un osso, ma anche a uno spermatozoo. Questo accostamento metaforico fra tecnologie e fecondazione apre la strada a molte riflessioni sul cammino dell'uomo, sul passato e sul futuro, sulla utilità o meno della tecnologia, legata a concetti quali dominio, potere, violenza, progresso, nascita e riproduzione, ecc. naturalmente sono possibili numerose altre interpretazioni di questo famoso passaggio.



2.16. Tecnica e stile

Ogni regista e ogni montatore ha un proprio stile, oppure lo trova, lo cerca, lo inventa. Lo stile è la capacità di realizzare un'opera in modo coerente con la propria sensibilità e le proprie scelte. L'opera filmica, come quella letteraria, è un impasto di tecniche e di stile.

David Griffith, sosteneva che occorre fare in modo che gli spettatori ridessero, piangessero, che aspettassero e che restassero con il fiato sospeso in attesa del finale. Per valorizzare il suo pensiero, Griffith aveva inventato il montaggio simultaneo, nel quale in un crescendo sempre più drammatico si alternavano soldati e indiani: i soldati che galoppavano verso gli indiani e questi che attaccavano in cerchio una carovana di coloni. In effetti questa tecnica è oggi conosciuta come “finale alla Griffith” ed è largamente utilizzata, non solo nei finali e non solo nei western.

I numerosi “stili” di montaggio contribuiscono a determinare questo “asse nervoso del film”, come diceva Ejzenstejn: dal montaggio alternato, al montaggio parallelo, al montaggio a contrasto, piuttosto che poetico o concettuale (vi sono molti tentativi di catalogare le diverse tecniche di montaggio, ma queste si rinnovano continuamente).



IL TUTTO NON È LA SOMMA DELLE PARTI!

Le tecniche servono a dare coerenza, professionalità, chiarezza, al messaggio che, senza uno stile, perderebbe gran parte della sua efficacia. Esistono molti corsi di scrittura “creativa” che insegnano, per esempio, le tecniche per costruire un racconto giallo, ma la sola tecnica di per sé non è sufficiente per produrre un discorso narrativo che valga la pena di essere letto. Allo stesso modo nel discorso filmico non basta sapere come devono essere fatte le riprese, oppure come vadano montate le scene (per esempio, senza confondere lo spettatore sulla direzione globale del movimento di due persone che si inseguono), per avere una storia che valga la pena di essere vista. La tecnica deve essere al servizio dello stile, ma lo stile non nasce dal nulla, si affina a mano a mano che si fa esperienza con le tecniche. Un talento deve essere coltivato, strutturato, alimentato. A differenza della letteratura, le immagini in movimento sono composte da numerosi strumenti, forme espressive e linguaggi: la scrittura, la fotografia, la musica, la parola, il corpo, i segni, la grafica, l'illuminazione, ecc. È il fatto di essere un contenitore che fa del discorso cinematografico un caso originale. Tuttavia le immagini in movimento non si riducono affatto alla semplice somma delle loro parti costitutive. Nel momento in cui il film prende a prestito altre tecniche e forme espressive, le fonde in un impasto il cui senso è dato dall'opera generale, rispetto alla quale le sue parti costitutive sono funzionali e hanno una loro ragion d'essere.



Scene da Nascita di una nazione (David Griffith, 1915).



2.17. Il montaggio e la realtà

Una delle lezioni a cui la rivoluzione digitale può richiamarsi è quella di Dziga Vertov. E' la lezione del cinema creato in strada, realizzato in sede di montaggio, utilizzando i materiali della vita quotidiana, inventando nuovi sistemi di montaggio e di espressione: è l'anticipazione di ciò che può essere oggi il digitale in termini di possibilità creative offerte a tutti.

Dziga Vertov attribuiva grande importanza creativa al montaggio e alla strutturazione del film come qualcosa di completamente diverso dal teatro e dalla letteratura. Era in polemica con Eizenstejn proprio perché sosteneva che il film dovesse essere creato con materiali tratti dalla vita e dovesse documentare la realtà, anche se sarebbe passato attraverso il filtro del montaggio creativo.

Dziga attaccava duramente il film di finzione, la sceneggiatura, gli intrecci polizieschi e psicologici, i set, gli studi di produzione, per valorizzare il materiale che era possibile ottenere dalla semplice ripresa della realtà con tutte le sfaccettature della vita umana. Al di là delle teorizzazioni che lo portarono ad assumere una posizione ideologica sul cinema ben precisa, quella di Dziga Vertov è probabilmente una lezione da riscoprire, che attraverso la tecnologia digitale potrebbe fornire nuovi spunti di ricerca.



Effetti speciali ne L'uomo con la cinepresa (Dziga Vertov, , Chelovek S Kinoapparatom, 1929).

DZIGA VERTOV

Il suo nome era Denis Kaufman, polacco, emigrato in Russia con i suoi due fratelli Boris e Michail (Boris Kaufman otterrà fama e oscar negli USA come direttore della fotografia). Partecipa agli avvenimenti della rivoluzione e trova lavoro come montatore e curatore di cinegiornali, a diretto contatto con le avanguardie dell'epoca, da Eizenstejn a Pudvokin. Nel 1929 fonda la Kino - Pravda (Cine - Verità), nel quadro dell'industria cinematografica di Stato (il Sovkino), un gruppo sperimentale formato da operatori che girano il Paese per filmare la realtà in tutte le sue più diverse manifestazioni, producendo oltre una ventina di documentari. La burocrazia del partito giudica male i suoi esperimenti e in capo a tre anni smantella la sua organizzazione. Nel suo manifesto per un cinema rivoluzionario Dziga continua a dare veste teorica ai suoi tentativi inventando anche la candid - camera per ottenere materiale diretto. Nel 1929 realizza il famoso Uomo con la cinepresa e nel 1930 il primo documentario sonoro mondiale che ha come tema lo sviluppo minerario del bacino del Donbass che piace al pubblico ma viene nuovamente stroncato dalla burocrazia di partito, mentre riceve i complimenti di Charlie Chaplin, che considera i rumori industriali utilizzati da Dziga come una vera sinfonia. Muore infine nel 1954, in miseria e dopo crisi depressive, tallonato dalla Ghepeou, dimenticato da tutti.



2.18. L'asse di una produzione di massa

Lo sviluppo di massa delle immagini in movimento non sta partendo dalla regia nel senso tradizionale (che implica una serie di relazioni con la sceneggiatura, la location, la scenografia, la fotografia, la costruzione del set, la scelta e la direzione degli attori, ecc.), ma dal montaggio. La vera rivoluzione copernicana del video digitale (DV) è questa: più che la regia ha ora messo il montaggio nella mani di tutti. Si possono utilizzare materiali "poveri" e costruire interessantissimi discorsi in sede di montaggio. Se i costi di produzione si riducono filmando in digitale, consideriamo anche che nella produzione di un classico film rimangono una serie di costi collaterali che non si abbassano fino a una soglia accettabile per tutti e neppure le difficoltà tecniche dell'allestimento di un set risultano più accessibili.

La rivoluzione digitale è però anche un cuneo che rischia di piantarsi nel fianco delle grandi "major" e dei "format" televisivi. Se, a partire dalla sua diffusione, la creazione video si espande, non è improbabile che aumenti anche l'attenzione per la progettazione e la costruzione vera e propria del film e che, con l'aumento della domanda, si faccia strada l'esigenza di offrire servizi economici o gratuiti a chiunque voglia creare un'opera.

LA REAZIONE DI DOGMA 95

Il rifiuto del cinema cosmetico, hollywoodiano, degli effetti speciali e delle storie patinate ha portato a una presa di posizione radicale che, però, butta via il bambino con l'acqua sporca, rifiutando in toto il concetto di opera, di autore, di creazione di una storia e di artificialità della stessa. Il manifesto di Dogma '95, di Lars Von Triers e Thomas Vinterberg è un tipico esempio di questo tipo di reazione che resta comunque interessante per la critica e i concetti che esprime. "(...) La Nouvelle Vague si dimostrò un'increspatura che finì in nulla sulla spiaggia e si trasformò in mucillagine. (...) Oggi infuria una tempesta tecnologica, da cui consegnerà la definitiva democratizzazione del cinema. Per la prima volta chiunque può fare un film. Ma più i media divengono accessibili, più si fa importante l'avanguardia. DOGMA 95 si contrappone al film individuale presentando un corpo di regole indiscutibili conosciute come Il voto di castità.(...) Il fine "supremo" dei cineasti decadenti è ingannare il pubblico. È di questo che siamo tanto fieri? È questo che abbiamo ottenuto da questi 100 anni di cinema? (...) Per DOGMA 95 il cinema non è illusione! Oggi infuria una tempesta tecnologica, da cui deriva l'elevazione dei cosmetici a Dio. Usando la nuova tecnologia chiunque in qualsiasi momento può lavare via gli ultimi granelli di verità nell'abbraccio mortale della sensazione. Le illusioni sono tutto ciò che il cinema può nascondere dietro di sé. (...) Le riprese devono essere fatte dal vero. Non devono essere utilizzati scenografie e set (...). Il suono non deve mai essere prodotto separatamente dalle immagini e viceversa (la musica non deve essere usata a meno che non si senta nell'ambiente in cui si svolge il film). La cinepresa deve essere a spalla. Sono concessi tutti i movimenti (e l'immobilità) che si può ottenere a mano (il film non deve svolgersi dove è piazzata la cinepresa; le riprese devono avere luogo dove si svolge il film). Il film deve essere a colori. Non sono concesse illuminazione speciali. (...) Il lavoro sulle ottiche e sui filtri è proibito. Il film non deve contenere azioni superficiali (omicidi, armi ecc. non devono comparire). È proibita l'alienazione temporale o geografica (cioè il film deve avere luogo qui e ora). I film di genere non sono accettabili. Mi impegno inoltre come regista a evitare il gusto personale! Non sono più un artista. Giuro di non creare un'opera", poiché ritengo l'istante molto più importante del tutto.



3. COME OPERARE IN CLASSE? SOLLECITAZIONI PEDAGOGICHE



3.1. Possiamo...

Possiamo riprendere una uscita didattica, anche i bambini lo possono fare. Dei bambini possono registrare il loro commento come voce fuori campo. Possiamo documentare una ricerca storica (monumenti, ecc.), oppure una ricerca ambientale sulla natura e gli animali. Possiamo fare un'inchiesta intervistando delle persone nel quartiere o dei familiari o, con la posta elettronica, il web e i cellulari, organizzare e registrare delle interviste a distanza... Possiamo raccontare delle storie di persone e di ambienti utilizzando vecchie immagini, oppure dei disegni. Possiamo creare un set e fare un film partendo da una breve sceneggiatura. Possiamo progettare un piccolo palinsesto che comprenda ricerche, notizie scolastiche e culturali, brevi sceneggiati realizzati direttamente dagli allievi e dai loro insegnanti, anche come attività interdisciplinare. Possiamo realizzare mini-lezioni: esperimenti di laboratorio o lezioni tenute dai professori o dagli stessi allievi. Possiamo fare dei trailer e dei video creativi, partendo da poesie, da formule matematiche, da un ritmo musicale, da un dialogo in lingua straniera... Possiamo documentare l'attività in classe nel corso di un intero anno scolastico o preparare video con lezioni, slide, interventi e spiegazioni per realizzare forme di e-learning e di apprendimento a distanza...



CONDIVISIONE

Salviamo il filmato in un formato che possa essere trasmesso in Internet per documentare le attività della scuola. Allestiamo una proiezione alla presenza dei genitori per illustrare le diverse attività che facciamo. Divertiamoci con i bambini che imparano a realizzare un piccolo progetto e "facendo televisione" possiamo educarli a mantenere con la televisione la distanza necessaria. Riversiamo il film su una videocassetta o su DVD e quindi creiamo un sussidio didattico o un kit realizzato interamente in classe e a disposizione di tutta la scuola. Se il video è lungo lo possiamo dividere in brevi spezzoni e quindi salvarlo in un formato che possa essere trasmesso in Internet per rendere disponibile questo lavoro anche ad altre scuole e per permettere agli studenti di vederlo anche da casa propria. Inseriamo i film in un cd-rom interattivo e tematico su specifici argomenti (es: i vulcani, Le tragedie di Eschilo, ecc.), come supporto alle tesine degli Esami di Stato... partecipiamo a dei concorsi...



Tutto ciò che si può vedere in televisione, al cinema o sul web può essere uno spunto, una tecnica, un genere da riproporre in classe. La tecnologia digitale, unita alla creatività della scuola e alla grande mole di fonti e materiali forniti dalle discipline di studio, sono un serbatoio inesauribile di idee.



3.2. Una classe aperta

Ci sono tre modi di intendere un uso didattico delle immagini in movimento. Il primo riguarda la possibilità, ampiamente sfruttata fino a ora, di vedere dei film o dei programmi televisivi con gli studenti, come supporti didattici. Il secondo concerne la possibilità di realizzare di tanto in tanto un prodotto filmico con gli allievi. Il terzo invece tocca le immagini in movimento come un vero e proprio strumento espressivo che, al pari di altri, come la scrittura e l'oralità (lezioni, interrogazioni, discussioni, ecc.), può essere integrato nella pratica scolastica. E' di quest'ultimo che vogliamo soprattutto occuparci. Intendiamo dunque il discorso sulle immagini in movimento come un discorso didattico e pedagogico a tutto campo, che possiamo normalmente sviluppare in classe. Una classe che deve essere aperta in tutti i sensi. Aperta perché le conoscenze tecniche devono essere diffuse, socializzate e condivise; perché l'organizzazione e i contenuti devono sempre essere rimessi in discussione; perché essendo quello delle immagini in movimento, uno strumento espressivo, non possiamo stabilire un univoco punto di vista, ma il nostro scopo sarà di favorire una moltiplicazione di risultati, di contenuti, di prodotti; perché i tempi della realizzazione (fin dal progetto), non possono essere rigidamente prefissati e occorre essere pazienti e flessibili.



SENZA TROPPI FORMALISMI



Le immagini in movimento rappresentano una forma espressiva molto complessa e articolata che implica la conoscenza di tecniche e strumenti, perciò è indispensabile socializzare le conoscenze e le abilità, sia fra gli insegnanti che fra gli allievi. Scambiare informazioni, idee, soluzioni, progetti, ipotesi, tecniche, deve essere un principio regolatore. Le foto rappresentano alcuni insegnanti di diverse città italiane che si scambiano informazioni nel quadro del progetto ADE di Apple.



Una classe al lavoro senza troppi formalismi: si discute, si mostra ciò che si sta facendo, si accetta di mettersi in gioco. Tutte le idee sono valide e meritano di essere prese in considerazione, si è tutti sullo stesso piano (Ips Paravia, Torino).



3.3. Qualche indicazione pedagogica

Se abbiamo deciso di utilizzare una nuova forma espressiva non più soltanto per utilizzare ciò che altri hanno fatto (film, televisione), ma per integrarla nelle nostre attività didattiche, è perché il concetto di produzione didattica ha una sua precisa collocazione nella pedagogia del '900 che si è soffermata più volte sul rapporto fra apprendimento teorico e attività pratica. Disponiamo dunque di alcuni riferimenti pedagogici che possono aiutarci a strutturare meglio anche le nostre pratiche didattiche con le immagini in movimento.

Un filone importante di idee ci viene da quella corrente di pensiero che è stata definita come “scuola attiva”. Le acquisizioni teoriche e pratiche degli insegnanti e dei pedagoghi che hanno soffermato la propria attenzione sulla produzione didattica realizzata con gli allievi e sulle forme di organizzazione e di socializzazione (condivisione), dello studio, sono un punto di riferimento importante anche nell'era digitale. Certo, le loro ricerche non riguardano un campo a loro sconosciuto come il montaggio video digitale o inarrivabile come la produzione filmica, ma le riflessioni teoriche e i metodi impiegati ci forniscono il terreno sul quale costruire oggi una nuova esperienza utilizzando le immagini in movimento.



L'ATTIVISMO PEDAGOGICO

L'attivismo pedagogico rappresenta una vasta corrente di pensiero che ha caratterizzato la prima metà del '900 e ancora oggi influenza largamente i processi educativi e didattici. Questa corrente annovera una serie di importanti contributi di pedagoghi quali: Jhon Dewey (1859 – 1952), Ovide Decroly (1871 – 1932), William Heard Kilpatrick (1871 – 1965), Édouard Claparède (1873 – 1940), Adolphe Ferrière (1879 - 1960), Roger Cousinet (1881 - 1973), Carleton Wolsy Washburne (1889 – 1968), Célestine Freinet (1896 – 1966). Queste elaborazioni, pur con differenti accenti, finalità e metodologie, partono dalla proposta di una partecipazione attiva degli allievi ai processi di apprendimento, proponendo il loro coinvolgimento in progetti operativi concreti che vanno dalla ricerca, alla scoperta del sapere, alla costruzione di oggetti e meccanismi funzionanti. Da questa impostazione hanno origine anche una serie di riflessioni sul lavoro di gruppo, sulla cooperazione didattica, sulle tecniche di documentazione delle attività, di comunicazione a distanza, che rappresentano ancora oggi importanti punti di riferimento di molte esperienze didattiche e sono diventate pratica quotidiana dell'insegnamento.



La scuola attiva cercava di stabilire dei collegamenti fra l'aula della scuola, dove si svolgeva l'insegnamento e le attività pratiche, svolte in gruppo, in laboratori, all'aperto, in modo da unire aspetti teorici e pratici dell'apprendimento.



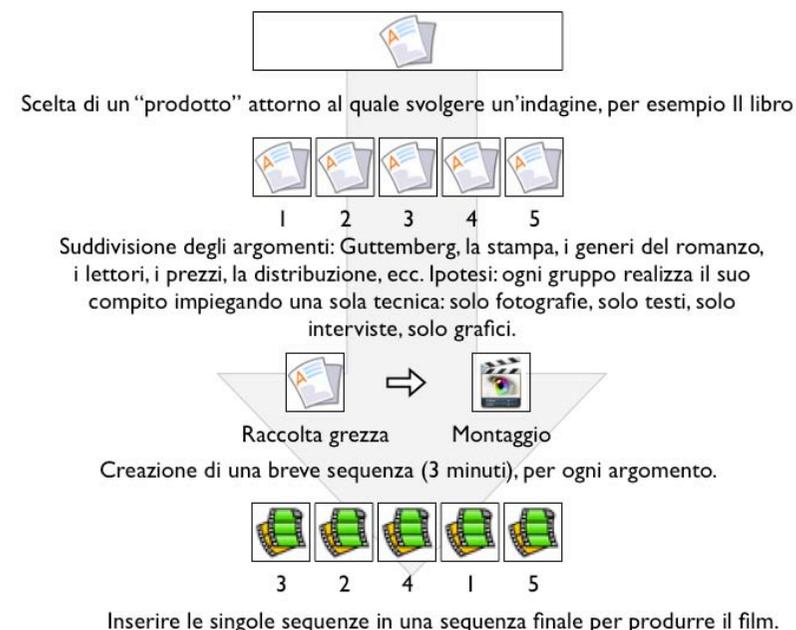
3.4. Centri di interesse

Ovide Decroly (1871 – 1932), aveva ideato i “Centri di interesse”: gli allievi lavoravano su un tema (per esempio un manufatto), suddividendo l’indagine fra diversi gruppi, ognuno dei quali si occupava di argomenti più piccoli, a carattere più disciplinare, considerando aspetti storici, geografici, culturali, tecnici, commerciali, ecc. legati a quel prodotto. In seguito impostavano azioni associative: considerazioni e informazioni distanti nello spazio (uso di prodotti analoghi presso altri popoli) e nel tempo (usi e costumi storici relativi al prodotto), per concludere poi il lavoro in chiave espressiva: con il disegno, la formazione di un album, di una raccolta organica di informazioni, accompagnata dalle riflessioni e considerazioni su ciò che è stato appreso. Ancora oggi molte scuole cercano un filo conduttore attorno al quale stimolare l’apprendimento. Per esempio si reperiscono e trattano fonti e informazioni in Internet attraverso i motori di ricerca, gli archivi delle biblioteche o i siti di documentazione, per poi strutturarle in un prodotto definito. Questo prodotto, in sede di montaggio video, può essere un lungometraggio formato da una serie di “corti” che rendono conto delle indagini dei piccoli gruppi. Se in una scuola elementare questa esperienza ha soprattutto un valore educativo, in un istituto professionale e tecnico, può essere un’esperienza professionalizzante legata, per esempio, a specifici oggetti e sistemi di produzione che interessano il corso di studi.



I VIDEO “ISTITUZIONALI”

I cosiddetti video “istituzionali” riguardano spesso le attività di produzione industriale, artigianale e agricole. Se visitate qualche fiera di settore ne potrete vedere diversi. Il video sui cuscinetti a sfera, il filmato sulla produzione artigianale di terrecotte, oppure di vini, capi di abbigliamento, ecc. Provate a vedere come sono fatti questi film, a scomporli per poterli imitare. Un’idea è di sviluppare uno studio scientifico partendo da un oggetto che abbia una valenza didattica, eventualmente interdisciplinare, dove possano rientrare nozioni di diverse materie. Se il lavoro viene strutturato per gruppi è bene fare in modo che ogni gruppo lavori su un solo argomento e su una sola tipologia tecnica, per esempio farà solo delle interviste, oppure solo dei grafici, o reperirà delle immagini, ecc.. Il montaggio di ciascun lavoro darà luogo a un buon video (se ci sono sei gruppi, per 3 minuti ciascuno di media, avremo un video di 18 minuti!).



3.5. Lavorare per problemi

William Heard Kilpatrick (1871 – 1965), sosteneva che l'apprendimento e le indagini teoriche dovessero legarsi a specifiche richieste degli allievi o a necessità che scaturiscono dall'esperienza concreta. Su questo terreno è stato il promotore di una didattica fondata su progetti specifici di apprendimento, che oggi sono largamente diffusi, almeno nei loro concetti generali, in tutti gli ordini di scuola. Egli proponeva di dedicare una parte dell'insegnamento alla ricerca di occasioni per lavorare su problemi (una anticipazione del metodo del problem solving) e di riservare una parte dell'orario di insegnamento alla formulazione di attività libere. Sulla base delle indicazioni che provenivano dagli allievi l'insegnante avrebbe proposto dei progetti più ampi e articolati.

Le indicazioni di Kilpatrick ci inducono a riprendere in considerazione il metodo del progetto sviluppato attorno a una questione osservata da diverse angolazioni e punti di vista. Se si lasciano liberi gruppi di studenti di partire da domande primarie, quali: "perché?", "in che modo?", "quale ne è stata la causa?", "che cosa ne penso?", si imposta un lavoro fondato sull'argomentazione e sulla costruzione logica di una risposta. Se si produce un corto a partire da ciascuna domanda, avremo una rappresentazione multilaterale dell'argomento.

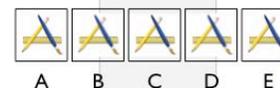


UNA DISCUSSIONE A TUTTO CAMPO

In tutte le discipline si possono affrontare degli argomenti nella forma di problemi. Lasciamo che siano gli studenti a porli e a trovare le soluzioni. Se li invitiamo a creare un video bisogna fare in modo che questo non solo sia logico, ma anche convincente. Le materie umanistiche si prestano molto: le domande poste a partire da un avvenimento storico o da un'opera letteraria possono trovare delle risposte che convincano non solo sul piano logico ma anche espressivo - formale. Un momento di grande importanza è la discussione dopo la visione dei prodotti e che deve riguardare anche tutti gli aspetti della produzione. E' importante capire che la ripresa filmica della discussione e il suo montaggio (è sempre meglio tagliare tempi morti e le ripetizioni inutili), è parte integrante del film stesso. Non dimentichiamo mai che documentare il "come" a volte è più importante del "cosa", dell'oggetto finale.



Viene proposto un argomento: perché c'è una guerra fra Israeliani e Palestinesi? Che cosa significa una certa opera? Come si organizza un determinato esperimento?



Vengono trovate delle risposte che devono essere presentate in forma logica e chiara. Si possono usare diverse tecniche o una comune a tutte: disegni, intervento orale, grafici, immagini con voce fuori campo, ecc.



K Singola risposta Specifico montaggio

Ogni risposta produce un piccolo video. E' necessario prevedere un video introduttivo che presenta il problema (K).



K A B C D E Y
Rivedere il film più volte e quindi riprendere la discussione e aggiungerla alla fine del video (Y).



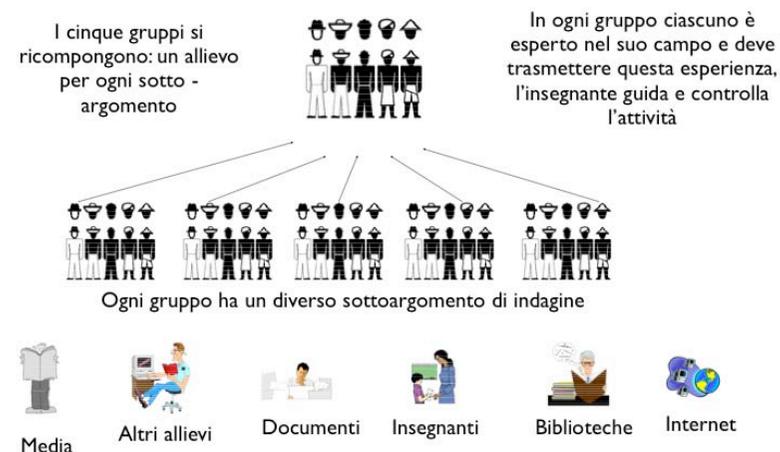
3.6. Sapere è utilizzare

Roger Cousinet (1881 - 1973), riteneva che sapere non volesse dire possedere, ma “utilizzare”. Egli impostava un’attività basata sulla ricerca per gruppi, ciascuno dei quali aveva una lavagna e un quaderno e imparava materie come la grammatica, sia esercitandosi che attraverso gli appunti e le ricerche svolte in classe. Il tema proposto veniva affrontato da diversi punti di vista: geografico, storico, un gruppo si occupava delle classificazioni, un altro dei termini scientifici. Erano utilizzate diverse fonti, comprese riviste, testi, immagini, disegni. Infine ogni gruppo selezionava e presentava il materiale all’interno di una “scheda globale” o di un quaderno destinato allo scopo. La cooperazione in classe era stata affrontata anche da Carleton Washburne (1889 – 1968) con un metodo che combinava il lavoro di gruppo e quello individuale (suo era il noto Piano Winnetka). Inoltre le aree culturali e disciplinari erano collegate da attività espressive, come la recitazione, la pittura, il giornale scolastico (e oggi diremmo anche il film). L’idea da sviluppare è che la comunicazione, anche a scuola, può collegare le conoscenze e non solo diffondere informazioni o rappresentare contenuti. Oggi troviamo in queste tecniche degli strumenti per condividere le conoscenze e le esperienze, per orientare gli studenti nella ricerca e per superare le barriere di uno studio individuale concentrato solo sul libro di testo.



COMUNITÀ DI APPRENDIMENTO E DOCUMENTAZIONE DELL’ATTIVITÀ

La tecnica delle “Comunità di apprendimento” è stata formulata all’Università di Berkeley, dai professori Anna Brown e Joe Campione e si iscrive nel più ampio filone del cooperative learning. Le fonti della ricerca sono tutte le risorse disponibili, dai libri di testo, alla biblioteca, dalla televisione agli insegnanti della scuola, agli altri studenti. A ogni gruppo viene assegnato un sottoargomento. 1. Il gruppo effettua le sue ricerche: ogni individuo relaziona al gruppo, il coordinatore tiene conto di tutto: si prepara la relazione del gruppo. 2. Ciascun membro prepara la sua relazione individuale: elabora la scaletta e poi esporrà alla classe. Le relazioni dei gruppi possono essere proposte in forma di video. Tuttavia la parte più interessante che può assolvere il video in un lavoro strutturato in questo modo è quella di documentare lo sviluppo dell’attività stessa. Per fare questo si riprendono le discussioni nei gruppi, specialmente i momenti di scelta, la selezione delle fonti e le attività di ricerca nella scuola quando coinvolgono insegnanti e allievi. Documentare l’attività è un modo per riflettere sull’esperienza e per diffonderla nella scuola.



Schema della Comunità di apprendimento su cinque gruppi.



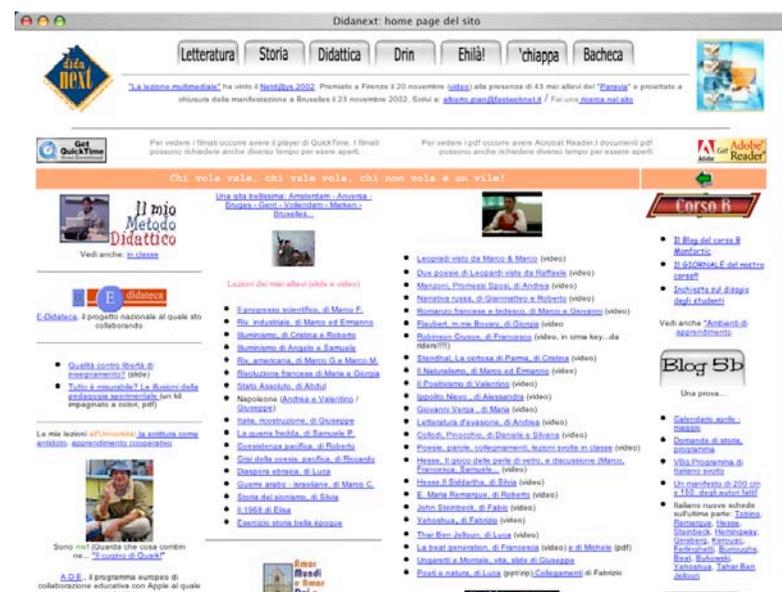
3.7. Piccoli e grandi autori

Célestine Freinet (1896 – 1966), diceva che il bambino scrive per essere letto. Egli aveva scoperto che la produzione didattica non può essere fine a se stessa, il bambino vuole mostrare e condividere ciò che fa. L'idea fu quindi di orientare la produzione didattica proprio verso la comunicazione, la diffusione e lo scambio dei prodotti. Di qui nasceva l'esperienza, oggi assai diffusa, dei giornalini scolastici o di classe. Freinet, infatti, aveva posto la tipografia al centro del lavoro scolastico. Ragazzi di diverse scuole entravano in comunicazione fra loro attraverso il giornale scolastico che forniva, allo stesso tempo, anche il materiale didattico sul quale lavorare. Lo "schedario scolastico cooperativo", che forniva la base della documentazione, era realizzato dagli allievi e dagli insegnanti e aveva un carattere aperto e sempre integrabile. "Il fanciullo ora scrive per essere letto, dal maestro e dai compagni, e per essere infine stampato in modo che il suo testo, così immortalato, sia gustato anche dai corrispondenti vicini e lontani che lo leggeranno"¹⁷. L'esperienza di Freinet ci fa riflettere su due piani: 1. la creazione di video in quanto sussidi didattici; 2. il passaggio dal giornale stampato al web dove si possono combinare blog, database per lo schedario cooperativo, varie tipologie di testi e attività didattiche insieme a filmati fruibili attraverso le pagine della rete.



DIDANEXT: PRATICHE ISPIRATE A FREINET E ALLA SCUOLA ATTIVA

Oggi molti si riferiscono a Internet come a uno strumento di cooperazione mettendo l'accento sul ruolo di autori che gli allievi assumono quando pubblicano i propri materiali. Benché i richiami alle tecniche di Freinet siano ormai rari, è però evidente che il pedagogo francese resta il padre spirituale delle odierne riflessioni didattiche sulla rete. Il mio sito, www.didanext.com è liberamente ispirato a Freinet e alla scuola attiva. I punti salienti del sito sono i seguenti: 1. documentazione di processi didattici svolti in classe, anche attraverso diari, resoconti e programmi; 2. pubblicazione delle lezioni degli allievi in forma di testi e di video; 3. pubblicazione di materiale di supporto per lo studio preparato dal docente e dagli allievi; 4. documentazione delle attività svolte in modo che altri insegnanti ne possano prendere spunto con pubblicazione di tutorial e schede pedagogiche; 5. spazi per interventi, riflessioni, materiali anche "sui generis" e significativi del modo in cui stiamo in classe.



I video realizzati in classe sono di volta proposti nella home page del sito.



3.8. Pensiero, linguaggio, video

L'attivismo pedagogico stabiliva una relazione tra lo sviluppo del pensiero (teoria, sviluppo cognitivo, ecc.), e l'attività concreta (esperienza), ma si fermava qui. In realtà l'apprendimento è il risultato di una mediazione tra il soggetto e la realtà, che avviene attraverso il linguaggio (Vygotskij), perché l'esperienza in sé non porta automaticamente a uno sviluppo concettuale. Lev S. Vygotskij (1896 – 1934), spiegava che il linguaggio “rende possibile lo sviluppo di una nuova logica, fino a quel momento posseduta dal bambino soltanto in forma embrionale”¹⁸. Anche per Dewey l'azione pedagogica non doveva restare in balia dell'esperienza: “il problema reale dell'educazione intellettuale è la trasformazione delle capacità naturali in capacità affinate e controllate”¹⁹. Il problema didattico è dunque come valorizzare l'espressione linguistica. Sono sufficienti pratiche nelle quali il linguaggio è ridotto a confuse enumerazioni di nozioni? Possiamo ambire a risultati migliori, nei quali lo studente sia in grado di costruire un proprio discorso utilizzando conoscenze teoriche ed esperienze pratiche? Il video, che unisce tutte le forme linguistiche, espressive e tecniche oggi conosciute, può essere uno potente strumento di raccordo globale nella direzione di quella che potrebbe essere chiamata, una “concettualizzazione - narrativa”.



SEPARAZIONE DALL'ESPERIENZA

Per apprendere occorre separarsi dal contesto dell'esperienza per considerare le cose dal punto di vista delle loro proprietà, delle loro leggi e delle relazioni con altre cose e contesti. Prendiamo ad esempio il rapporto di un bambino con una palla: finché la palla è uno strumento di gioco non può essere considerata come un oggetto di studio (una sfera). Realizzare una “concettualizzazione - narrativa” significa consentire allo studente di prendere le dovute distanze dall'esperienza per elaborare un discorso (di tipo narrativo, per es: £Dalla palla alla sfera”), che faccia leva sullo studio e sull'analisi; per esempio immaginiamo un video sulla palla che affronti il tema da tutte le angolazioni possibili: dal gioco alla produzione, ai materiali, alle proprietà geometriche e fisiche.



Realizzare un discorso su un oggetto di conoscenza che non sia il disarticolato e povero linguaggio usato in verifiche come quiz e interrogazioni, contribuisce a stimolare una riflessione teorica e “oggettiva”, ma allo stesso tempo “narrativa”.

La produzione video si iscrive in questo contesto avendo dalla sua anche il vantaggio di contenere al suo interno diversi strumenti espressivi e quindi di offrire enormi potenzialità di raccordo.



3.9. Raccontare l'esperienza

In diverse occasioni mi è capitato di vedere dei video che parlano di una certa attività didattica, di come si sia svolta, di quali ne siano stati i risultati. Questi video, realizzati insieme da studenti e insegnanti, ottengono un grande successo presso gli stessi allievi, gli insegnanti e anche i genitori ai quali vengono mostrati. Perché? Che cosa c'è di così interessante nel raccontare la propria esperienza? In questi casi il video rappresenta l'elemento "linguistico" dell'attività, la riflessione "oggettiva", esterna, di un lavoro nel quale tutti erano coinvolti. Il video trasforma un'esperienza in un evento qualche modo *separato*, sul quale riflettere, presentato su un piano "narrativo".

Presentato, discusso, esaminato innumerevoli volte il video consente di mantenere aperta una riflessione su ciò che è stato fatto. Senza questo elemento di "oggettivazione" e senza la mediazione degli insegnanti in tutto il processo, l'esperienza rimarrebbe frantumata, parcellizzata nel quadro disciplinare e fine a se stessa. Le tecnologie informatiche riescono a realizzare ciò che molte esperienze pedagogiche preconizzavano: riutilizzare il materiale, mettere a disposizione i lavori di ricerca e la documentazione facendo sì, come avviene nella comunità scientifica, che un lavoro pubblicato, diventi a sua volta una fonte per nuove ricerche.



DOCUMENTAZIONE DI UNO SCAVO



In una scuola media di Milano i ragazzi e gli insegnanti, nel quadro di un'attività che ha coinvolto le discipline di storia, arte e disegno, hanno esaminato le forme e i disegni di alcuni vasi greci, ne hanno rilevato le dimensioni e quindi hanno riprodotto alcune forme con una semplice applicazione di disegno tridimensionale. Poi nel laboratorio di ceramica hanno costruito veri e propri vasi greci molto fedeli agli originali. A questo punto hanno svolto alcune indagini sull'archeologia e le procedure dello scavo. Quindi i reperti sono stati interrati nel cortile della scuola, secondo le indicazioni precise ricavate da questi studi e dopo qualche mese i ragazzi hanno realizzato un vero e proprio scavo archeologico per recuperare i loro vasi. L'esperienza è stata documentata con un video che ha avuto un grande successo. (Cesare Benedetti).

DIVULGARE CIÒ CHE SI FA IN CLASSE



Ho esposto il mio metodo di insegnamento in un video di 11 minuti che racconta quello che facciamo in classe. Questo video non solo è uno strumento di informazione, ma anche di riflessione e viene utilizzato in molti seminari e corsi di aggiornamento per insegnanti. Il video si trova sul sito: www.didanext.com ed è a disposizione di tutti. Perché non abituarci a raccontare con le immagini in movimento ciò che facciamo a scuola? E a socializzare, sul piano narrativo, la nostra esperienza?



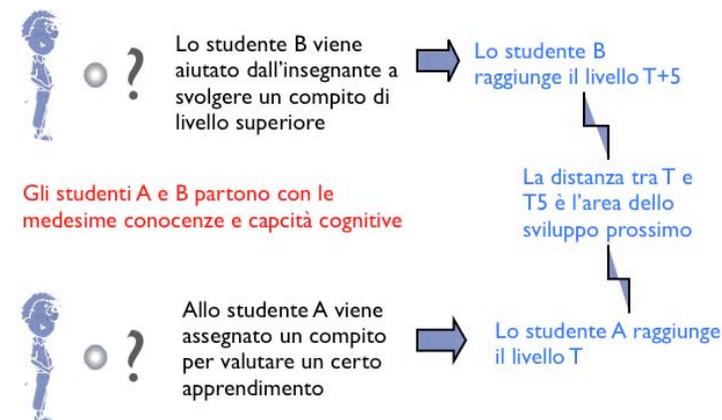
3.10. Favorire l'apprendimento

L. V. Vygotskij²⁰ aveva fatto una serie di esperimenti. Erano stati somministrati a bambini di varie età test e compiti che si reputava fossero adatti al loro livello mentale, anche in relazione ai loro studi scolastici. Si era visto che i ragazzi sapevano risolvere o comprendere questi compiti. Poi venivano sottoposti problemi via via più difficili, che corrispondevano a età mentali e livelli superiori e si era visto che riuscivano a superare i propri limiti grazie all'aiuto dell'insegnante. Vygostkji faceva questo esempio: due bambini di otto anni con la collaborazione dell'insegnante riescono a risolvere o a comprendere compiti più complessi. Egli definiva questo scarto "area dello sviluppo prossimo". L'apprendimento, stabiliva Vygotskij, può avvenire solo all'interno di quest'area ed è sollecitato grazie alla cooperazione. Consideriamo questa scoperta in relazione alla produzione di video su contenuti didattici: la vastità di mezzi espressivi impiegati (testi, parole, musica, immagini, riprese, sceneggiatura, story board, documenti di diversa natura), moltiplica le possibilità di sfruttare l'area dello sviluppo prossimo permettendo di scegliere fra le tecniche e gli strumenti espressivi più idonei a sfruttare lo scarto fra i livelli di quest'area, in relazione a ciascuno studente o al gruppo, allargandone i limiti grazie alle innumerevoli potenzialità espressive e alle loro combinazioni.



AREA DELLO SVILUPPO PROSSIMO

In collaborazione l'apprendimento supera i suoi limiti. Le conseguenze di questa scoperta sono di grande importanza: "prima ci si chiedeva: il bambino è già maturo per l'apprendimento della lettura, dell'aritmetica, ecc.? Il problema delle funzioni maturate resta valido. Dobbiamo sempre determinare la soglia inferiore di apprendimento. Ma così non si chiude la questione: dobbiamo saper determinare anche la soglia superiore di apprendimento. Solo nei limiti tra le due soglie l'apprendimento può risultare fruttuoso". Quest'area dello sviluppo prossimo distingue l'apprendimento animale da quello umano - Vygotskij definisce quello animale come addestramento - l'animale infatti può imparare solo ciò che sa già fare, "non può assimilare niente di nuovo in linea di principio da ciò che già padroneggia".



Le immagini in movimento sono formate da diversi mezzi espressivi. Ciò fa sì che uno studente possa lavorare all'interno di un gruppo con quegli strumenti e quelle modalità che favoriscono maggiormente le sue potenzialità. Essendo il prodotto realizzato dal gruppo, con opportune modalità di lavoro, si attivano le funzioni collaborative di cui parlava Vygotskij e i passi avanti compiuti dal gruppo nell'apprendimento, esprimono anche i passi avanti compiuti da ciascuno. Un'indagine interessante da svolgere consiste nel determinare in che modo diverse forme espressive articolate in una narrazione, influenzino l'ampiezza dell'area dello sviluppo prossimo.



3.1.1. Apprendimento significativo

La teoria dell'apprendimento significativo sviluppata da David P. Ausubel²³ e Joseph Novack²⁴ si può combinare con le osservazioni di Vygotskij sullo sviluppo concettuale, in particolare con il fatto che i concetti sono collegati da una rete la cui articolazione si modifica qualitativamente e quantitativamente nel corso dello sviluppo (apprendimento), variando in modo dinamico i loro pesi e la loro collocazione spaziale. Infatti l'apprendimento non è dato una volta per tutte (Novack), perché subisce le influenze, sul piano concettuale, della cultura; della rete di significati e dell'affettività che è propria del soggetto; del contesto in cui avviene e del modo in cui viene valutato. Novack, in particolare, ha elaborato il metodo delle mappe concettuali allo scopo di favorire un apprendimento significativo, cioè che integri e sviluppi l'apparato concettuale degli studenti. Queste teorie ed esperienze pongono il seguente problema in sede di produzione video: la puntualizzazione di una serie di relazioni sul piano concettuale, attraverso la costruzione di mappe, può essere considerata non solo preliminare alla stesura di una sceneggiatura, ma può sostituirla. Detto in altri termini: una mappa può diventare l'asse attorno al quale costruire e montare il video, (la narrazione), in cui i concetti diventano il collante, la "trama" del film. Il film viene progettato in sede di montaggio e il montaggio si pratica nei punti dei nodi della mappa.



APPRENDIMENTO MECCANICO E SIGNIFICATIVO

*"L'apprendimento significativo si verifica quando chi apprende decide di mettere in relazione delle nuove informazioni con le conoscenze che già possiede. La qualità di questo apprendimento dipende anche dalla ricchezza concettuale del nuovo materiale che deve essere imparato. L'apprendimento meccanico avviene invece quando chi apprende memorizza le nuove informazioni senza collegarle alle conoscenze precedenti. L'apprendimento puramente meccanico e quello altamente significativo rappresentano i due estremi di un continuum. L'apprendimento significativo richiede: 1. Conoscenze precedenti: l'alunno deve possedere già delle informazioni da mettere in relazione a quelle nuove, perché queste possano essere apprese in maniera approfondita; 2. Materiale significativo: le conoscenze da apprendere devono essere rilevanti in rapporto ad altre e devono contenere concetti e proposizioni significativi; 3. Che l'alunno scelga di apprendere in modo significativo, ovvero deve decidere di consapevolmente di mettere in relazione, in modo non superficiale, le nuove conoscenze con quelle già in suo possesso.."*²⁵

MAPPE CONCETTUALI

*"Dal 1972 in poi le mappe concettuali hanno giocato un ruolo sempre più importante nelle nostre ricerche e nei nostri programmi educativi. (...) Scoprimmo quindi che la mappa concettuale era un valido sistema per aiutare i docenti a organizzare le conoscenze per l'insegnamento, e un buon metodo per gli studenti per scoprire i concetti chiave e i principi contenuti nelle lezioni, nelle letture o in altro materiale didattico. Inoltre, a mano a mano che gli studenti acquisivano abilità ed esperienza nella costruzione delle mappe concettuali, essi iniziavano ad accorgersi che stavano imparando come imparare. Progredendo nell'apprendimento significativo, essi scoprivano che potevano ridurre o eliminare la necessità di un apprendimento meccanico. Le mappe concettuali fornivano loro un aiuto per riuscire ad apprendere meglio e aiutavano anche i docenti, essendo strumenti validi per concordare con gli alunni i significati da attribuire alle conoscenze e per progettare un insegnamento più efficace."*²⁶



3.12. Frammentazione e narrazione

Le mappe, gli schemi, le sintesi, gli ipertesti, gli elenchi, i diagrammi, i flow chart, ecc. sono dei sistemi di organizzazione la cui proprietà è di aiutare a determinare (attraverso forme di rappresentazione), delle modifiche qualitative nelle relazioni fra i concetti e nei loro significati. Non possono essere considerati come una conclusione, ma come una partenza. L'organizzazione non vale nulla se non si traduce in un atto pratico e l'atto pratico che completa un livello di organizzazione concettuale può essere di tipo narrativo (in ogni caso strutturato secondo un sistema di relazioni linguistiche). La narrazione deve essere considerata come il punto finale, ciò che sancisce il passaggio da una certa organizzazione mentale strutturata in sede di apprendimento, alla sua espressione autonoma in un contesto. Senza narrazione non avremmo una riflessione "oggettiva" (nel senso del distacco, non della "verità"), cioè la capacità del soggetto di esprimere (e valutare), il suo apprendimento. Ciò non avviene, per esempio, nelle interrogazioni, nei questionari, nella produzione di mappe, di ipertesti e in ogni circostanza in cui la rappresentazione, l'espressione e la verifica dell'apprendimento, hanno caratteristiche frammentarie. Il livello narrativo implica la ricerca di una unità di discorso. Questa unità è di tipo logico e formale (espressiva) e si può avvalere di tutti gli strumenti che la possano articolare, video compresi.



IL FILM DA UNA MAPPA

Le mappe (consideriamo ogni sistema di organizzazione concettuale non articolato attraverso un discorso compiuto, ma che deve essere ricavato da schemi e rappresentazioni grafiche), possono essere realizzate per gli scopi e nei modi più diversi ma, una volta che si hanno a disposizione, come possono essere alla base di una narrazione filmica? E' possibile? Ecco alcune indicazioni. Il gruppo lavora in sede di montaggio senza sceneggiatura. Usa la mappa come base per la costruzione del discorso: 1. reperisce i documenti utili in riferimento ai nodi e alle relazioni della mappa (o ai punti di un elenco, agli indici di un grafico, ecc.); 2. scrive i testi degli intertitoli e delle voci narranti; 3. l'obiettivo è trasformare una rappresentazione sincronica (quella della mappa), in un discorso diacronico, disposto su un asse narrativo, cioè in una "storia". Il principale problema che si pone in questo tipo di montaggio è che le esigenze della narrazione e della composizione (successione delle scene, loro plasticità, ecc.), non sempre coincidono con l'organizzazione della mappa (che spesso pone scelte alternative). Questo è un problema altamente significativo (nel senso di Ausubel), perché costringe a integrare i concetti già in possesso in una nuova organizzazione e quindi a determinare un nuovo salto sul piano dell'apprendimento. Si deve prestare molta attenzione a questo gioco fra struttura della mappa ed esigenze narrative, perché proprio qui si situa il valore didattico del montaggio. La narrazione risponde a criteri estetici, compositivi, logici, ecc. che la rendono interessante e godibile (come dovrebbe essere). Questo risultato si deve però ottenere rispettando la mappa e le sue relazioni. Se intervengono delle modifiche, queste devono essere motivate e non devono contraddire il suo impianto. Dire che la narrazione si costruisce in sede di montaggio, vuol dire che il gruppo lavora, letteralmente, con la mappa in mano, parte da un nodo (da un termine, da una domanda, da una semplice parola), propone il materiale afferente, lo monta, prende in considerazione la scena successiva e procede di questo passo. I nodi sono i punti del montaggio. Ogni questione viene discussa, ogni montaggio viene rivisto, corretto, soppresso, modificato, ecc. finché non si raggiunge un equilibrio compositivo. Il montaggio può essere a salti, può essere veloce (la rappresentazione di un nodo appare e scompare), può essere suddiviso in riquadri (ottimo per le relazioni parallele), la libertà di utilizzo delle tecniche è completa, ciò che il video non può essere è un documentario della mappa, anche se, al principio, è forse la prima cosa che viene in mente al gruppo di lavoro!



3.13. Stimolare la narrazione

Anche per Jerome Bruner²⁷ l'apprendimento è un processo di mediazione umana, culturale e ambientale. Egli rinuncia alla descrizione dei "processi" di apprendimento per proporre metodi in grado di raggiungere dei risultati. In questo quadro ritiene che il processo educativo debba essere impostato su quattro assi principali: 1. definire le esperienze che contribuiscono a sviluppare la predisposizione ad apprendere; 2. suddividere le discipline in semplici unità logiche collegate tra loro; 3. determinare l'ordine di presentazione degli argomenti attraverso una rappresentazione attiva o esecutiva (azioni necessarie per raggiungere un risultato), una rappresentazione iconica (immagini riassuntive e grafici) e una rappresentazione simbolica (proposizioni logiche afferenti al linguaggio); 4. sistematizzare un sistema di ricompense e di valutazioni. Sviluppando queste osservazioni ci interroghiamo sul senso che può avere stimolare gli allievi a pratiche narrative - discorsive come tenere lezioni in classe, raccontare i contenuti di studio e la propria esperienza e interpretare con sistemi espressivi (come la produzione video), i contenuti disciplinari e le situazioni problematiche e logiche. D'altra parte lo stesso Bruner ha fatto riferimento all'importanza della narrazione nella nostra cultura e al suo possibile uso didattico.



UN'ABILITÀ TRASCURATA DALLA SCUOLA

Jerome Bruner annette una grande importanza alla narrazione: "Sembra che esistano due modi principali in cui gli esseri umani organizzano e gestiscono la loro conoscenza del mondo, anzi strutturano la loro stessa esperienza immediata: uno pare essere più specializzato per trattare di "cose" fisiche, l'altro per trattare delle persone e delle loro condizioni. Queste due forme di pensiero sono convenzionalmente note come pensiero logico - scientifico e pensiero narrativo. La loro universalità suggerisce che affondino le radici nel genoma umano o che siano dei dati della natura e del linguaggio. (...) E' consuetudine della maggior parte delle scuole trattare le arti narrative - la canzone, il dramma, il romanzo, il teatro e via dicendo - come qualcosa di più decorativo che necessario, qualcosa con cui rendere piacevole il tempo libero, a volte anche come qualcosa di moralmente esemplare. Ciò non toglie che noi costruiamo l'analisi delle nostre origini culturali e delle credenze che ci sono più care sotto forma di storia, e non è solo il contenuto di queste storie ad affascinarci, ma anche l'abilità con cui vengono narrate. Anche la nostra esperienza immediata, quello che è successo ieri o l'altro ieri la esprimiamo sotto forma di racconto. Cosa ancora più significativa rappresentiamo la nostra vita (a noi stessi e agli altri) sotto forma di narrazione. Non è sorprendente che gli psicanalisti oggi riconoscano che la personalità implica una narrazione, la nevrosi essendo un riflesso di una storia insufficiente, incompleta o inadeguata su se stessi. (...) Consideriamo per esempio la legge. Senza un'idea delle storie di vita problematiche, che vengono poi tradotte nella Common Law, diventa arida. Le stesse storie di problema e di difficoltà compaiono anche nella letteratura mitica e nei romanzi contemporanei, meglio contenute in quella forma che non in proposizioni ragionate e logicamente coerenti. Appare evidente allora che la competenza nella costruzione e nella comprensione di racconti è essenziale per la costruzione della nostra vita e per crearci un posto nel mondo possibile che incontreremo. (...) Nessuno di noi sa tutto quello che si dovrebbe sapere su come si può intervenire per creare una sensibilità narrativa. Esistono due luoghi comuni che sembrano aver superato la prova del tempo. Il primo è che un bambino (o una bambina) deve conoscere, avere dimestichezza con i miti, le storie, le fiabe popolari, i racconti tradizionali della sua cultura (o delle sue culture). Sono quelli che strutturano e nutrono un'identità. Il secondo luogo comune è che l'invenzione narrativa stimola l'immaginazione."²⁸



3.14. Narrazione e identità

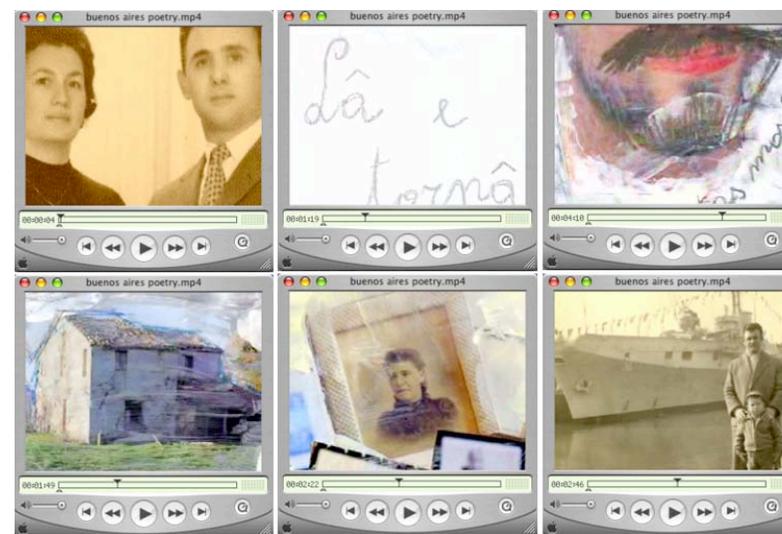
Narrare non è soltanto un'operazione "cognitiva", orientata alla padronanza dell'apprendimento, anzi: una delle sue funzioni primarie è che ci consente di essere al mondo attraverso una nostra identità. E' un modo di essere della nostra cultura, nella quale la fabulazione ha un ruolo centrale nei rapporti fra soggetti e il loro ambiente, perciò non può essere trascurata, come spiega Bruner: "Se la narrazione deve diventare uno strumento della mente capace di creare significato, richiede del lavoro da parte nostra: leggerla, farla, analizzarla, capirne il mestiere, sentirne l'utilità, discuterla. Di tutto questo oggi abbiamo maggiore consapevolezza rispetto alla generazione precedente. (...) Un sistema educativo deve aiutare chi cresce in una cultura a trovare un'identità al suo interno. Se questa identità manca, l'individuo incespica nell'inseguimento di un significato. Solo la narrazione consente di costruirsi un'identità e di trovare un posto nella propria cultura. Le scuole devono coltivare la capacità narrativa, svilupparla, smettere di darla per scontata."²⁹ Non solo la narrazione non deve essere trascurata, ma deve anche poter procedere al passo con i tempi, per potersi conservare e sviluppare, e dunque deve poter utilizzare tutte le forme espressive disponibili, che fanno parte della nostra cultura, come, appunto, le immagini in movimento.



IDENTITÀ E RACCONTO

"Sentirsi a proprio agio nel mondo, sapendo dove collocarsi in una storia autodescrittiva, oggi è reso ancora più difficile dall'enorme aumento dei movimenti migratori. Non è facile, per quanto multiculturali possano essere le nostre intenzioni, aiutare un bambino di dieci anni a creare una storia che lo inserisca nel mondo, oltre a quelli della sua famiglia e del suo quartiere se è stato trapiantato dal Vietnam alla San Fernando Valley, dall'Algeria a Lione, dall'Anatolia a Dresda."³⁰

STORIE DI EMIGRAZIONE



Storia di emigrazione. Un video della scuola elementare di Manzano (UD), realizzato con vecchie fotografie, disegni e testi. La voce fuori campo di un adulto spiega la storia di questa emigrazione, quella di un bambino indica i nomi degli oggetti della cultura popolare. Le voci sono in dialetto. La conclusione del video: "Per tutti quelli che sono andati. Per tutti quelli che sono tornati. Per tutti quelli che non torneranno più" (insegnanti A. Brugnoli e G. Libri, UD).



3.15. Sfidare i media sul loro terreno.

Il mondo mediatico delle immagini in movimento è caratterizzato da una produzione stereotipata, povera, ma fortemente seducente: “la cultura di massa per lo più viene prodotta da gruppi di potere economico a fini di profitto (...) di qui i caratteri a-culturali dei prodotti stessi e l’inevitabile ‘rapporto da persuasore a persuaso’ che è in definitiva un rapporto paternalistico, che si pone tra produttore e consumatore (...) L’industria della cultura, che si rivolge a una massa di consumatori generica, in gran parte estranea alla complessità della vita culturale specializzata, è portata a vendere effetti già confezionati, a prescrivere col prodotto le condizioni d’uso, col messaggio la reazione che esso deve provocare.”³¹ Il problema pedagogico - educativo che ci poniamo è come aiutare le giovani generazioni a coltivare degli anticorpi contro lo strapotere dell’effimero, dell’effetto speciale fondato su scopi commerciali e metodi seduttivi. Sfidare i media sul loro stesso terreno, smontando i loro prodotti e creando delle opere che partono da motivazioni ben diverse, è probabilmente l’unica possibilità che gli insegnanti hanno a disposizione in tal senso. Quando si apprendono le tecniche di produzione filmica, si impara anche a osservare gli altri prodotti con una maggiore e salutare distanza critica. E poi ci si rende conto che la qualità di ciò che viene prodotto a scuola, non è certo inferiore a quello che passa in televisione o al cinema.



SVILUPPARE IL SENSO CRITICO

“Alla scuola media Carducci di Foligno: “i ragazzi e gli allievi realizzano dei veri e propri palinsesti con tanto di telegiornale, clip pubblicitari, documentari, mini-telefilm. Produrre video basati su contenuti, progettare lo story board, controllare e dosare gli effetti, significa in fin dei conti far crescere il loro senso critico nei confronti della società mediatica e dei suoi messaggi invasivi e continui, ma anche abituarli a lavorare per progetti, insieme. Capacità, quest’ultima, che sarà molto utile nel corso della loro vita lavorativa. “Ormai, dice Alessandro Gemo, da qualche anno io e alcuni colleghi ci siamo posti il problema di comunicare e di collegarci a una realtà nella quale i linguaggi subiscono cambiamenti continui. Allora abbiamo detto: “se i linguaggi di comunicazione sono uno strumento educativo, perché non apprenderli e perché non impiegarli nella scuola?”. Così è nata la nostra voglia di imparare (come si dice in gergo) a “codificare” e “decodificare” messaggi comunicativi. Insomma, volevamo diventare un po’ protagonisti noi stessi, attivi, soggetti capaci di percezione critica ma anche di produrre comunicazione, infatti ci siamo tutti stufati di essere degli “oggetti” della comunicazione altrui (Tv, pubblicità, ecc.)”³² Il videoclip *Stocafish* spicca per la sua genialità. In una classe i ragazzi si addormentano poco a poco per una lezione di matematica, la voce fuori campo dice: “Una giornata pesante? *Stocafish*, lo snack al fosforo... funziona anche dopo tre ore di matematica”, un’allieva prende questo snack e subito è in grado di ascoltare la lezione con grande attenzione mentre il professore di matematica si accascia esausto.



Come alla televisione: un bambino africano spiega a un intervistatore la sua storia e vengono mostrati anche i suoi disegni. (Antonella Brugnoli, UD).



4. COME OPERARE IN CLASSE? PRATICHE DIDATTICHE



4.1. La regia è indispensabile?

Orson Wells diceva che fare il regista non è una cosa complicata perché ci sono quattro regole da apprendere, il problema consiste nel saper confezionare una storia e nel saperla realizzare predisponendo le inquadrature e dirigendo gli attori. Si tratta di un lavoro centrato in gran parte sulla capacità di comunicare e di intendersi con tutte le persone che lavorano alla realizzazione del film. In un'opera realizzata a scuola da insegnanti e allievi chi è il regista? E' così indispensabile? Escludiamo in partenza la produzione di un vero film di 90 minuti basato su una sceneggiatura. Una classe non ha generalmente il tempo di produrlo e il suo valore didattico può essere discutibile. Parliamo invece di corti, di trailer, di brevi documentari, di brevi video di apprendimento, di videoclip, di video creativi, di video - poesia... cioè di una produzione che permetta a molti studenti di realizzare completamente una propria opera dall'idea al montaggio. Il nostro scopo è di aiutarli a esprimersi con le immagini in movimento come potrebbero fare con un testo. In questo caso la regia, dei veri e propri attori, dei set, una sceneggiatura, sono davvero indispensabili? In realtà la regia può essere assunta da un gruppetto o dal singolo e gran parte del lavoro può essere svolto in sede di montaggio.



UN REGISTA IN CLASSE

Poniamo che una classe di liceo desideri realizzare una rappresentazione del Re Lear di Shakespeare ambientata ai giorni nostri, da presentare all'esame di maturità? In questo caso la regia è necessaria perché si prevedono molte persone al lavoro, occorrerà girare in esterni e in interni predisponendo tutto ciò che occorre e, soprattutto, sarà necessario redigere una sceneggiatura e seguirla durante la lavorazione del film. Personalmente ho i miei dubbi che un lavoro così imponente possa essere di qualche utilità didattica perché l'impegno che richiede è davvero notevole e chi vi partecipa prende parte solo a un aspetto della produzione, mentre è interessante fare in modo che ogni allievo o piccolo gruppo, realizzi una propria breve opera, per fornire loro tutti gli strumenti possibili e, soprattutto, quelli del montaggio, dove si concentrano i problemi della narrazione. Tornando comunque al nostro liceo la regia può essere assicurata da uno studente, da un gruppo di studenti (due o tre) o dall'insegnante. In che modo stabilirlo? Dato che la regia conferisce un certo potere di direzione sull'insieme delle persone che producono un film, bisogna fare in modo che ad assumere le funzioni di regia non siano persone che prendono troppo gusto a dirigere gli altri e a imporre le proprie scelte. Bisogna saper dialogare, raccogliere opinioni, essere pronti a modificare ciò che si è progettato, rispettare tutti, saper valorizzare ciò che le persone sono in grado di fare bene. A queste qualità bisogna aggiungerne qualcun'altra: per esempio saper seguire le fasi di progettazione, non saltare di palo in frasca, essere coerenti e precisi. Ma è difficile trovare dalla parte degli insegnanti e degli studenti tutte queste attitudini. Per gli insegnanti perché spesso sono imbevuti di burocratismo pedante e non sanno essere sufficientemente flessibili e creativi, per gli studenti perché, al contrario, mancano di esperienza e vorrebbero seguire troppo la fantasia e imitare prodotti filmici che hanno richiesto una elaborazione molto accurata e ingegnosa. Personalmente dunque, sconsiglio questa strada, ma se proprio la volete praticare... auguri e in bocca al lupo! Ah, dimenticavo: non crediate che aver fatto diverse "recite" o "rappresentazioni" di fine anno sia un grande vantaggio, il film non è il teatro, se pensate di filmare le vostre recite e di proiettarle, farete una grave errore: il teatro è meglio vederlo rappresentato da un palco che allo schermo. Personalmente, per esempio, ho giudicato il film Dogville (Lars von Triers, 2003), poco più che del teatro... filmato da angolazioni un po' diverse.



4.2. Occorre una sceneggiatura?

Non seguiamo tutte le regole tradizionali della realizzazione di un film, perché il nostro scopo è aiutare gli studenti a studiare e ad apprendere meglio e magari anche a divertirsi. Così, anche la sceneggiatura, oltre alla regia, non è sempre necessaria a scuola. Non lo è neppure fra i professionisti, dove ci sono coloro che scrivono tutto e poi eseguono, oppure quelli che decidono che cosa fare solo quando sono sul set. E' anche importante capire che spesso a scuola si può fare molto in sede di montaggio: si girano numerose riprese, si accumula il materiale sonoro e fotografico, ci si fanno venire delle idee e si monta. Comunque, scrivere una sceneggiatura non è diverso dalla scrittura tradizionale di una storia. Fra tutti i poderosi trattati che ho letto di sceneggiatura e di scrittura, il miglior libro in proposito, secondo me è *On writing* di Stephen King, che non c'entra nulla con la sceneggiatura, ma spiega benissimo l'arte di scrivere. Certamente in un film non possiamo ignorare l'azione, che occorre avere ben chiara, almeno nella sua divisione in grandi sequenze. Inoltre l'azione ci fa conoscere i personaggi, i quali è meglio che non parlino di se stessi, ma si scoprono attraverso i dialoghi, le immagini e ciò che avviene. Al posto di una sceneggiatura compiuta si può operare con una normale scaletta che viene aggiornata quando ce n'è bisogno.



LO SVILUPPO TRADIZIONALE DELLA SCENEGGIATURA

Di solito la sceneggiatura è scritta al tempo presente e in modo impersonale o alla terza persona: ingresso di Mario, carrellata avanti, zoomiamo sulla bocca, Mariani: "Buongiorno ragazzi, sono il nuovo supplente", totale sulla classe, fischi, urla, panoramica e chiusura su Mariani seduto e non più sorridente. TRAMA, 5 righe, serve a presentare la storia nella sua generalità. Indica di che cosa si parla, il tema e il conflitto (se c'è), come inizia e come finisce, i protagonisti principali. TRATTAMENTO o SINOSI (secondo la terminologia utilizzata), 4 pagine. E' una elaborazione più complessa della trama, una specie di riassunto che serve per vedere se la storia regge e per presentarla a qualche produttore. A volte per trattamento si intende la sceneggiatura completa di 150 pagine (non c'è accordo universale sui termini impiegati). SOGGETTO, 50 pagine. E' la trama esposta nella forma di un vero e proprio racconto SCENEGGIATURA, 150 pagine. Comprende i movimenti di macchina, le inquadrature, i dialoghi.

Possono esserci consulenze per la scrittura dei dialoghi, forse la cosa più complicata da scrivere, possono esserci degli STORY BOARD di 30 pagine o anche molto più dettagliati (inquadratura per inquadratura), che accompagnano con dei disegni e delle note lo sviluppo della sceneggiatura. In linea generale dipende da come il regista intende lavorare.

SCENEGGIATURA A SCUOLA

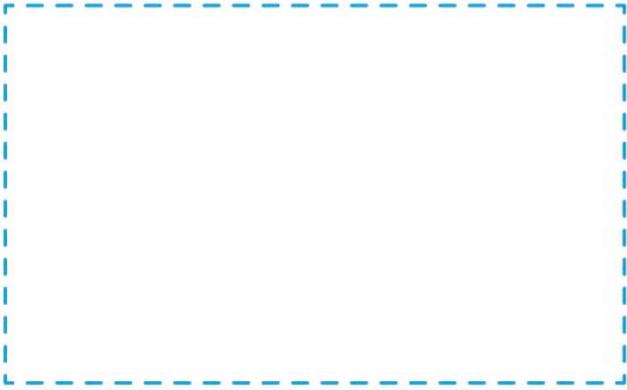
Una vera e propria sceneggiatura a scuola può essere utile in tre casi: 1. quando si vuole realizzare un video complesso che richiede la partecipazione di diversi gruppi di lavoro con compiti differenti. In questo caso la sceneggiatura è anche un modo per dividere il lavoro e controllarne l'esecuzione. 2. quando si vuole insegnare a scrivere in modo organizzato agli studenti, specialmente una storia, con i suoi intrecci, la suspense, i dialoghi, ecc. 3. quando si vuole insegnare agli studenti a fare il découpage di un film già prodotto. Questo è importante per insegnare loro ad analizzare criticamente un'opera video. Solitamente la consegna è di ricavare la sceneggiatura di una certa sequenza (non da tutto il film!). Se non si vuole arrivare a una sceneggiatura completa il modo migliore di lavorare è di scrivere un trattamento o sinossi di 4 pagine.



4.3. Strumenti per progettare

Classe:..... Nome:.....

Titolo:.....



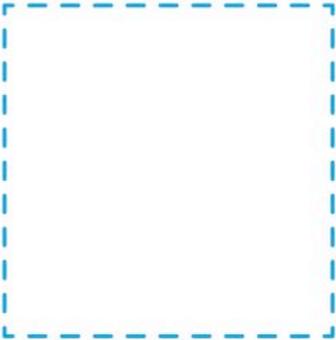
 _____

Progettare la scena: si scrive una traccia descrittiva di ciò che si vuole produrre, ogni scheda rappresenta una scena o una sequenza. E' uno dei modi migliori di lavorare in classe perché non è rigido e non è impegnativo.



Classe:..... Nome:.....

Titolo:.....



 _____
Video _____

Luci _____

Audio _____

Note _____



 _____
Video _____

Luci _____

Audio _____

Note _____

Progettare le inquadrature: è una traccia analitica che definisce tutti gli elementi di ogni inquadratura. Può essere un sistema impegnativo per un film, utile e pratico per un montaggio di immagini con voce fuori campo e musica.

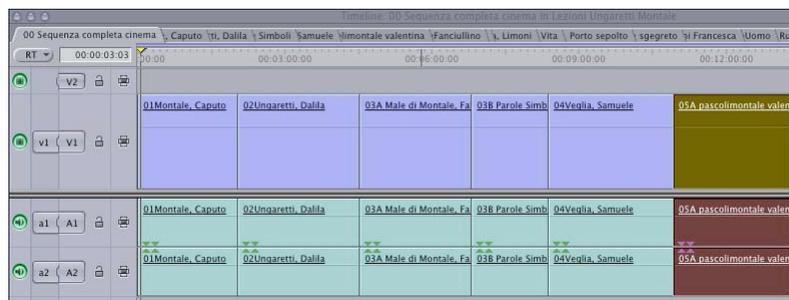


4.4. Piano di lavoro per il montaggio

Questo piano di lavoro è indicato per produrre un video formato da vari clip (sequenze, scene), già pronte per essere montati, ai quali si vogliono aggiungere un parlato (voce fuori campo) e una colonna sonora. Questo piano di lavoro si utilizza dopo aver effettuato le riprese, importato le immagini e comunque solo quando i clip sono pronti per il montaggio.



Montaggio di clip con iMovie.



Montaggio di clip con FinalCut Express.

PER ORGANIZZARE I CLIP IN SEDE DI MONTAGGIO

Titolo				
Autori, classe				
Descrizione				
Data /Altro				
SVILUPPO DELLE SEQUENZE (CLIP O SCENE)				
NOME numero	DURATA	SOGGETTO descrizione	AUDIO sintesi o testo	COLONNA SONORA
				
				
				



4.5. Esprimere ciò che si prova

Qualsiasi video si realizzi dovrebbe esprimere qualcosa di personale, anche quello istituzionale della scuola non può essere solo una “presentazione” dell’istituto. Deve esserci una tensione emotiva a sorreggerne la visione, altrimenti ci troveremo di fronte a un prodotto “burocratico”, non molto diverso da una circolare... salvo che si tratta di un film! Affinché questa tensione emotiva sia presente occorre che ci sia una storia, eventualmente un conflitto che crei una certa suspense ma, soprattutto, ognuno deve poter esprimere liberamente il proprio messaggio. Fra i tanti film trovo straordinaria la sequenza finale di *Qualcuno volò sul nido del cuculo* (Milos Forman, 1975). Perché? Perché la fuga dell’indiano e la reazione dei degenti sono un messaggio universale nel quale chiunque può riconoscersi: è l’anelito alla libertà. Quale messaggio si vuole trasmettere in un video realizzato in classe? Che cosa ci vuole comunicare il gruppo o lo studente che lo ha ideato? Ci mostra qualcosa di condivisibile, nel senso che suscita la nostra partecipazione emotiva (non in termini di “accordo”)? Davanti a noi a scuola si presentano due strade: ridurre tutto a una esecuzione burocratica, asettica, istituzionale, oppure seguire una linea poetica, espressiva, personale. Possiamo liberarci dagli stereotipi scolastici? Ci sentiamo liberi di farlo?



UN MESSAGGIO DI LIBERTÀ



Qualcuno volò sul nido del cuculo, Milos Forman, 1975. La scena finale esprime uno sconfinato amore per la libertà. L’indiano fugge dal manicomio, realizzando l’aspirazione di tutti, la gioia si impadronisce dei degenti, l’indiano guadagna l’orizzonte. Nicholson è morto, ma nessuno lo sa, tutti credono che sia fuggito con il suo grande amico indiano.



4.6. Fonti, argomentazione, narrazione

Quando insegniamo ai nostri allievi a comporre un saggio breve o una tesina facciamo molta attenzione alle fonti e al loro utilizzo poiché nonostante il discorso sia personale (ogni studente lo affronta con un taglio, uno stile e seguendo diverse tesi e obiettivi), dal punto di vista didattico siamo attenti soprattutto alla logica dell'esposizione, alla sua coerenza e all'argomentazione. Stiamo però parlando di lavori espressi in forma testuale. Il video ha una natura diversa perché si basa su almeno due elementi speciali: le immagini, che hanno spesso una funzione di "prova di realtà" e la musica, che ha sovente un carattere evocativo. Il video non è un saggio e non può esserlo, anche perché non dispone delle possibilità offerte da un'argomentazione linguistica. Un prodotto delle immagini in movimento ha un aspetto formale e plastico che si fonda anche sulla suggestione e sulla forza di convinzione espressa dall'insieme degli strumenti che utilizza e dagli effetti che provoca sullo spettatore. Se lo scopo preminente è quello di mostrare una tesi e di convincere il pubblico, dobbiamo essere più flessibili sull'utilizzo e sull'organizzazione delle fonti e concentrare la nostra attenzione sul montaggio, che deve colpire emotivamente il pubblico per portarlo dalla nostra parte.



ESSERE CONVINCENTI



J.F.K. (Oliver Stone, 1991) a sinistra, incomincia con filmati d'epoca e una voce fuori campo che parla di Kennedy, della guerra in Vietnam, del business bellico delle multinazionali e di organi di Stato come la CIA. Il film ha un intento dimostrativo, si basa su una inchiesta vera e sui documenti ufficiali, ma Stone inventa anche filmati "d'epoca", se occorre dare forza al film. Bowling a Columbine, (Michael Moore, 2002), a destra, inizia con ironia, non vuole dimostrare dei fatti, ma sostenere una tesi. "Era la mattina del 20 aprile 1999 e sembrava proprio una mattina come un'altra in America, il contadino riprendeva il suo lavoro quotidiano, il lattaiolo faceva le sue consegne, il presidente bombardava un altro paese il cui nome non sapeva pronunciare."

	Un testimone indica la staccionata...		Sul luogo dello sparo l'assistente dice: "E' un ottimo punto, capo!"
	ed eccola in b/n come se fosse una ripresa d'epoca.		Passa un'auto rossa che si trasforma nell'auto di...
	Una testimone ricostruisce i movimenti...		Kennedy in b/n come una ripresa originale e...
	ed ecco i passi del killer in b/n come in un film d'epoca.		Costner addirittura sussulta per l'eco dello sparo.

J.F.K. (Oliver Stone, 1991), alterna passato e presente in modo abile e convincente. Le inquadrature b/n del killer e il suo punto di vista al passaggio dell'auto di Kennedy sono ovviamente impossibili e false. O. Stone, producendo questi filmati vuole convincere lo spettatore della verità della tesi che esisteva anche un killer dietro la staccionata e ci riesce benissimo!



4.7. Costruire ciò che manca

Carleton W. Washburne (1889 – 1968), esponente di una pedagogia che sosteneva l'unione di apprendimento teorico ed esperienza pratica, nel quadro di una scuola "attiva", parlava delle attività legate alla drammatizzazione teatrale: "Nella scuola media la drammatizzazione assume una forma più perfezionata. La falegnameria è usata per costruire lo scenario e annessi, la sala d'arte per dipingere, il laboratorio di economia domestica per fabbricare i costumi, e la stamperia per fare i programmi. La scuola media ha un palcoscenico ben attrezzato con mezzi idonei per l'illuminazione, e i maschi specialmente imparano ad adoperare il dispositivo elettrico. Le recite vengono date all'intera scolaresca e ne sono invitati i genitori. Ma anche in questi casi non viene imparata a memoria nessuna parte, una rappresentazione non è mai uguale all'altra, e vi è sempre un'aria di spontaneità e naturalezza."³³ Evitare di fissare rigidamente la drammatizzazione per valorizzarne la spontaneità, in campo video corrisponde all'uso creativo del montaggio e a un progetto senza rigide sceneggiature, che segua un'idea. Inoltre anche la realizzazione di un film implica una serie di attività pratiche collaterali per le quali è possibile coinvolgere un gran numero di classi e insegnanti, anche per la costruzione materiale di ciò che serve, in quello che può essere un laboratorio aperto di set. Queste attività possono anche diventare occasione di apprendimento in specifiche discipline.



QUELLO CHE SERVE

Non occorre avere grandi spazi, un'aula sarebbe sufficiente per cominciare. Che cosa deve contenere? Un armadio di ferro con lucchetto per custodire le videocamere, le pellicole, i cavalletti e l'attrezzatura per le riprese. Un grande rotolo di carta bianca e uno di carta rossa da tenere fissati alla parete per disegnare, coprire oggetti, utilizzare il croma key. Un tavolo per il montaggio di modellini e di plastici (automobiline, cassette, soldatini, ecc.) per le riprese. Uno spazio per allestire una ripresa. Un cesto con stoffe e indumenti. Una cassettera con oggetti di uso quotidiano (dall'orologio a cipolla all'ombrello). Tre faretti per illuminazione. Una parete libera dipinta di bianco sulla quale collocare scenografie disegnate per effettuare le riprese e una libera dipinta di blu elettrico o rosso per gli effetti come il croma key. La registrazione dell'audio avrebbe bisogno di un piccolo stanzino insonorizzato con polistirolo e scatole di uova. Il montaggio del film richiede un luogo idoneo dove collocare il computer e lavorare in tutta tranquillità. Se la scuola è dotata di laboratori di ceramica, falegnameria, disegno, giardinaggio, ecc. si possono mobilitare diverse energie per contribuire alla costruzione di ciò di cui c'è bisogno.



Al lavoro per organizzare tutto ciò che serve.



4.8. L'intervista fa il film

Ricostruire una storia nei suoi particolari può essere un'impresa impossibile da realizzare a scuola. Allestire un set e delle scenografie richiede tempo, soldi, materiali e perizia tecnica. Inoltre occorrerebbe avere dei bravi attori che sappiano rappresentare i personaggi. Un metodo che può essere impiegato per superare queste difficoltà, consiste nell'utilizzare all'interno del video una serie di interviste. L'intervista non impegna il soggetto in una recitazione complessa come può essere la rappresentazione di un personaggio durante un'azione. Può essere preparata con domande e risposte scritte, se si tratta di una simulazione, oppure può essere guidata come una conversazione, se è un'intervista reale. In quest'ultimo caso non dobbiamo aver paura di ripetere le stesse domande o di riarticolarle, perché maggiore è il materiale a disposizione e migliori saranno le scelte che possiamo fare in sede di montaggio. L'intervista può strutturare un film se si è in grado di imprimerle un ritmo, per esempio combinandola in un montaggio alternato, inserendo immagini e altre inquadrature. C'è anche un aspetto culturale e psicologico dell'intervista, che non dev'essere trascurato: l'intervista infatti rappresenta la memoria, il suo recupero attraverso la testimonianza diretta. Ha in sé un certo potere suggestivo e di prova di realtà, che colpisce lo spettatore e lo può influenzare.



UN REGISTRATORE ALL'INIZIO E ALLA FINE



Il film Lenny, (Bob Fosse, 1974), incomincia con un registratore a bobina, simbolo di tutto il film che è articolato sul filo di una serie di testimonianze che ricostruiscono alcuni aspetti della carriera di Lenny. Le testimonianze non sono vere, ma la storia è sì e alcune registrazioni sonore sono originali e sono state inserite nel film come materiale documentario. Le interviste sono fatte soprattutto alla moglie, all'agente e alla madre di Lenny. Alla fine del film ogni registratore utilizzato viene nuovamente inquadrato quando viene spento. Cala il sipario sulla vita di Lenny e si spengono anche le testimonianze di chi ha voluto parlare di lui.



J.F.K. (Oliver Stone, 1991). Un interrogatorio nell'interrogatorio: la testimone è interrogata da Kevin Costner (a sinistra), sull'interrogatorio (a destra), che ha avuto all'epoca dell'assassinio di J.F.K. rappresentato in bianco e nero. Il film di Stone ripropone sistematicamente i ricordi dei testimoni nella forma di immagini in b/n, falsamente d'epoca. Ovviamente non esistono filmati originali di questi interrogatori. Nel video si può ricostruire di tutto: è una lezione da tenere a mente anche a scuola.



4.9. Raccontami una storia

Non pensiamo sempre al video tradizionale che parte da una storia, che ha bisogno di un set, di una sceneggiatura... Bastano delle immagini e del materiale reperito in Internet, per esempio dai trailer cinematografici e dai film. Sappiamo che le immagini parlano quando rappresentano un prima e un dopo: se invece di mostrare un'immagine la facciamo scivolare lentamente sullo schermo, ne mostriamo dei dettagli che uniamo a quelli di altre immagini e aggiungiamo eventualmente dei materiali di repertorio, stiamo costruendo un video in sede di montaggio. Possiamo utilizzare vecchie foto e inventare una storia. Possiamo ricavare una storia da un materiale che sembra quasi "parlarci". Cosimo Terlizzi, un artista pugliese che usa anche il video, ha realizzato un corto a partire da una sola fotografia. Ha montato i dettagli degli sguardi lasciandoci intuire che tra le persone della fotografia ci fossero delle storie a noi sconosciute. Ha fatto parlare una sola immagine, semplicemente aggiungendole un movimento. Una storia, infatti, non è altro che un movimento, un passaggio, un'azione.



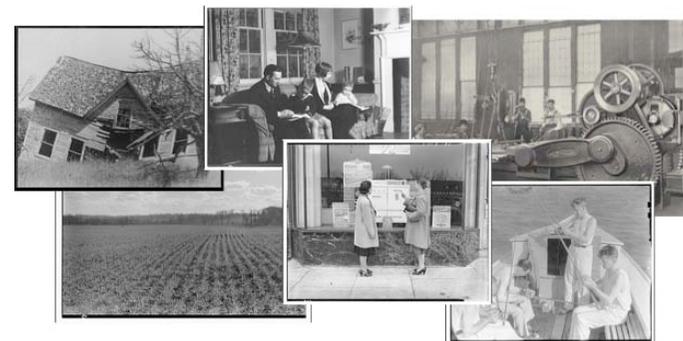
Utilizziamo anche degli spezzoni tratti dai trailer disponibili in Internet. Troviamo scene storiche, paesaggi, personaggi, città, scene avveniristiche, utili per costruire le nostre storie (www.apple.com/it/quicktime).



Gioco di sguardi a partire da una sola fotografia nel corto di Cosimo Terlizzi, (Ritratto di famiglia, Reggio Film Festival, 2003), che non presenta neppure una voce fuori campo.



Un esempio di sequenza basata su due foto (A e B), le inquadrature intermedie (a e b), sono solo dei particolari delle due foto.



Anche le vecchie foto dell'album di famiglia sono un buon punto di partenza...

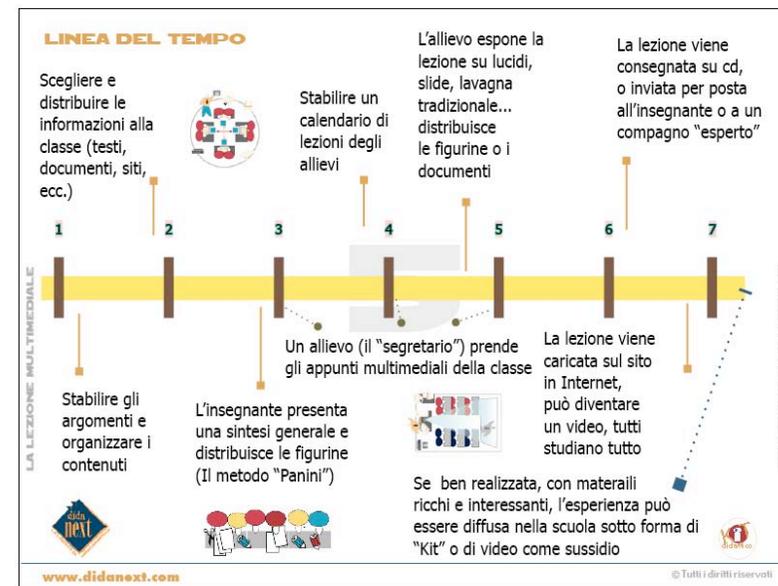


4.10. Un materiale flessibile

Quando gli allievi presentano delle lezioni alla classe, di solito le accompagnano con dei lucidi proiettati e con altro materiale di supporto. Queste lezioni possono essere riprese e montate insieme a questo materiale per essere poi a disposizione nel sito web della scuola. Da un punto di vista tecnico uno degli aspetti più interessanti è che il lucido (slide) può essere considerato una specie di unità di misura per una didattica che si avvale di diversi mezzi. Il lucido infatti è uno strumento estremamente flessibile che può far parte di un impaginato, di un video, di un ipertesto, di una pagina web e può diventare una "figurina" da incollare sul quaderno. E' stimolante poter avere a disposizione del materiale flessibile da impiegare in modi diversi secondo le necessità. Perciò conviene prestare una certa attenzione al materiale grafico prodotto dagli studenti come supporto (consideriamo anche le tabelle, i diagrammi, le mappe...), che diventa elemento significativo di un video.

PARTIAMO DA UN LUCIDO

Il lucido funziona come uno slogan. E' un punto fisso del messaggio che è composto da testo e immagini. Rappresenta l'essenza dell'informazione didattica. Collega altri concetti e informazioni. Abitu a parlare e ad esporre di fronte a un pubblico. Crea un pubblico in classe. E' stabile e quindi riutilizzabile nel corso della stessa lezione o di altre. Può facilmente essere la base per una raccolta di documenti in un sito Internet, per la creazione di un ipertesto, per il montaggio di un video didattico...



Linea del tempo dell'organizzazione didattica che impieghiamo in classe (ips Paravia - Bodoni, Torino).



Un lucido o un documento per una lezione può essere inserito in un filmato (riquadro di sinistra: un lucido sul tavolo di montaggio di iMovie), e accompagnato dalla registrazione della lezione dello studente (riquadro di destra) ed eventualmente dalle sue immagini.



4.1.1. Kit: istruzioni per l'uso

Che cos'è un kit? E' uno strumento didattico racchiuso in una scatola e composto da diversi materiali, un po' come i giochi educativi, grazie al quale l'insegnante può realizzare delle attività in classe. Nella scatola non può mancare il CD o il DVD che contiene le istruzioni per l'uso, che mostra i lavori fatti da altre classi, che riprende alcune fasi di lavoro... Il kit viene conservato in biblioteca oppure (privato degli oggetti, ovviamente), viene messo in Internet a disposizione di tutti, video compreso. I kit si possono produrre a scuola e coinvolgono insegnanti e allievi in una valorizzazione e diffusione delle pratiche didattiche. Il tipo di video da inserire in un kit è una via intermedia fra il documentario e il video di addestramento: oltre a fornire informazioni e a descrivere dei processi, deve anche insegnare i procedimenti. Il video di un Kit si ispira alla struttura delle unità didattiche, perciò deve accompagnare il fruitore alla realizzazione di quanto è previsto, deve mostrare con cura i materiali da utilizzare e le procedure di impiego, deve illustrare esempi di lavoro e seguirne la realizzazione per tappe. Dovrebbe essere suddiviso in piccole parti autonome di non più 3 - 5 minuti ciascuna, utilizzando un linguaggio chiaro, un ritmo lento, proponendo eventualmente schemi animati e intertitoli.



SPIEGARE BENE È UN'ARTE



Opuscolo del Kit *Il diritto al gioco*, progettato dalla maestra Elena Baraglia (TO). Per realizzare il video è bene partire dall'opuscolo o da un testo molto preciso.



Origami. Un video molto ben concepito, per spiegare come si fanno gli origami. Il video mostra con calma e precisione ogni tappa, le inquadrature sono ravvicinate e ogni sequenza tratta di una specifica procedura in modo che lo spettatore la possa assimilare (scuola elementare, Adraiana Sartore, VI).

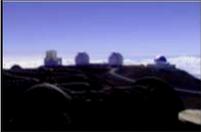
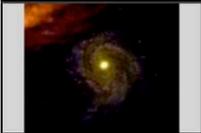
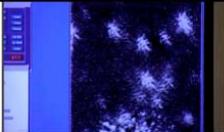


4.12. Documentario in classe

Quando parliamo di sussidi didattici in formato video abbiamo in mente i documentari professionali trasmessi in televisione o allegati a riviste specializzate. Un sussidio didattico video impiega una tecnica che è utile apprendere vedendo e smontando alcuni documentari. Realizzare un documentario didattico non è molto complicato (lasciando perdere le riprese dirette dei canguri in Australia!), ed è un eccezionale strumento di apprendimento, di condivisione dell'esperienza e di riflessione su di essa. Un documentario didattico può essere un punto di partenza: si studia un argomento sapendo di realizzarne un video. In questo caso si organizzano le ricerche, si discutono le fonti, si arriva a evidenziare il nucleo di una tesi o un obiettivo e, mentre si studia, si realizza la produzione. Oppure può essere il risultato terminale di uno studio che si vuole divulgare. Entrambi i casi sono validi e rispondono all'applicazione dei metodi deduttivo o induttivo. Una terza possibilità ha un carattere più istituzionale, per esempio i video in un corso a distanza (e-learning). In ogni caso il documentario ha un grande interesse per gli studenti, poiché rappresenta l'articolazione di un discorso completo, che li porta a ripercorrere i contenuti studiati e a riflettere sul modo di presentarli e di divulgarli.



IL DOCUMENTARIO CLASSICO

	Luoghi e strumenti della ricerca.		Esempi con materiale povero: un'impastatrice mostra la forza di gravità galattica.
	Persone che si occupano del tema per diletto o per studio (bambini di scuola).		Documentazione di appassionati e hobbisti che fanno delle esperienze.
	Il tema della ricerca (l'universo).		Filmati d'epoca.
	Interviste a persone esperte, studiosi, appassionati, hobbisti.		Disegni, grafici, fotografie, elaborazione in 3D, animazioni, ecc.

L'universo, dal Big Bang ai buchi neri, (Thomas Lucas, Discovery Channel, 2002). Questo è un documentario classico e come tanti altri può essere un buon esempio. Le fonti possono essere reperite all'interno della scuola da insegnanti e studenti esperti o all'esterno: personale di musei, biblioteche, aziende, giornali... Non dimentichiamo il reperimento di fonti per corrispondenza e per e-mail, anche da paesi stranieri. Anche il documentario si può realizzare con strumenti relativamente poveri: se non possiamo fare delle riprese su Saturno o al Colosseo, possiamo però acquisire le immagini su praticamente ogni soggetto esistente e animarle in sede di montaggio. Non dimentichiamo neppure i grafici, le statistiche, la riproduzione di documenti e l'inserimento di testi e di voci fuori campo. Occorre saper sfruttare tutte le potenzialità presenti a scuola, per esempio le capacità di disegno dei nostri allievi, degli insegnanti o le competenze dei loro genitori. La ricerca di materiale d'archivio è un'ottima occasione per insegnare ai ragazzi i metodi di lavoro sulle fonti. La realizzazione di un documentario offre mille occasioni di insegnamento e di apprendimento.



4.13. Mini - lezioni

Le materie di insegnamento possono essere proposte in maniera molto diversa se in classe c'è una videocamera. In che modo? Durante l'anno scolastico i ragazzi possono prendere il posto dell'insegnante per svolgere diverse lezioni ai loro compagni su diversi argomenti. Le lezioni saranno riprese e montate su Internet. Si possono montare delle lezioni composte da una dozzina di piccoli interventi individuali di 2 - 3 minuti, che partono da alcune parole - chiave che collegano alcuni argomenti e nodi concettuali (mappa). Gli studenti devono essere invitati a raccontare in classe ciò che hanno letto e studiato e questi video devono poi essere sottoposti ai ragazzi, oltre che montati e inseriti nel web.

Svolgere lezioni in classe, ottenere un video da queste lezioni e quindi poterle rivedere non facilita solo l'apprendimento, la riflessione critica sulle fonti e l'apparato concettuale della materia, ma genera anche una maggiore sicurezza personale, coinvolge la classe nelle discussioni che questi interventi provocano, rende trasparente la valutazione e... crea "gruppo", perché induce rispetto fra i compagni e le loro diverse sensibilità, opinioni, modi di essere. Con un po' di perizia si riduce il tempo del montaggio, e il momento della ripresa può essere "ottimizzato" registrando direttamente il video sul computer.



PERCHÉ?

Non ci si può limitare a leggere dei testi e a esporre nel corso di un'interrogazione una critica formulata da altri (dall'insegnante, dal libro di testo, ecc.). I testi rappresentano qualcosa di vivo che parla a ciascuno di noi. Esponendo le loro lezioni ai compagni e affrontando i testi in modo completamente autonomo, i ragazzi si misurano con le proprie capacità critiche, di analisi, di esposizione. Stabiliscono un rapporto personale con ciò che hanno letto e hanno potuto comunicare ai loro compagni. Inoltre, produrre dei video e dei trailer, vuol dire prendere in considerazione un modo di comunicare più vicino a loro, ma anche renderli protagonisti delle lezioni e parte attiva nel rapporto con la letteratura e la storia.

AL POSTO DEL PROFESSORE...



Allievi in classe mentre svolgono mini - lezioni di letteratura partendo da parole chiave che collegano diversi autori e testi. Queste lezioni sono riprese, montate insieme e quindi collocate in Internet a disposizione di tutti (ips Paravia, Torino).



Il video di una lunga discussione su Il gioco delle perle di vetro, di Hermann Hesse (ips Paravia, Torino).



4.14. Progetto Trailer

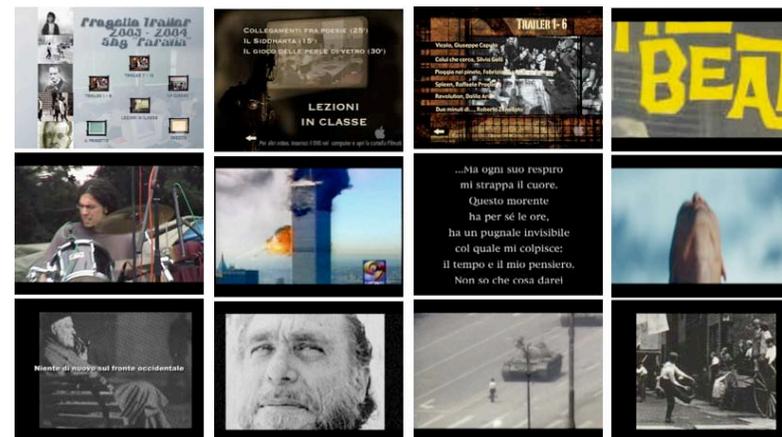
Il “Progetto Trailer” consiste nella costruzione di brevi clip (max 3 minuti), su specifici temi liberamente scelti secondo i gusti e gli interessi degli allievi. Essere in grado di produrre dei trailer significa poter raggiungere uno dei livelli espressivi più alti. Quel livello grazie al quale, con poche battute, in un tempo ridotto, si è in grado di esprimere numerosi contenuti. E questa è una prova di come un modo diverso di stare in classe, utilizzando mezzi di comunicazione che tradizionalmente sono estranei all’ambiente scolastico, possa rendere lo studio molto più vivo di una semplice ripetizione di concetti e possa “immergere” i ragazzi nei contenuti vitali di una materia.

Nella costruzione dei trailer ho lasciato una libertà totale in modo che gli studenti potessero esprimere ciò che desideravano attraverso un proprio stile e un proprio gusto. Abbiamo usato i trailer per incominciare i colloqui dell’esame di Stato. Abbiamo confezionato un DVD di cui ogni allievo ne ha avuto una copia. Il DVD contiene circa 2 ore di filmati proiettabili attraverso un normale lettore DVD. Diversi altri filmati, che non potevano essere inseriti nel formato DVD per mancanza di spazio, sono stati collocati in un’apposita cartella nel formato QuickTime (lo stesso che è stato utilizzato per condividere i filmati in Internet).



ALCUNI OBIETTIVI

- esprimere una sintesi personale, culturale, emotiva, logica, libera;
- creare un apparato visivo di supporto all’apprendimento;
- avendo un approccio sintetico ciascun trailer permette di avviare un dialogo con la classe: "Perché compare questa affermazione?", "Perché si giunge a questa conclusione?", "Cosa rappresenta questa immagine?", "Siete in grado di sviluppare maggiormente il significato?"
- spingere gli allievi a documentarsi (per essere sintetici occorre disporre di molte conoscenze, di diversi materiali e di saperli vagliare e utilizzare;
- individuare gli aspetti fondamentali di ciò che si vuole dire;
- sviluppare la capacità di utilizzare immagini, musica, testi;
- saper tenere una esposizione pubblica in classe.



Immagini dai trailer prodotti dai ragazzi. Vengono utilizzati diversi tipi di fonti, anche spezzoni di film, video appositamente girati, immagini, testi, ecc. (ips Paravia, Torino).



4.15. Video e disabilità

Essendo uno strumento di comunicazione che utilizza l'oralità, la scrittura, l'immagine, la musica e fornendo dei prodotti stabili che possono essere riutilizzati e trasmessi a distanza, il video può essere d'aiuto in tutti quei casi di difficoltà e handicap nei quali è necessario costruire una comunicazione "artificiale". Dai bambini costretti in ospedale per lunghi periodi, ai quali si possono mostrare le attività della classe e farli partecipare in rete, ai casi di handicap più complessi, come la situazione di un ragazzo affetto da disnomia, che attraverso il montaggio di video può articolare discorsi più elaborati di quanto non riuscirebbe a fare, le possibilità di utilizzo sono molteplici.

Un progetto in via di realizzazione a Milano per il supporto di situazioni di handicap, spiega che il video può divenire il mezzo ideale in varie occasioni: rispondere ai bisogni di ogni singolo alunno; promuovere e valorizzare i diversi stili cognitivi; facilitare i processi di apprendimento; incoraggiare e sostenere in modo costante la motivazione all'apprendimento; favorire l'integrazione dei processi cognitivo-affettivi; accrescere l'autostima e costruire relazioni positive; migliorare il grado di integrazione degli alunni anche attraverso un autonomo successo scolastico.

ESPERIENZE



Attraverso il video un ragazzo affetto da disnomia viene aiutato a esprimersi. (Francesco Costa, Cesare Benedetti, scuola media, MI).



Questo video narra la vicenda di un muro che viene costruito per poi essere abbattuto. La narrazione, guidata da una voce fuori campo fin dalle prime battute pone il problema: dove sono i confini della disabilità? (Gruppo di laboratorio espressivo, classi del Liceo delle Scienze Sociali, dell'Istituto Europa Unita di Chivasso, TO).



4.16. Quattro risate

Pirandello diceva che il comico è “l’avvertimento del contrario”. Per esempio una vecchia signora goffamente imbellettata in abiti giovanili fa ridere. Ma se riflettiamo sul fatto che assume questa fisionomia per conservare l’amore del giovane marito, allora scopriamo un aspetto tragico. Con ciò Pirandello spiegava che comicità e tragedia sono legate fra loro perché sono due aspetti della vita. Ci vengono così in mente le lezioni di Charlie Chaplin e alcuni divertenti, ma anche commoventi, film di Stanlio e Ollio e Buster Keaton. Un altro genere di comicità è quella fondata sulla ripetizione di un’azione che strappa, letteralmente, le risate e che piace molto ai più piccoli. La comicità surrealista o demenziale nel cinema ha poi i suoi grandi interpreti nei fratelli Marx e nei Monty Python. Allora: perché non ridere anche a scuola? E’ a volte un luogo così maledettamente serio, tragico e burocratico che ce ne sarebbe un gran bisogno! E gli insegnanti dovrebbero prendersi anche meno sul serio. In una scuola media i ragazzi, con un insegnante compiacente, avevano ripreso di nascosto i docenti al loro ingresso e poi accelerando e rallentando il video e con una voce fuori campo, avevano montato una ridicola e anacronistica sfilata di moda! I corsi universitari che tengo sulla didattica della scrittura li ho chiamati “Antidoto”. Antidoto contro la pesantezza e la burocrazia che imperversano a scuola!



IL NON SENSE DI GROUCHO

Il “non sense” di Groucho ci insegna qualcosa sui formalismi inutili. Perché il “non sense” si ritrova di più nelle cose che “sembrano” avere un senso (a scuola è tipico!). Perché alleggerisce tutto, mostrandoci altri lati con una sola battuta. Perché ci insegna a essere autoironici (cosa che la scuola dovrebbe imparare!). “Caro Peter, molto gentile da parte tua spedirmi un libro con la spiegazione dell’Ulisse di James Joyce. Adesso mi ci vuole un altro libro con la spiegazione di questo saggio di Stuart Gilbert, il quale, se la memoria non mi falla, è l’autore del celebre ritratto di Gorge Washington esposto al Metropolitan Museum. Mi rendo conto che fra i due c’è una duecentina d’anni di differenza, ma chiunque sia in grado di spiegare Joyce dev’essere molto vecchio e molto saggio. Sei sparito piuttosto misteriosamente l’altra sera, ma credo dipenda dalla vita criminale che meni nei film. Vi abbraccio entrambi.”. Groucho, 5 ottobre 1961.³⁴

INTERVISTA CONCESSA A PLAYBOY

PLAYBOY: Voleva diventare ricco? GROUCHO: Ho sempre voluto diventare ricco. Voglio tuttora essere ricco. Perché, anni fa, andai a Los Angeles senza un nickel in tasca. Ora, ho un nickel in tasca. Sfortunatamente, un nickel oggi non vale ciò che valeva allora. Sa di cosa questo paese necessita? Di sette centesimi di nickel. Noi usiamo i cinque centesimi di nickel dal 1492. Così, perché non diamo una chance ai sette centesimi di nickel? L’anno prossimo potrebbero diventare otto centesimi. E così via. PLAYBOY: Suo padre scherzava con sua madre? GROUCHO: Deve averlo fatto. Hanno avuto cinque figli. PLAYBOY: Aveva altre donne? GROUCHO: Non sin quando lei morì. Poi ebbe un’altra donna. PLAYBOY: L’ebbe subito? GROUCHO: Beh, non al funerale.³⁵



4.17. Vita di classe

Chi pensa che la scuola sia una specie di impresa nella quale gli allievi entrano ignoranti ed escono sapienti dopo aver ricevuto un trattamento “scientifico”, può saltare questa scheda. Perché la scuola è soprattutto fatta di relazioni umane che non lasciano da parte gli affetti e le emozioni ma le mettono in gioco, le esprimono. La relazione educativa, lungi dal poter essere inquadrata in schemi, si articola nel corso del tempo, conosce momenti felici, altri difficili, affronta problemi, condivide gioie, persegue delle tappe, ottiene dei risultati, incontra dei fallimenti... E' la vita di una scuola formata da esseri umani, da studenti, da insegnanti, da allievi, da tutto il personale. Perché non documentare questi momenti? Sì, è difficile: perché non potendo prevederli occorrerebbe avere sempre la videocamera in mano, come nel film *Essere e avere* (Philibert, 2003). Ma se abbiamo una videocamera a disposizione della classe, lasciamola agli studenti affinché la usino liberamente anche durante le lezioni: avremo una grande quantità di materiale da vedere, da discutere e da montare. Abbiamo già detto che non basta fare un'esperienza, occorre anche saper riflettere su di essa, proprio come un video ci aiuta a fare. E poi non trascuriamo la funzione del ricordo e della memoria, che è molto importante per i ragazzi (e per noi), che rivedono con interesse e curiosità i momenti della vita scolastica.



DOCUMENTAZIONE PERMANENTE



Essere e avere, Nicolas Philibert, 2003. Il regista ha trascorso un lungo periodo in classe riprendendo diversi momenti, non solo scolastici.



I “Filmatti” con disegni, animazioni, fotografie e voce, raccolgono momenti della vita di una classe elementare (Adriana Sartore, VI).



Non solo a scuola... anche a casa del prof. per una bella festa!



5. COME OPERARE IN CLASSE? CIACK! QUALCHE ESERCIZIO



5.1. Osservazione e descrizione

Scuola: Tutte Area: Tutte

Classifichiamo le immagini fotografiche utilizzando brevi frasi, singole parole, nomi e aggettivi e quindi descriviamole facendo attenzione all'inquadratura e alla composizione.

Maschi adulti	Inquadratura
	Sorride, si mette in posa, è ripreso di fronte, abbastanza vicino, sembra allegro, è ben centrato, la mano è molto grossa, la luce è di fronte.
	Il volto è tagliato, viene avanti sicuro di sé, può essere pericoloso? è un po' più vicino del precedente, appare misterioso, dietro è buio.
	E' vicino, esprime preoccupazione, non viene ripreso lo sguardo, sembra triste, è inquadrato un po' di lato ma diritto, la luce è di fronte, forse con un flash.

ATTIVITÀ

Qual è il soggetto di una immagine? Forse non è così semplice stabilirlo. Che cosa ci comunica una certa fotografia? allegria, serenità, pace, paura, bellezza, difficoltà? E' qualcosa che possiamo ricavare dall'immagine in termini "oggettivi", che valga per tutti? Tecnicamente come sono composte queste immagini? ci sono molti elementi? sono ben visibili

oppure sono tagliati? appaiono in ombra o in piena luce? Proviamo a capire, senza utilizzare ancora un linguaggio tecnico, alcuni elementi delle inquadrature e della composizione.

PROCEDURE

- 📷 Ogni allievo porta a scuola alcune fotografie più e meno recenti. Si possono utilizzare foto di famiglia, fotografie ritagliate dai giornali, cartoline.
- 📷 A ogni fotografia si attribuisce un nome secondo il soggetto che rappresenta (processo di nominazione: persone, cani, alberi, imbarcazioni, giocattoli, ecc.).
- 📷 Quindi si attribuisce un aggettivo in base a ciò che quella immagine pare che esprima (processo di aggettivazione: bello, brutto, affascinante, emozionante, penetrante, terribile, ecc.). Riportare sul quaderno i risultati del lavoro.
- 📷 Individuare tre immagini che hanno particolarmente colpito e cercare di descriverne sul quaderno l'inquadratura come nell'illustrazione riportata sopra.

PERCORSI

E' possibile stabilire un confronto fra compagni. Per esempio rimescolando le immagini e scambiandole. Si vedrà che i risultati coincidono solo parzialmente. Non importa in questa fase che si conoscano gli elementi dell'inquadratura (piani, campi, angolazioni, illuminazione, ecc.). Quello che qui interessa è la capacità di analizzare e di descrivere basandosi esclusivamente sull'osservazione.



5.2. Découpage

Scuola: Elementare Media Superiore Università Area: Tutte

Per apprendere gli elementi compositivi delle immagini in movimento, conviene imparare a realizzare un découpage tecnico di alcune parti. Come si fa?

Inquadratura (fotogrammi esempio)	Descrizione	Scomposizione
		Soggetto:
		Piani e campi:
		Illuminazione:
		Dialoghi:
		Musica:
		Effetti speciali:
		Transizioni:
		Altro:

ATTIVITÀ

Proponiamo alla classe la visione di una sequenza per “smontarla” tecnicamente. Insistiamo sull’aspetto tecnico rispetto al senso: ci serve per apprendere la composizione del film. Individuiamo una sequenza che non duri più di due o tre minuti e descriviamo ogni cambiamento che si svolge al suo interno tenendo conto: dell’inquadratura, dei movimenti di macchina, dell’illuminazione, della musica, dei dialoghi e dei soggetti che vengono ripresi (ambienti, persone, oggetti).

PROCEDURE

- 📺 Vediamo il film per intero e quindi scegliamo una sequenza particolarmente interessante ed efficace.
- 📺 Digitalizziamo la sequenza scelta sul computer.
- 📺 Attraverso una discussione guidata in classe scomponiamo la sequenza in singole inquadrature (possiamo collegare il computer alla televisione o a un videoproiettore).
- 📺 L’allievo che esprime oralmente la descrizione più appropriata detta brevi frasi ai compagni, in modo che ciascuno abbia gli stessi appunti.
- 📺 Ogni volta che viene individuata un’inquadratura stampiamo un fotogramma per i ragazzi che avranno un’immagine di riferimento.
- 📺 Ogni allievo poi redige per conto proprio una sceneggiatura alla rovescia, che parte cioè dal film (sequenza smontata).
- 📺 Rivediamo la sequenza (fermandola o rallentandola se il caso), leggendo una delle sceneggiature prodotte a voce alta.

PROSECUZIONE

In sede di montaggio si può inserire la lettura della sceneggiatura sincronizzata con le immagini, oppure si può impiegare un sistema di intertitoli.

Può essere importante cronometrare alcuni aspetti di questo smontaggio, per esempio la durata di una inquadratura, la durata di un dialogo, la durata di una carrellata e di una zoomata perché così impariamo anche ad avere familiarità con i tempi di narrazione e di produzione.



5.3. Parola e inquadratura

Scuola: Elementare Media Superiore Università Area: Tutte

Lavoriamo con le inquadrature di una macchina fotografica per trasmettere l'idea di alcune proprietà di una pianta (in pratica dobbiamo “aggettivare” un nome). Attenzione però: non dobbiamo modificare in alcun modo il nostro oggetto! Questa volta ci interessano il “senso”, le emozioni e i sentimenti che le inquadrature trasmettono.

Parola	Immagine	Inquadratura
Albero	Disegno un albero che stia completamente dentro il foglio.	Inquadro un albero che stia dentro l'obiettivo, luce normale, cielo azzurro
Albero brutto	Disegno un albero disadorno e malandato.	Inquadro solo una parte, oscura, con poca illuminazione, forse un po' sfocata.
inquietante	Disegno un albero spoglio avvolto nella nebbia, con la luna piena che filtra tra i rami, un corvo sul ramo.	Inquadro l'albero dal basso in alto, in controluce, con un forte contrasto.

ATTIVITÀ

Quali caratteristiche dovrebbe avere un albero che si possa definire nei termini di “bello”? e un albero “inquietante”? Proviamo a disegnare un albero “bello” e uno “inquietante”. Con una semplice inquadratura fotografica è possibile ottenere lo stesso effetto del nostro disegno? Cerchiamo diverse inquadrature, diversi “tagli”, angolazioni, posizioni, che ci possano trasmettere una sensazione di bellezza o di inquietudine, oppure altre emozioni.

PROCEDURE

- 📷 Cerchiamo un albero fra diversi altri e osserviamo come lo possiamo disegnare.
- 📷 Disegniamo un albero “bello” e quindi uno “inquietante”.
- 📷 Cerchiamo delle inquadrature che rappresentino lo stesso albero come “bello” e come “inquietante” e scattiamo le foto.
- 📷 Per ogni inquadratura riportiamo sul nostro quaderno tutti gli elementi che aiutano a ricordare come abbiamo realizzato ciascuna inquadratura.

PERCORSI

Possiamo fare la stessa prova anche con altri oggetti: un'automobile, una bottiglia sul tavolo, un cassonetto dell'immondizia, un animale, una persona (attenzione che gli esseri viventi mantengano la stessa posizione ed espressione, dobbiamo lavorare solo sulle inquadrature). Se disponiamo di un faretto o di un flash possiamo vedere che cosa capita illuminando l'oggetto in modo diverso (molto vicino, da lontano da angolazioni differenti). Esponiamo alcune foto in un cartellone in classe o raccogliamole in una pagina web con le indicazioni che sono emerse dalle nostre discussioni.



5.4. La scena e gli strumenti

Scuola: Elementare Media Area: Umanistica Artistica Sostegno

Quale differenza esiste fra i diversi strumenti di comunicazione? E' possibile dire la stessa cosa con qualsiasi mezzo? Il risultato sarà identico?

Testo	Disegno	Fotografie
		1.
		2.
		3.
		4.

ATTIVITÀ

Partiamo dal mezzo di comunicazione più semplice, la lingua parlata, per raccontare un evento (scena), e vediamo se un testo scritto, un disegno, una sequenza di immagini, riescono a esprimere messaggi identici.

PROCEDURE

- 📖 L'insegnante propone un evento semplice basato su una frase minima (scena), che possa essere facilmente disegnato, scritto e rappresentato con una successione di fotografie. Per esempio: Luca si è rotto una gamba sciando. Andrea ha trovato l'amore della sua vita. Paola è molto golosa. Questo evento non viene scritto, ma deve solo essere ricordato oralmente.
- 📖 Ogni allievo crea un disegno che rappresenta la scena stabilita.
- 📖 Quindi scrive un testo che descriva la scena.
- 📖 A questo punto, utilizzando la macchina fotografica, ogni ragazzo scatta una serie di foto (il numero è arbitrario) in modo tale che poste in sequenza possano rappresentare la scena (naturalmente, se è necessario, ci si può avvalere della collaborazione dei compagni come attori e anche di vari materiali).
- 📖 Ora i lavori vengono confrontati e discussi in classe rilevando quanti esprimono una fedeltà maggiore al tema scelto, ma anche una valenza espressiva e comunicativa significativa.
- 📖 Concludiamo con un esperimento. L'insegnante e gli allievi scelgono alcuni di questi lavori e, senza spiegare nulla, chiedono ad allievi di altre classi di stabilire di che cosa parlano esattamente i diversi messaggi, scrivendo una breve comunicazione in merito. Ogni allievo avrà un solo documento (un testo, un disegno o una sequenza di immagini). Noteremo che le comunicazioni scritte riportano dettagli, impressioni ed elementi non solo diversi fra loro, ma anche diversi rispetto ai propositi dell'autore di ciascun lavoro!

PERCORSI

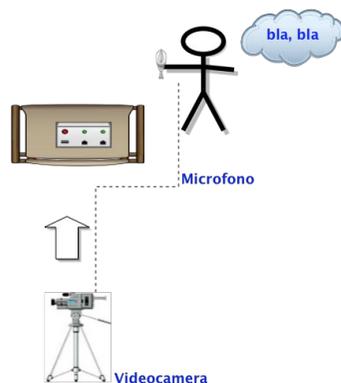
Questo compito si può svolgere a coppie: un ragazzo si occupa del testo mentre l'altro disegna. Quindi, insieme, realizzano le sequenze di immagini. Si può aggiungere anche il linguaggio non verbale, rappresentando la scena senza parlare, o una drammatizzazione, rappresentando la scena anche con la parola. La sezione musicale della scuola, oppure allievi in grado di farlo, possono creare una breve canzoncina per narrare la medesima vicenda attraverso un'altra forma espressiva.



5.5. Oggetti parlanti

Scuola: Materna Elementare Media Area: Tutte

Da quali elementi si può partire per narrare una storia? E' bene cominciare senza coinvolgere direttamente i bambini in recitazioni che li vedono protagonisti diretti sulla scena. Questo esercizio propone una mediazione, il bambino presenta una storia attraverso una voce fuori campo e degli oggetti.



ATTIVITÀ

Si chiede ai bambini di portare da casa un oggetto di uso comune. Li si invita a svolgere un racconto attraverso il loro oggetto. Il discorso è bene che non sia scritto, il bambino deve memorizzare ciò che deve dire ed esercitarsi sulla intonazione più appropriata.

PROCEDURE

- Al bambino si chiede di descrivere, per esempio attraverso la scodella della colazione, un momento della sua vita. “Questa è la tazza della mia colazione, la colazione viene preparata da...” ecc.
- Insieme all'insegnante il bambino dovrà costruire ciò che vuole dire e memorizzarlo. Fate alcune prove prima di avviare la videocamera.
- Usate la videocamera con un cavalletto e tenete l'inquadratura fissa sull'oggetto, senza zoomare e senza muoverla.
- Collegate un microfono alla videocamera in modo che il bambino possa restare fuori dall'inquadratura e l'audio sia di buona qualità.
- Quando è il turno del bambino successivo sostituite l'oggetto e riprendete a filmare, in questo modo create un effetto di scomparsa e apparizione improvvisa molto efficace e divertente.

PERCORSI

Ci sono diverse opportunità in sede di montaggio. Se partite da un argomento (per esempio la colazione), questo tema avrà probabilmente diversi “capitoli” che si ripeteranno per ogni bambino (che cosa mangio a colazione, a che ora mi alzo, ecc.). In questo caso potete tagliare ciascun clip per separare i diversi capitoli fra loro. La sequenza andrà poi ricomposta unendo le scene in base ai temi trattati e separati da un titolo, per esempio: E' ora di alzarsi! Latte o cioccolata?, ecc.

Se non siete pratici di montaggio, potete ottenere un risultato analogo mentre girate il video: alternate i bambini in base al capitolo in questione e poi semplicemente proiettate il risultato finale.



5.6. Monologo interiore

Scuola: Tutte Area: Umanistica Sostegno

Apprendiamo una tecnica che ci sarà molto utile quando progetteremo i nostri video. Si tratta di sostituire l'audio con un monologo interiore che renda diversa, comica o addirittura surreale la scena.

ATTIVITÀ

A che cosa starà pensando quella signora che si incipria nello spot pubblicitario? Non avrà paura quell'uomo a guidare il nuovo modello di auto su e giù per quei burroni? E' così felice quella famiglia davanti una scatoletta di carne conservata? Gli spot pubblicitari offrono forse il maggior scarto possibile fra ciò che un individuo realmente pensa e quello che viene rappresentato sullo schermo. E allora prendiamo alcune pubblicità e restituiamo agli attori la loro dignità di "esseri umani", registrando i loro "veri" pensieri al posto della traccia audio.

PROCEDURE

- Portiamo in classe la registrazione di alcuni spot pubblicitari, scelti soprattutto per l'atmosfera surreale e per la presenza di persone (meglio una sola perché si può registrare un pensiero più a lungo).
- Osserviamo più volte lo spot, dapprima con l'audio e quindi senza (volume a zero). Discutiamo: che cosa mai potrà pensare quella persona? Alla famiglia, al nonno malato, forse penserà: "ma figuriamoci, 'sta scatoletta da magnà è proprio 'na schifezza", ecc.
- Cronometriamo i tempi di apparizione dell'individuo sullo schermo (o degli individui), per i quali vogliamo registrare i loro "veri" pensieri (questo esercizio è molto importante perché ci abitua a manovrare il videoregistratore o il DVD utilizzando il conta minuti che appare sul frontalino dell'apparecchio).



- Scriviamo i testi di questi "veri" pensieri in modo che la lettura stia all'interno dei tempi che abbiamo calcolato (facciamo diverse prove di lettura).
- Per ottenere il risultato possiamo operare in diversi modi: si possono incidere i testi su un registratore e farli sentire mentre riproduciamo il video pubblicitario a volume spento o abbassato; un allievo può leggere i testi mentre il televisore riproduce le immagini della pubblicità (simpatico, per scuole elementari); oppure si può fare un vero e proprio montaggio al computer.

PERCORSI

Scegliamo un solo video, dividiamo la classe in gruppi in modo tale che ogni gruppo abbia il compito di lavorare su uno specifico genere (comico, horror, psicologico, ecc.). Lo stesso video avrà così diverse interpretazioni e il confronto sarà molto interessante.

Attore	Tempi	Testo
	da: a: tot:	



5.7. Video - trama

Scuola: Medie Superiori Università Area: Umanistica, Artistica

Vi piacciono i trailer? Realizziamo il trailer di un'opera di letteratura. prima di tutto per riassumerne la trama.



Il trailer del Re Lear prodotto in classe. L'immagine è in parte disegnata parte realizzata come fotomontaggio, i testi scorrono sullo schermo e una voce allo stesso tempo li legge.

ATTIVITÀ

Impariamo a unire testi e immagini per una semplice produzione che non duri più di tre minuti. Partiamo dalla trama di un libro o di un racconto e rappresentiamola con un piccolo video.



Immagine	Tempi	Frase
	da: a:	
	da: a:	
	da: a:	

PROCEDURE

- Leggere un'opera o alcune sue parti significative.
- Scrivere una sintesi della trama.
- Ridurre la trama ad una serie di frasi che devono essere registrate con il computer.
- Dopo questa piccola sceneggiatura si cercano le immagini che possono rappresentare ogni frase del trailer.
- Alcune immagini vengono reperite da internet, altre sono disegnate con la tavoletta grafica o a mano, riprese da libri con la fotocamera digitale o lo scanner. Uno dei metodi più interessanti e divertenti è quello di realizzare le immagini come fotomontaggi di disegni, immagini, foto.
- A questo punto si montano le immagini e i testi registrati per creare il video.
- Si usano le funzioni di titolazione dell'applicazione di montaggio per far muovere le frasi sui singoli fotogrammi del video, in modo che scorrano mentre si sente la lettura.
- Infine aggiungere un sottofondo musicale.

PERCORSI

Dalla trama si possono sviluppare compiti più impegnativi, per esempio articolare un discorso personale sul libro letto citandone dei brani, oppure realizzare un trailer su un autore, su un tema rappresentato attraverso immagini e poesie. Gli insegnanti di seconda lingua possono invitare i ragazzi a realizzare la loro opera nella lingua straniera che stanno studiando.



5.8. Il cugino di Quark

Scuola: Tutte Area: Tutte

Utilizziamo i video documentari. Impariamo così un'altra tecnica indispensabile per la produzione di video didattici.



Soggetto	Tempi	Testo
	da: a: tot:	
	da: a: tot:	
	da: a: tot:	

ATTIVITÀ

Ci caliamo nei panni di Piero e di Alberto Angela, anzi, del loro

“cugino”... il cugino di Quark! Creiamo i nostri commenti e le nostre spiegazioni ad alcuni video documentaristici che ci vengono proposti.

PROCEDURE

- 📺 Portiamo in classe la registrazione di alcuni brevi spezzoni tratti da documentari. Sono preferibili i documentari di animali nei quali non appaiono più di due o tre soggetti per volta, sono più difficili da utilizzare documentari centrati su molte persone o su situazioni sociali, vanno molto bene i documentari che riguardano l'universo o le strutture molecolari, ecc.
- 📺 Osserviamo il documentario alcune volte per immaginare come potremmo renderlo divertente (cominciare con il riderci su è più stimolante e meno impegnativo).
- 📺 Cronometriamo i tempi di apparizione sullo schermo del soggetto (o dei soggetti), sui quali sarà centrato il nostro discorso.
- 📺 Scriviamo i testi delle spiegazioni che andranno inserite nel video, proprio come farebbero degli scienziati, dei naturalisti (“E’ qui, è proprio qui che il ghepardo, dopo aver perso una partita a briscola con gli amici, si sfoga sulla povera gazzella...”).
- 📺 Per ottenere il risultato finale possiamo operare in diversi modi: si possono incidere i testi con un registratore e farli sentire mentre riproduciamo il video a volume spento o abbassato; un allievo può leggere i testi mentre il televisore riproduce le immagini della pubblicità; oppure si può fare un vero e proprio montaggio al computer.

PERCORSI

Si può registrare un commento “serio”, per esempio per rendere più chiara una spiegazione o per aggiungere degli elementi importanti, o per semplificare quella presente nel documentario originale. In altre schede proporremo nuovi lavori sul genere filmico del documentario.



5.9. Piccole storie... educative

Scuola: Tutte Area: Tutte

Video ironici, sulla vita scolastica, sugli usi e i costumi degli studenti e degli insegnanti, video con piccole “moralì” educative, pubblicità progresso... Prendiamo spunto da un aspetto qualsiasi della vita scolastica e personale e... facciamone un video.



Ecco che cosa succede quando non si fa colazione! Un video ironico - educativo (Dominique Bertrand, scuola media, Roma).

ATTIVITÀ

Autosserviamo i nostri comportamenti in classe. C'è chi arriva sempre in ritardo. C'è chi si veste sempre in un certo modo, chi usa sempre alcune espressioni linguistiche per intercalare i discorsi. Prendiamo uno di questi comportamenti e ricaviamo un video divertente che abbia anche un messaggio “educativo”. Come fare? Esistono diverse tecniche. Si può prendere il comportamento A e ripeterlo diverse volte per creare una reiterazione comica e quindi, alla fine, proporlo in una situazione

completamente diversa che arreca un grave danno al soggetto. Per esempio Mario arriva sempre in ritardo a scuola per evitare le prime interrogazioni mattutine, ma una mattina la compagna di classe, dopo aver atteso Mario inutilmente, invita infine un altro ragazzo a vedere il concerto per il quale ha due biglietti omaggio. Mario ha si saltato un'interrogazione, ma ha anche perso un'occasione! Un'altra tecnica può essere giocata sulla suspense: si sa già in partenza che il comportamento di Mario (il ritardo) provocherà una grave conseguenza (per esempio una sospensione), che non arriva mai anche se il rischio incombe finché... il pericolo viene evitato proprio a due passi dall'ufficio del preside, con un colpo di scena (il preside sta male, Mario ha vinto un concorso, la scuola è allagata, ecc.). Una terza tecnica si basa su situazioni assurde e surreali. Per esempio: l'azione A (ritardi) provoca reazioni completamente slegate fra loro: B, C, D, E, da parte dell'insegnante che reagisce ai ritardi di Mario in modo completamente strampalato mettendo in luce che qualsiasi comportamento il ragazzo adotti non otterrà mai la stessa risposta... che fare?

PROCEDURE

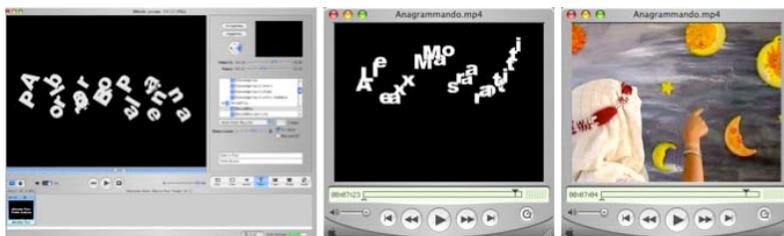
- Sottoponiamo un breve questionario sui comportamenti più divertenti, antipatici, strani curiosi, corretti, seri, ecc. dei ragazzi e degli insegnanti e scegliamone uno dopo una discussione.
- Scriviamo alla lavagna una trama per punti, discussa in classe, che ciascun allievo perfezionerà per iscritto per proprio conto.
- Scelto il miglior testo, si stabiliscono le diverse parti: gli allievi possono anche rappresentare se stessi.
- Si divide la trama in sequenze e ogni gruppo della classe scrive una breve sceneggiatura (una / due pagine), per ciascuna sequenza.
- Quindi iniziano le riprese. È bene fare tutto in una giornata, eventualmente con un rientro pomeridiano. I ragazzi non perdono concentrazione, non variano le condizioni di luce e atmosferiche, non si perde tempo a prendere e riporre le attrezzature e a preparare le condizioni di ripresa. Consiglio: utilizzate almeno due videocamere per avere più opzioni in sede di montaggio. Per esempio una videocamera per i primi piani e l'altra per i campi medi o larghi.



5.10. Giochi di testi e... di persone

Scuola: Materna Elementare Media Area: Umanistica Artistica Sostegno

Piccola scuola di recitazione: anagrammiamo il nostro nome e cognome per assumere una nuova identità che... rappresentiamo davanti alla videocamera.



Si sceglie un effetto di titolazione appropriato (prima immagine), il nuovo nome appare a video come se fosse composto dal computer e quindi si mostra la ripresa dell'allievo che interpreta il nuovo personaggio (Rossana Degano e Antonella Brugnoli, Manzano, UD).

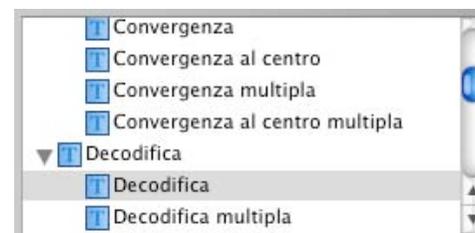
ATTIVITÀ

Anagrammiamo i nostri nomi e cognomi. Questa operazione può essere casuale oppure preparata, dipende dal tipo di attività che si vuole svolgere anche con gli insegnanti di italiano. Chi è questo nuovo personaggio? quali saranno le sue caratteristiche? di che nazionalità sarà? che carattere avrà? quali saranno i suoi hobbyes e il suo lavoro? Definite le caratteristiche del personaggio elaboriamo semplici travestimenti e... ciack si gira! Ma attenzione: a riprendere “prima della cura” e “dopo la cura”: montiamo insieme le due sequenze per un confronto che si annuncia sorprendente.



PROCEDURE

- Anagrammiamo i nostri nomi secondo la tecnica più appropriata (casuale, scomponendo le lettere ed estraendole, partendo dal nome o dal cognome, individuando una nazione o una qualsiasi caratteristica alla quale l'anagramma deve conformarsi, ecc.).
- Attraverso una discussione in classe individuiamo alcune caratteristiche del nuovo personaggio: provenienza, carattere, occupazione, attività nel tempo libero, e così via.
- Prepariamo una semplice scenografia che corrisponda alla tipologia individuata e predisponiamo dei costumi appropriati.
- Giriamo due clip: il primo clip deve essere una presentazione dell'allievo nella sua identità originale e il secondo una presentazione nella sua nuova identità, naturalmente con i nuovi indumenti e la nuova scenografia.
- Con la nostra applicazione di montaggio scriviamo i titoli delle due sequenze: il primo titolo (A) è formato dal nome e cognome dell'allievo e il secondo titolo (B) è formato dall'anagramma. Scegliamo un effetto di titolazione appropriato in modo che sembri che sia il computer a realizzare l'anagramma.
- Montiamo il video secondo questa successione: Titolo A - sequenza A - Titolo B - sequenza B. Possiamo poi concludere in vari modi, per esempio mostrando due immagini fisse dalle sequenze A e B attraverso una dissolvenza incrociata (in modo da rendere l'idea di trasformazione).



L'effetto titolo Decodifica di iMovie è molto appropriato.



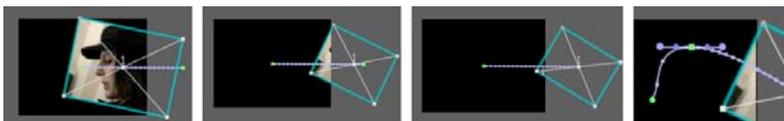
5.11. Le immagini raccontano

Scuola: Tutte Area: Tutte

Quando l'immagine racconta? Quando c'è un "prima" e un "dopo" e questo prima e dopo sono legati fra loro. Ma se abbiamo una sola immagine oppure poche e scollegate fra loro? Nessun problema, utilizzando la tecnica del fotografo Ken Burns costruiamo una storia anche con una sola immagine! (ma noi ne useremo tre...).



L'effetto Kern Burn in iMovie: si stabilisce quale dettaglio inquadrare in partenza, l'inquadratura finale, lo zoom e il tempo di scorrimento.



Con altre applicazioni di montaggio, come FinalCut Express, per muovere un'immagine e cambiarne la grandezza durante il movimento, basta stabilire un tracciato utilizzando i fotogrammi chiave, ciò permette un controllo molto più accurato e preciso e soluzioni più creative.



ATTIVITÀ

Facciamo portare a scuola tre vecchie immagini di famiglia, una delle quali sia un paesaggio e la seconda un ritratto. Il soggetto della terza immagine può essere libero. Ciascun allievo dispone le foto nella successione che preferisce per creare una storia. La storia è composta da due piani: 1. si sviluppa all'interno di una stessa immagine passando da un dettaglio a un'altro; 2. si sviluppa tra un'immagine e l'altra. Il racconto non deve durare più di due minuti.

Foto	Partenza	Arrivo	Sec.	Voce / Testo

PROCEDURE

1. Inventare una trama che utilizzi le tre fotografie. Affinché la trama abbia effetto cerchiamo di creare una certa suspense: "Stavo guardando mia sorella nuotare quando...".
2. Disporre le fotografie in ordine secondo la trama e quindi determinare per ogni fotografia il punto di partenza di un dettaglio e il punto di arrivo.
3. Fotocopiare con ingrandimento i dettagli scelti di ogni fotografia.
4. Incollare su un foglio la successione completa delle foto e dei dettagli secondo l'ordine stabilito.
5. Scrivere sotto ogni fotocopia così incollata le frasi che saranno pronunciate da una voce fuori campo, oppure i testi che dovranno comparire.
6. Leggere a voce alta i testi cronometrando il tempo che occorre e quindi riportarlo sul foglio.
7. Acquisire le fotografie con uno scanner e montare il video insieme all'audio.
8. Ai bambini molto piccoli l'insegnante chiederà di immaginare una storia e registrerà la loro voce quando monterà le immagini.



5.12. Alla caccia del Chroma Key

Scuola: Tutte Area: Tutte

Dal luogo delle vostre villeggiature cercate un momento nel quale in giro non ci sia proprio nessuno. Occorre una città bella deserta, oppure la quiete di un paesaggio montano o marino senza anima viva. Abbiamo bisogno di uno scenario da applicare alla tecnica del Chroma Key.



L'immagine a sinistra mostra due allievi mentre tengono una lezione su Robinson Crusoe. La lezione si svolge in classe, come sfondo abbiamo una parete dal colore abbastanza uniforme. L'immagine a destra mostra il video montato con l'effetto Chroma Key: un'isola deserta appare sullo sfondo, mentre alcuni effetti quali il contorno delle figure, sono stati ottenuti agendo su alcuni parametri del filtro. Per questo montaggio è stato utilizzato FinalCut Express.

ATTIVITÀ

Riprendete un luogo che si presti a essere utilizzato come sfondo per i vostri video: la via deserta di una città, la spiaggia e il mare senza bagnanti, il profilo delle montagne, un bel bosco, una fattoria in aperta campagna, il cielo notturno. Queste riprese saranno utilizzate come sfondi nei vostri video didattici. Quando con i vostri allievi girerete un video che richiede

un bosco, oppure ambienti particolari... collocherete in secondo piano i filmati che avete girato. Questa operazione si effettua in sede di montaggio e si usa una tecnica chiamata Chroma Key.

PROCEDURE

- 📺 Dedicate un nastro di 60 minuti solo a questo lavoro.
- 📺 Scegliete dei posti privi di persone. Perché privi di persone? Perché girerete solo alcuni secondi di video. In sede di montaggio potrete duplicare e utilizzare più volte questi clip. Ma... se duplicate più volte una scena nella quale appaiono degli individui, questi stessi individui ripasseranno in continuazione nel vostro sfondo! Invece il movimento di una pianta al vento o delle onde marine si notano meno anche se compaiono gli stessi, ripetuti più volte.
- 📺 Tenendo ben ferma la videocamera sul cavalletto, fate una ripresa di 15 - 20 secondi. Operate in questo modo in tutta una serie di luoghi.
- 📺 Quando a scuola filmerete i vostri allievi come protagonisti di qualche storia, collocateli davanti a una parete colorata in modo uniforme (l'ideale è un colore molto forte che non si possa confondere con i colori dei vestiti e della pelle).
- 📺 In sede di montaggio inserite le sequenze girate con gli allievi su una traccia video della Timeline e quelle che avete girato voi come sfondi su una traccia diversa ma sovrapposta alla prima.
- 📺 Selezionate la sequenza del video didattico e applicate su di essa il filtro Chroma Key. Il filtro Chroma Key "elimina" un colore a piacere di un clip, lo "buca" (per i più esperti diciamo che lo trasforma in canale "alpha"). In questo modo al posto del colore bucato appare il video che è stato sovrapposto nella traccia sottostante della Timeline. Ovviamente il colore da "bucare" è quello dello sfondo uniforme delle sequenze che avete girato a scuola.
- 📺 Aggiustate eventualmente alcuni parametri per ottenere degli effetti più fedeli o stravaganti e... il gioco è fatto! I ragazzi risalteranno magicamente su un bellissimo sfondo marino, o davanti a una inquietante foresta, o in cima a un ghiacciaio.



5.13. Arti, mestieri e interviste

Scuola: Elementare Medie Superiore Università Area: Tutte

Quanti mestieri e attività si incontrano nel mondo!
Perché non documentarli realizzando un video basato sulle interviste?



Un video che documenta la compagnia Ferrajolo realizzato attraverso interviste che si alternano a riprese dietro le quinte, alle attività collaterali e agli spettacoli. (Alberto Pian, TO).

ATTIVITÀ

Siamo a Venezia? ci sono i gondolieri, gli artigiani di vetro, lo “squero”, colui che le gondole le produce. Siamo al mare? riusciamo a imbarcarci con i pescatori? Abbiamo conosciuto una compagnia che realizza spettacoli in piazza? dei pompieri che sono disponibili a parlare del loro lavoro? una guardia forestale? dei pastori? se abbiamo l'opportunità di incontrare persone che svolgono lavori “diversi”, pericolosi oppure artistici, o ancora che stanno scomparendo (per esempio i liutai e molte attività artigianali), documentiamoli girando un bel video basato sulle interviste. Prepariamo le domande, certamente, ma ricordiamo che la migliore intervista è un lungo colloquio che poi articoliamo in sede di montaggio. Impariamo dunque a conversare. Facciamo anche riprese degli attrezzi utilizzati, dell'ambiente di

lavoro e, se possibile, quando il nostro personaggio è all'opera. Scegliamo una musica appropriata e scriviamo i giusti intertitoli.

PROCEDURE

- ❏ Bisogna scegliere il soggetto. Caratteristica principale dev'essere la sua disponibilità a parlare con noi, a dedicarci un paio d'ore mostrandoci anche la sua attività quando è all'opera.
- ❏ Prepariamo le domande per iscritto, ma poi lasciamoci guidare nella conversazione, facciamo degli esercizi in classe: costituiamo gruppi di allievi che si intervistano conversando.
- ❏ Portiamo appresso il nostro cavalletto e le batterie della videocamera. Sarebbe meglio avere un paio di videocamere per riprendere il personaggio da angolature diverse mentre risponde alle domande.
- ❏ Scriviamo un breve elenco di riprese utili per il film: oggetti e attrezzi in primo piano, campi medi e totali del luogo di attività, primi piani dei volti, panoramiche del luogo geografico, cartelli stradali che indicano i nomi dei luoghi, compaesani. Registriamo anche dei rumori di fondo che ci potranno essere utili. Portiamo con noi anche un microfono con un filo abbastanza lungo di 3 - 5 metri. Meglio un microfono che si possa fissare al colletto della camicia.
- ❏ In sede di montaggio operiamo in questo modo: togliamo sistematicamente le nostre domande e lasciamo solo le risposte per costruire un racconto continuo. Spezziamo poi questo racconto inserendo riprese di particolari e di ambiente e anche alcuni intertitoli lasciando la voce dell'intervistato come sottofondo. A questo punto montiamo la musica con l'accortezza di alzarne il livello nei momenti in cui non c'è la voce e di abbassarlo quando dobbiamo udirla.
- ❏ Durante il montaggio lasciamo degli spazi nei quali siano le immagini e la musica a parlare e non le parole del nostro personaggio, per dare al pubblico il tempo di digerire e di gustare i contenuti espressi.
- ❏ Quanto deve durare il video? Non più di 20 minuti.



5.14. In viaggio a Pechino

Scuola: Media Superiori Università Area: Tutte

Si, si, per portare una classe a 200 Km di distanza sono tutti buoni, ma chi ha mai portato i suoi allievi da Orbetello a Pechino? Che aspettiamo? Andiamoci!



La cartina viene in avanti mentre, contemporaneamente, un video si inserisce, effettua una rotazione e si dispone nel punto esatto a cui si riferisce sulla cartina. L'immagine di destra mostra in FinalCut Express i fotogrammi chiave che articolano il movimento del clip sovrapposto.

ATTIVITÀ

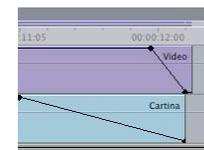
Progettare una gita è molto divertente. Se poi lo facciamo per combinare una serie di nozioni di geografia, di scienze, di storia... allora diventa anche un lavoro molto interessante per rielaborare le nostre conoscenze. E se infine mostriamo anche un video sul tour in Cina... susciteremo l'invidia di tutti. Cogliamo l'occasione anche per utilizzare un paio di trucchi come il motion in motion (video nel video) e la suddivisione del quadro.

PROCEDURE

Prima di tutto scegliamo le località da visitare dividendo la classe in

gruppi che hanno l'incarico di reperire le fonti documentarie sulla località assegnata: testi, foto, video, cartine geografiche.

- Calcoliamo i tempi degli spostamenti e prepariamo un programma di viaggio: a ogni gruppo vengono assegnate una giornata o due.
- Ciascun gruppo scrive una traccia per montare il materiale. La traccia deve indicare quali clip si sovrappongono fra loro e come, per poter poi generare gli effetti di motion in motion e di suddivisione del quadro.
- Esempi di montaggio: con la tecnica motion in motion collochiamo la cartina come sfondo, la facciamo lentamente ingrandire e sovrapponiamo un clip di immagini naturalistiche. Con la suddivisione del quadro presentiamo contemporaneamente una cartina, una spiegazione, delle riprese da satellite e un titolo.



Per le operazioni di motion in motion e di suddivisione del quadro occorre sempre sovrapporre i diversi clip su più tracce.



Suddivisione del quadro in quattro parti: cartina della Cina, Allievo che fornisce informazioni, coste riprese dal satellite e titolo. L'immagine a sinistra mostra il montaggio di ciascun clip all'interno del quadro in FinalCut Express, mentre l'immagine di destra mostra l'effetto ottenuto in proiezione.



5.15. Un giallo strepitoso

Scuola: Superiore Università Area: Umanistica

Un delitto, un mistero, un'indagine, una soluzione. Il detective entra in azione e risolve un caso che... non esiste, girato senza attori, senza scenografia, senza neppure una trama... Possibile? Sì, possibilissimo. Approfittiamo della gita scolastica di almeno tre o quattro giorni per pianificare il lavoro e al rientro costruiamo una storia mozzafiato.

ATTIVITÀ

Vogliamo produrre un corto di una ventina di minuti. E' un giallo, ma non abbiamo attori, non abbiamo scenografie, set e neppure una trama! Prima di partire per una gita scolastica (magari all'estero), pianifichiamo le riprese. Che cosa ci occorre? Ci occorrono riprese in vie malfamate e bettole di notte, in quartieri lussuosi di giorno, magari musei, gioiellerie, banche, opere d'arte. riprendiamo persone, primi piani, interni, dettagli di ogni genere, giriamo di giorno e di notte. Dovremo riprendere poliziotti, auto e moto della polizia, automobili, folla, catapecchie, mezzi di trasporto e non dimentichiamo i paesaggi suggestivi e diversi particolari. Se abbiamo un'idea di partenza è meglio, per esempio: facciamo una gita a Parigi, immaginiamo un intrigo al Louvre o nel corso di un summit internazionale. Alcuni studenti potrebbero in qualche modo avere un ruolo in una trama non ancora ben definita: riprendiamoli in varie situazioni mentre si muovono nella città, mentre parlano fra di loro o con qualcuno del posto (basta far loro chiedere informazioni e riprenderli), eventualmente con abbigliamenti appropriati. Se riusciamo coinvolgiamo qualche persona gentile e disponibile (un barista che facciamo parlare a un telefono, un poliziotto che si presta a compiere qualche azione, una donna disponibile a

essere ripresa con diverse inquadrature...). Quando torniamo vediamo il materiale che abbiamo a disposizione e a quel punto inventiamo la nostra trama. Se occorrono dei dialoghi (pochi), useremo un doppiaggio, in tutti gli altri casi sarà una voce fuori campo a narrare la storia. Creiamo il film in montaggio, se sappiamo imprimere un ritmo, trasmettere sensazioni, attese, sospensioni, il tutto unito a buone riprese... il gioco è fatto!

PROCEDURE

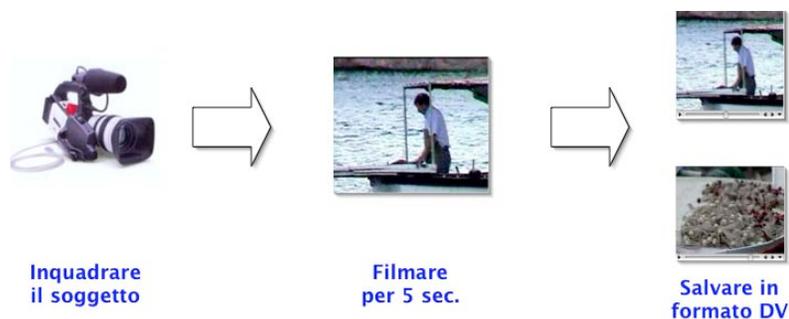
- 📹 Possiamo partire con un "soggetto", una storia a grandi linee. La storia non deve comprendere situazioni impossibili da reperire sul luogo (non l'agente segreto che si arrampica sul cornicione di un palazzo, ma una fuga dalla torre Eiffel è fattibile!). Bisogna aver chiaro che il set è il luogo della gita scolastica con tutto quello che è possibile trovare nella vita quotidiana.
- 📹 L'attrezzatura è importante: due o tre videocamere che saranno gestite da gruppi precisi di studenti con compiti definiti (persone, paesaggi, situazioni da inventare, ecc.). Cavalletti, eventualmente almeno un faretto con una prolunga di una ventina di metri, quattro o cinque cassette di un'ora l'una, batterie di ricambio. Oggetti che possono essere utili (impermeabili, capelli, tailleur per le ragazze, una 24 ore, è meglio fare un inventario di ciò che occorre).
- 📹 Dato che alla fine avremo alcune ore di riprese, occorre tenere un bollettino di ripresa, siglando ogni cassetta e utilizzando il timer segnato dalla videocamera per rintracciare le riprese indicando i soggetti, il luogo, l'ora del giorno e il tempo (questo è molto importante, altrimenti si passa, nel medesimo arco temporale, dal sole alla pioggia!).
- 📹 Bisogna lavorare tutti insieme: solo un'ampia discussione e le idee di tutti daranno dei risultati interessanti.
- 📹 La cura maggiore è nel montaggio: non avendo veri attori impegnati in vere azioni, occorrerà mostrare e nascondere abilmente, far intuire e coinvolgere lo spettatore con una narrazione sorretta da una voce fuori campo (eventualmente da intertitoli), e dal doppiaggio.



5.16. L'insegnante in vacanza

Scuola: Tutte Area: Tutte

Anche in vacanza l'insegnante può rendersi utile alla causa del montaggio. No, non si tratta di girare il solito film delle ferie estive! ma di formare un archivio digitale per gli allievi e i colleghi. Questi video sono una risorsa gratuita da vedere e commentare con i bambini e i ragazzi, da inserire in altri video, tesine e ricerche per i lavori scolastici.



ATTIVITÀ

Portate con voi la videocamera e la fotocamera digitale ogni volta che potete. Quando vi imbattete in manufatti, strutture architettoniche, figure umane, mezzi di trasporto, paesaggi, animali: riprendeteli, ma senza girare un film vero e proprio. Bastano pochi secondi per documentare un soggetto. Se diversi insegnanti di una stessa scuola (e anche qualche studente), seguissero queste indicazioni, in breve tempo avrete a

disposizione un formidabile archivio di immagini e video.

DV *	Tempo	Spazio occupato
Con audio	5 secondi	18,2 Mb
Senza audio	5 secondi	17,4 Mb

*stessa qualità del nastro digitale

PROCEDURE

- 📹 Dedicate un nastro di 60 minuti solo a questo lavoro. Un cavalletto è indispensabile, perché ferma l'inquadratura, aumentandone la qualità.
- 📹 Scegliete uno o due temi adatti ai luoghi delle vostre vacanze. Per esempio: "I campanili", filmerete allora campanili di tutti i tipi. Oppure: "Piante da frutta", o ancora: "Motociclette", "Pescatori", "Il mercato", e così via. Non scegliete più di un paio di argomenti. Prestate ora attenzione a questo: il soggetto non è dato dall'argomento generale ("Il castello"), ma dalla specifica inquadratura ("Il portone", "Il fossato", "il cortile interno"). Ricordate: se filmate tutte le componenti del castello, non avrete un grande archivio su questo tema, ma tanti miseri archivi sui temi più disparati. Quindi delimitate il tema e filmate solo i soggetti che vi appartengono.
- 📹 Ogni ripresa deve essere di 5 secondi. Se è possibile programmate la videocamera per interrompere automaticamente la ripresa. Cinque secondi è un tempo standard, universalmente riconosciuto, per documentare un soggetto fisso.
- 📹 Non muovete la telecamera per nessun motivo: puntate su un soggetto, inquadrare, riprendete per 5 sec. e spegnete. Riprendete soggetti in movimento solo se è indispensabile.
- 📹 Al rientro avrete una cassetta piena di brevi clip. Li acquisite, togliete l'audio e li salvate separatamente nel formato DV senza compressione. Ora sono pronti per essere inseriti nell'archivio scolastico, che può essere un database, una raccolta di cd e dvd conservata in biblioteca, o la rete Internet.



B. QUESTIONI DI TECNICA E DI STILE



6.1. Inquadrature

E' verso il 1910 che si comincia a parlare di inquadratura, cioè della creazione da parte del regista delle condizioni favorevoli a una ripresa fondata sul concetto di una unità di spazio e di tempo. Nell'inquadratura di solito si valutano tre elementi: la distanza (lo spazio tra due punti importanti in relazione fra loro che devono essere inquadrati, per es: l'assassino e la pistola); il quadro, (cioè l'area di ripresa); la composizione (le forme che appaiono sullo schermo, le grandezze, le linee e i colori che vi vengono rappresentati). L'inquadratura in genere ha una durata strettamente necessaria: se indugiamo inutilmente, non attiriamo l'attenzione sull'azione, ma su altri elementi, come la voce fuori campo, i dettagli, la composizione, le forme, ecc. Oggi l'inquadratura non ha più a che fare con una unità spazio - temporale. Con l'innovazione digitale, i video sperimentali e i videoclip, l'inquadratura va intesa sul piano compositivo formale, mentre il termine di scena (o di clip), è più appropriato per definire un'unità spazio - temporale che può essere composta da una o da diverse inquadrature e integrandone la durata. Questo perché il digitale e le nuove esperienze compositive hanno modificato il senso stesso e l'uso di ciò che è stato definito fino a ora come inquadratura.



SOLUZIONI FORMALI E PLASTICHE

<p>Sovrapposizione sono sovrapposte due inquadrature diverse in una sola, la mano e il volto</p>	
<p>Spinta un'inquadratura è lentamente spinta da un'altra, nel quadro rimangono alcuni istanti insieme</p>	
<p>Mimetica inquadratura che riprende la composizione formale di una fotografia in bianco e nero</p>	
<p>Filtri la composizione cromatica e la resa di superficie sono ottenute attraverso l'applicazione di filtri</p>	
<p>Plasticità attraverso filtri ed effetti digitali si possono studiare nuove rese plastiche</p>	
<p>Divisione dello schermo molto usato nella tv e ora anche nel cinema la divisione in riquadri con diverse inquadrature</p>	

Nowhere to hide, Myung See - Lee, 1999: queste diverse inquadrature (tranne la penultima in basso, che ho appositamente elaborato e l'ultima tratta da Hulk, Hang Lee, 2003), compaiono tutte nei primissimi minuti del film.



6.2. Una ricerca continua

La ricerca di soluzioni sul piano formale (inquadrature, ecc.), non riguarda solo la storia delle immagini in movimento e delle sue avanguardie. Le pellicole grattate di Stan Brakhage, quelle trattate di Man Ray anticipavano le infinite possibilità offerte dal digitale che, sopprimendo la pellicola, fa vacillare il concetto stesso di inquadratura così come lo si è sempre inteso. D'altra parte Ejzenstejn aveva già dato ampie indicazioni in tal senso quando analizzava alcune inquadrature de *La corazzata Potemkin* (1925) esclusivamente in termini di linee, curve, direzioni di prospettiva. Il pittore Fernand Léger si era spinto nella stessa direzione (*Il balletto meccanico*, 1924), montando una serie di sequenze solo in base a criteri compositivi e plastici (forme, movimento, colore, ecc.).

Oggi questa ricerca è uscita dal suo limite sperimentale. La composizione delle inquadrature attraverso molteplici soluzioni è parte integrante delle possibilità che si offrono a chiunque utilizzi il montaggio digitale. Insegnanti di educazione artistica, di disegno, di grafica e molti altri, possono giocare un ruolo importante nel creare le soluzioni compositive del video e la loro esperienza in tal senso è un serbatoio prolifico di idee a quale attingere.



Charlie's Angels più che mai, (Joseph McGinty Nichel, 2003), i tre angeli si levano la maschera per mostrarsi alla loro nemica, Madison. Questa rivelazione è rappresentata contemporaneamente su uno schermo diviso in tre parti.

QUALCHE INDICAZIONE SULLA PERCEZIONE

Se non è diversamente sollecitato, lo sguardo è attirato dalla parte centrale dello schermo. Questo si verifica anche durante un cambio di inquadratura, dove l'attenzione è di nuovo indirizzata alla parte centrale, ma se lo svolgimento indica che capiterà qualcosa, lo spettatore guarderà la parte dello schermo dove si annuncia il cambiamento. Se vi sono più personaggi l'attenzione è richiamata dalla figura più grande, oppure dal protagonista, o da chi sta parlando. Curiosamente non sono le figure più dettagliate e contrastate ad attirare maggiore attenzione, ma quelle il cui numero di informazioni è minore (infatti occorre inferire i dati sensibili quando sono scarsi e proprio per questo di solito l'occhio lavora di più e con maggiore attenzione).



6.3. Divisione del quadro

Includere diverse scene, o inquadrature, nello stesso quadro serve a ritmare l'azione, a mostrare nuove prospettive psicologiche e a superare i limiti di unità di spazio e tempo a cui l'inquadratura era vincolata. Con le tecniche digitali il quadro può facilmente essere suddiviso per mostrare punti di vista diversi (se non scene differenti), oppure fermarsi su una foto che non è neppure stata ripresa da una macchina (abbiamo detto che un film si può realizzare in sede di montaggio senza riprese).

Queste tecniche non sono più specifiche dei video sperimentali o dei videoclip, ma sono entrate anche nel cinema. Per esempio, il montaggio di Hulk (Ang Lee, 2002), presenta un uso sistematico e molto distribuito di inquadrature sovrapposte e di sezioni del quadro. Se dunque si vuole recuperare il concetto di inquadratura resta una sola strada, considerarla esclusivamente come un atto compositivo formale, senza rapporto né con un tempo, né con un senso proprio, che vengono invece stabiliti dalla scena (o clip) e dalla sequenza.

In un video didattico la suddivisione del quadro può mostrare la varietà della vita scolastica o la complessità di un argomento, oppure evidenziare angolature diverse di un esercizio ginnico, di un monumento storico, ecc.

HULK, ANG LEE, 2002



A sinistra: le due inquadrature laterali mostrano il modo con cui Bruce e Betty osservano Gleen, un "collega" poco raccomandabile. A destra: tre inquadrature mostrate attraverso una sovrapposizione trasparente: a indicare il lavoro frenetico nel medesimo ufficio.



A sinistra: cinque scene affiancate che mostrano tempi e spazi diversi dell'operazione con la quale si rinchiede Hulk in una base segreta. A destra: qui le scene sono quattro, non sono affiancate, una è di sfondo, tre compaiono sullo schermo con effetti di ingrandimento.



Esempio di video didattico con divisione del quadro: a sinistra si mostra il montaggio che dispone i quattro clip nel quadro e a destra il video.



6.4. Veduta, scena, inquadratura

All'inizio era la veduta. I fratelli Lumière fissavano la camera in un punto, giravano la manovella e filmavano fino alla fine della pellicola. Di qui titoli di film come: L'arrivo del treno nella stazione di La Ciotat. Poi viene introdotta la scena (il tableaux), che implica un'organizzazione della ripresa, degli attori, un'artificialità della ripresa. Più scene formano un vero e proprio film: La vita, la passione di Gesù, Lumière, 1889; Il viaggio nella luna, Méliès, 1902. Poi il termine inquadratura ha sostituito quello di scena, anche perché si accompagna con la definizione dei piani di ripresa (primo piano, campo americano, ecc.). Abbiamo detto che oggi è più corretto definire con inquadratura l'aspetto compositivo formale tra un mutamento e l'altro e lasciare a scena (il clip), il compito di rappresentare un'unità compiuta di spazio e di tempo. Tuttavia, all'epoca del digitale le vedute sono state riscoperte: tali sono le riprese delle vacanze con le videocamere amatoriali. In effetti nella storia delle immagini in movimento non si butta via nulla, non bisogna considerarla in senso evolutivo: tutte le tecniche inventate sono sempre "buone", così oggi la veduta, il bianco e nero, gli effetti speciali, il muto, possono benissimo convivere, come del resto avviene nel grande cinema. Ciò è importante perché ci permette di utilizzare anche materiali e soluzioni povere senza timore di non rispettare "canoni" inesistenti.



Scena dal film *Il viaggio sulla luna* (Méliès, 1902).



Una tipica scena di un film di Méliès. Può essere interessante e divertente realizzare dei video che contengono anche scenografie costruite in classe con materiale povero e alternare sequenze realizzate in tutti i modi possibili: riprese dal vero, disegni, scenografie, immagini, filmati d'epoca, sequenze di altri film, ecc.



6.5. Piani e campi

Negli USA David W. Griffith, aveva rotto con la tradizione delle scene (tableaux), utilizzando inquadrature articolate su diversi piani, inserendo un ritmo nel film e impiegando montaggi molto liberi basati anche su aspetti formali. La linea americana e quella russa diedero quindi luogo a una rivalutazione della ripresa e del montaggio come veri e propri atti creativi. Le sperimentazioni e le riflessioni di quel periodo (anni dieci e venti del '900), portarono anche a definire una serie di tipologie normalmente accettate da tutti. E' così che nacquero i concetti di piano e di campo, che ancora oggi rivestono una grande importanza nella scrittura delle sceneggiature e nelle disposizioni che il regista impartisce sul set.



David W. Griffith, è considerato da molti l'inventore del cinema moderno.

PIANI E CAMPI

Persone (piani)		Ambiente (campi)	
Dettaglio (espressioni del corpo, oggetti, tensione)		Campo americano (soggetto ripreso dal ginocchio, appare il contesto)	
Primissimo piano (spazio psicologico, intimità)		Campo lungo / Totale (figura intera, camminata, azione)	
Primo piano (familiarità, distanza affettiva)		Campo largo (un edificio, senso ambientale globale)	
Mezzo primo piano (distanza di cortesia, dialoghi, ambiente)		Campo lunghissimo (contesto della storia, sogno, astrazione)	
Piano/Campo medio (movimento del soggetto nell'ambiente)			Nowhere to hide, Myung See - Lee, 1999

TOTALE

Quello di totale è un termine ricorrente nel lessico filmico. Il totale può avere diverse accezioni: può essere un totale l'inquadratura di un'aula nella quale saranno poi ripresi i primi piani di alcuni studenti che svolgono delle esercitazioni, oppure l'ambiente esterno di una scuola dove si riprendono i particolari dell'ingresso mattutino. Il totale serve soprattutto per informare lo spettatore sul luogo in cui si determina l'azione ed è un'informazione che generalmente non può mancare in un video.



6.6. Significati possibili

Benché alcuni lo facciano (specialmente i filmologi e i semiotici), è molto discutibile attribuire dei significati precisi ai diversi tipi di inquadratura, perché una vera corrispondenza non esiste (non esiste un vero e proprio codice di corrispondenze semantiche).

Il senso delle inquadrature si desume spesso dal contesto della narrazione, da quello che precede e da quello che segue, unitamente ai dialoghi e alle musiche.

A questo proposito è molto interessante un esperimento sviluppato da Lev Kulesov nel 1921. Egli inquadrò il primo piano, neutro e inespressivo, di un soggetto (Mosjoukine), abbinandolo di volta in volta a tre diverse inquadrature: un piatto di minestra, una bara con il cadavere di una donna e una bambina mentre gioca. Il pubblico non si accorse che l'espressione di Mosjoukine era sempre la stessa, apprezzando invece le sue doti di attore, perché sapeva esprimere abilmente i sentimenti in tutte le circostanze! Si tratta di una lezione significativa: 1. sovente il pubblico non distingue fra le sue proiezioni e la recitazione; 2. stabilisce una connessione di significato fra immagini poste in successione; 3. per quanto si possano stabilire delle regole semantiche (di senso), alla fine sono la storia e lo spettatore a tranciare su questo punto. Provate a riproporre in classe questo esperimento e svolgete un'indagine tra i vostri allievi.



PIANI E CAMPI: ALCUNE INDICAZIONI

DETTAGLIO O PARTICOLARE: può essere usato per sottolineare l'atteggiamento psicologico di una persona, l'importanza di un oggetto o per creare un certa tensione. Per esempio il primissimo piano degli occhi stretti a fessura di un professore che interroga può indicare un certa disposizione persecutoria... il particolare del registro con i voti sottolinea il timore della valutazione.

PRIMISSIMO PIANO: indica una distanza non usuale, di solito con le persone con le quali si ha molta familiarità (il fidanzato, l'amico, il genitore, ecc.). Per esempio due studenti che sono a un passo dal dichiarare il proprio affetto.

PRIMO PIANO: è una distanza normale, che si riscontra quando due soggetti svolgono un'attività insieme, come due studenti che si passano le soluzioni di un compito. Tende ad avvicinare lo spettatore al personaggio attraverso l'insieme delle espressioni del volto.

MEZZO PRIMO PIANO: di solito è una distanza di cortesia che si verifica spesso nella vita di tutti i giorni, per esempio in un negozio, a un colloquio, in una conversazione separata da un tavolo.

CAMPO MEDIO: entrano in modo visibile alcuni aspetti dell'ambiente circostante, perciò si usa soprattutto per evidenziare i movimenti del soggetto o quando si vuole dare un'idea dell'ambiente in cui si trova, per esempio l'ufficio del preside dove lo studente attende di ricevere una nota di biasimo.

CAMPO LUNGO: inquadra il soggetto in tutta la figura e l'ambiente è abbastanza delineato (un cortile, l'atrio della scuola, i ragazzi che partono in motorino).

CAMPO LUNGHISSIMO E CAMPO LARGO: il centro di interesse non è più un soggetto ma l'ambiente, oppure un gruppo di soggetti distanti (i western sono un buon esempio di questo tipo di riprese), la presenza umana di solito appare in una situazione di inferiorità rispetto all'ambiente, per esempio: una ripresa in campo lunghissimo di ragazzi che entrano a scuola da diverse direzioni può essere usata per indicare un concetto di massificazione un campo largo di uno studente nelle vie di una città, può sottolineare la solitudine e trasmettere un sentimento di abbandono. A volte il campo lunghissimo può essere utilizzato per mostrare degli inserti che indicano lo scorrere del tempo (tramonti, albe, uccelli che volano), oppure un certo livello di astrazione, o di poesia (il mare, le montagne, ecc.).



6.7. Il paesaggio

Il contesto dà un certo respiro alla storia. L'uomo vive in un ambiente formato da un paesaggio naturale e da un paesaggio artificiale, modificato dall'uomo stesso. Spesso questo rapporto è interessante. Inquadrando solo una città possiamo trasmettere l'impressione che al di fuori di quel contesto artificiale non ci si nient'altro e che l'uomo esprima una supremazia sulla natura in termini di potenza e di dominio. Invece, quando nei film western vengono inquadrati enormi distesi con piccoli uomini inseriti in questi paesaggi immensi si trasmette l'idea opposta, quella di una lotta drammatica fra uomo e natura, nella quale spesso la natura soverchia l'uomo. In film come *Il dottor Zivago* (David Linch, 1965); o *Primavera estate autunno inverno e... ancora primavera* (Kim Ki-duk, 2003); il paesaggio è una componente così importante che senza di essa il film perderebbe molto del suo fascino: quando (*Zivago*), un treno a vapore attraversa solitario e sempre più piccolo una immensa landa ghiacciata, è evidente che il soggetto umano, capace di produrre sconvolgimenti epocali fra i propri simili nella Russia rivoluzionaria, se viene osservato da una prospettiva diversa, quella della sua collocazione relativa nella natura, perde gran parte del suo potere. Il paesaggio, che a noi appare così naturale, nella nostra abitudine a viverci, nel contesto di una storia può dunque essere portatore di diversi significati.



IMMENSE DISTESE



I paesaggi de Il dottor Zivago (David Linch, 1965), sono girati in Finlandia e in Spagna. Contribuiscono a determinare il senso del film. Un film più recente come Primavera estate autunno inverno e... ancora primavera (Kim Ki-duk, 2003), fonda la sua esistenza sul paesaggio e sul rapporto uomo – natura.

RIPRESE DIGITALI E PAESAGGIO

Fra gli usi più comuni delle videocamere digitali, da parte degli amatori, c'è la ripresa di paesaggi, durante le vacanze, le gite turistiche, le escursioni. E' anche la cosa più semplice da fare perché riprendere dei soggetti umani può essere imbarazzante e non semplice, e riprendere degli animali è sovente complicato. Dunque il paesaggio naturale e artificiale rientra nella maggior parte delle inquadrature. Conviene prestare molta attenzione alle riprese del paesaggio: sperimentare diverse angolazioni, fare riprese fisse e ben salde sul cavalletto per alcuni minuti. Si possono trovare delle quinte (oggetti in primo piano laterale), per aumentare la profondità, è bene anche sperimentare ore del giorno e diverse condizioni di luce e atmosferiche con lo stesso soggetto. Non è necessario andare a caccia per forza dell'inquadratura esotica, che spesso è difficile da ottenere e per la quale rischiamo di non fare decine di buone e interessanti riprese. I paesaggi così filmati possono essere utilizzati nei video didattici per una serie innumerevole di motivi: per ambientare un film in un contesto, per un documentario, per avere a disposizione dei possibili inserti che possono esserci utili sul piano metaforico e dello scorrere del tempo. Se siamo diventati un po' esperti con il montaggio digitale e le possibilità che ci offre, possiamo usare le riprese dei paesaggi anche nelle tecniche di croma key.



6.8. Ambienti del nostro immaginario

I paesaggi naturali e artificiali possono anche essere modellati in 3D. In questo caso proiettano sovente sensazioni inconse, legate all'immaginario. Per esempio la fantascienza di fine secolo ha manifestato il proprio gusto per un paesaggio gotico, cupo, alienato, nel quale non è più la natura a soverchiare l'uomo, ma la tecnologia. Blade Runner (Ridley Scott, 1982), ha inaugurato questo filone presentandoci il futuro tecnologico attraverso una città scura, battuta da una pioggia incessante, nella quale è difficile distinguere gli umani dai robot, salvo nella scena finale presentarci la luminosità e la bellezza del paesaggio naturale, verso il quale sono diretti i due protagonisti. Non solo la corrente cyberpunk ma la fantascienza successiva a 2001 Odissea nello spazio (Kubrick, 1968), imbrocca questa strada, forse perché più di altri generi può esprimere le preoccupazioni e le inquietudini dell'uomo per il suo futuro. Lo sviluppo digitale permette di ottenere con l'animazione 3D anche soggetti umani e non solo paesaggi. In Final Fantasy (Hironobu Sakaguchi), 2000, il primo film girato interamente in 3D, un paio di soggetti umani ingannano abilmente l'occhio. Si possono utilizzare tecniche diverse: dalle riprese, al disegno, alla modellazione 3D, il paesaggio digitale diventa così anche l'espressione dell'ambiente in cui "abita" il nostro immaginario.



BLADE RUNNER



Blade Runner, Ridley Scott, 1982

A SCUOLA CON I NOSTRI AMBIENTI

Se utilizzare un software di modellazione 3D non è semplice e non è alla portata di tutte le scuole, lo è però la lezione alla base della modellazione digitale: il paesaggio e l'ambiente possono essere costruiti e riprogettati senza tenere conto di alcun punto di riferimento reale, anche attraverso combinazioni espressive diverse. L'unico criterio al quale rispondere riguarda la funzionalità rispetto alla storia e la fedeltà di riproduzione del nostro immaginario. Così, per esempio, se in classe ci sono allievi che sanno disegnare e dipingere con diverse tecniche, non è complicato creare paesaggi che mescolano disegni con riprese dal vero ed eventualmente parti realizzate in 3D con specifiche applicazioni come KPT Bryce, semplicissimo da utilizzare. La scenografia può essere composta da disegni e pitture montate in sottofondo o come inserti.



6.9. Le persone hanno un volto!

Un volto è un'espressione. Un'espressione trasmette qualcosa di sé. Trasmettere qualcosa di sé significa far partecipare lo spettatore al piano dei sentimenti, delle emozioni. Uno dei quesiti più interessanti che uno spettatore si pone è come il soggetto stia vivendo l'esperienza che viene narrata. In un romanzo si può lasciare intendere: infatti la lingua esprime un gioco di significato e significato che lascia molte porte aperte. Ma in un film, dove le immagini parlano e tendono a occupare lo spazio dell'immaginario, c'è bisogno di vedere la reazione emotiva del soggetto, di toccarla con mano. E' qui che risiede l'importanza del primo piano, del volto umano, del particolare. I volti e i primi piani possono trasmettere al pubblico familiarità e intimità con i personaggi, dando l'illusione di essere a loro più vicini anche sul piano emotivo. Milos Forman a proposito di questo gioco dei volti diceva: "Bisogna orchestrare bene i volti degli attori quando in un film hai così tanti attori. Mi innervosisco molto quando vedo una persona e poi questa persona scompare per 20 minuti."³⁶ Il volto avvicina, ma fa parte di una storia e deve avere un rapporto non casuale con tutti gli altri volti presenti in essa. Lo sappiamo, i nostri ragazzi sono speciali nelle loro espressioni... il problema è che, curiosamente, nei video girati a scuola le espressioni più significative sono spesso assenti.



QUALCUNO VOLÒ SUL NIDO DEL CUCULO



Qualcuno volò sul nido del cuculo (Milos Forman, 1975). Gli attori interpretano in modo straordinario i gesti e le espressioni dei degenti di un manicomio. Per arrivare a questa precisione, il film è stato girato in un vero manicomio, gli attori hanno alloggiato nelle vere stanzette dei degenti e hanno trascorso le giornate con loro nelle diverse sezioni e stanze. Hanno anche individuato dei soggetti da "imitare", da prendere come modello. Gli attori erano così calati nei personaggi da essere "matti" anche durante le pause delle riprese, sono stati dei degenti di un manicomio per tutto il tempo della lavorazione del film, senza soluzione di continuità. In effetti senza il piano espressivo rappresentato dal volto degli attori e dalla loro mimica, il film perderebbe molta della sua forza.

I VOLTI SONO UNA VASTA PRATERIA



C'era una volta il West (Sergio Leone, 1968). Una mosca infastidisce il bandito il quale non si scompone e cerca di soffiare via. La sequenza della mosca dura dal minuto 6:42 al minuto 9:28, quando giunge il treno. Tre minuti per un volto e un ronzio! Sergio Leone diceva che i volti per lui erano come "vaste praterie".



6.10. Dentro il personaggio

Qualcuno volò sul nido del cuculo (Milos Forman, 1975) venne girato all'Oregon State Hospital (anche perché in diversi che vi lavoravano avevano letto il libro). Gli attori passavano una settimana a provare una scena prima di girare e la giornata era divisa in due parti: una metà per girare e il resto per vivere nel manicomio.

Denny de Vito spiega: “Occorreva capire che cosa volesse dire essere internati. Il terzo giorno portarono due tavoli pieni di roba personale, come spazzolini da denti e ciascuno si è scelto le sue cose e se le è portate al proprio tavolino. Ognuno aveva la sua cella, la sua nicchia. Nicholson arrivò dopo cinque giorni e trovò diversi attori sempre calati nei loro personaggi, così chiese se fossero attori o chi altri e disse se non mollavano mai di recitare, era anche ora di pranzo... Se qualcuno fosse entrato per caso, ricorda, avrebbe trovato difficile distinguere gli attori dai veri pazienti. Lo psichiatra, il dott. Brooks aiutava gli attori a simulare qualche atteggiamento che fosse adeguato al loro stile e li divideva nelle camerate con i veri degenti affinché imparassero a comportarsi come loro. Partecipavano alle terapie di gruppo insieme ai degenti e assumevano dei riferimenti”. Sempre secondo Denny De Vito “per un attore è bello non essere costretto a uscire dal personaggio.”³⁷



Qualcuno volò sul nido del cuculo (Milos Forman, 1975). Gli attori hanno vissuto all'interno dell'ospedale psichiatrico a contatto con i degenti, facendo la loro stessa vita.

DIRIGERE GLI ATTORI... IN CLASSE

Certo, a scuola è difficile ottenere una “direzione degli attori” di tipo cinematografico, ma è altrettanto importante ottenere delle espressioni conformi allo sviluppo narrativo (se si sta girando un video basato su attori e una storia). Provare e riprovare e calarsi nei personaggi non sono cose che possono impegnare gli allievi per un anno scolastico. Che fare? Un suggerimento è di tenere sempre una videocamera a portata di mano, incaricando uno studente piuttosto capace, di effettuare riprese di volti e di dettagli ogni volta che ravvisa un'espressione tipica, naturale, incisiva. Queste riprese potranno certamente venire utili in sede di montaggio. Durante le riprese bisogna solo fare attenzione a non includere elementi dell'ambiente circostante se non hanno nulla a che fare con la storia che si sta producendo e con le riprese girate sul set.



6.1.1. L'immagine senza una dimensione

L'ambiente appare all'occhio in modo tridimensionale: ogni cosa che noi vediamo è spazialmente determinata da tre assi, x, y, z ; z è l'asse della profondità. Le immagini invece hanno solo due coordinate spaziali (x e y), sono prive di profondità, sono bidimensionali. I software di modellazione 3D costruiscono gli oggetti, le persone e gli ambienti sui tre assi e quindi trasmettono un'impressione di profondità (tridimensionalità) maggiore di molte riprese naturali, però vengono sempre proiettate o trasmesse su uno spazio bidimensionale. Questa differenza fra ciò che l'occhio percepisce nell'ambiente e quello che percepisce in una proiezione, è molto importante perché evidenzia lo scadimento di qualità dell'immagine rispetto alla visione diretta dell'ambiente. Inoltre lo zoom appiattisce ulteriormente le figure in primo piano schiacciandole sullo sfondo, moltiplicando così l'effetto bidimensionale delle immagini. Studiare il modo per creare un'illusione di profondità (tridimensionalità) dell'immagine, è molto importante sul piano compositivo, perché limita le differenze fra immagine e realtà, migliorando la gradevolezza della visione e la composizione dell'inquadratura.



Questo campo lunghissimo non avrebbe profondità senza i rami posti sulla destra (Nowhere to hide, Myung See - Lee, 1999).



Famosa inquadratura de Il laureato (Mike Nichols, 1967), si tratta di un corridoio non molto lungo ma la profondità di campo ottenuta sembra enorme.

L'IMPORTANZA DELLA "QUINTA"

Si intende per "quinta" ogni elemento in primo o primissimo piano fuori dal centro dell'inquadratura e marginale rispetto al suo contenuto. Per esempio un vaso di fiori sulla destra mentre sta giungendo una persona al centro dello schermo che viene messa sempre più a fuoco fino a che è in primo piano e il vaso appare sfocato. L'impiego di una quinta aumenta l'illusione di profondità e quindi di tridimensionalità dell'immagine perché ne sottolinea l'asse diagonale, vale a dire la sua costruzione prospettica.



6.12. Movimenti di macchina

Parlare di movimenti di macchina quando un'inquadratura si può realizzare in 3D, oppure in sede di montaggio solo con vecchie foto è un po' strano. Tuttavia anche un software di modellazione 3D, pretende di sapere quale sia la posizione della camera virtuale e, in alcuni casi, in base a quali movimenti renderizzare la ripresa. Il concetto di movimento di macchina non va dunque riferito a uno strumento di ripresa, ma piuttosto al modo in cui vogliamo mostrare l'inquadratura. Le riprese più interessanti sono quelle nelle quali lo spettatore riconosce un punto di vista che nella vita reale non è scontato (per esempio, una carrellata che si sposta dall'alto in basso con un Dolly). Le riprese percepite come più naturali sono quelle in cui la videocamera ruota su se stessa in senso orizzontale o verticale, perché è ciò che siamo abituati a fare con la nostra testa. Quando la videocamera si muove anche lo spettatore si muove con lei e si aspetta di scoprire qualcosa, di ricevere nuove informazioni da questo movimento. Se procedete con una videocamera tra la folla, non curatevi della stabilità della ripresa, perché il movimento della gente che riprendete la compensa. Se invece camminate con la videocamera in mano su una strada di campagna, ogni accidente del terreno farà ballare fastidiosamente l'inquadratura!



PANORAMICA, A ZOOM, CARRELLATA

Movimento	Come funziona	A che cosa serve
Panoaramica	La camera gira sul proprio asse, in verticale o in orizzontale	Da usare con parsimonia. Molto utile per scoprire i dettagli, no per dare informazioni generiche sull'ambiente, utile per informazioni indispensabili.
Zoom	Si usa il teleobiettivo per avvicinare ciò che è lontano. Tecnica usata dalle videocamere digitali.	Lo zoom va dal totale al dettaglio: occhio! Schiaffo: zoomata improvvisa, d'effetto (purché il particolare valga la pena). Se segue una panoramica meglio iniziarlo quando la panoramica è in corso.
Carrellata	La camera è montata su un carrello a ruote o scorre lungo una rotaia. Può essere effettuata con la Steady cam o il Dolly.	Si usa per "seguire" i protagonisti (carrellata a seguire), per avvicinarsi a un dettaglio, per variare inquadratura e angolazione. A differenza dello zoom non appiattisce l'inquadratura e presenta una varietà eccezionale di possibilità.

DOLLY



Il Dolly è un braccio mobile molto robusto che si stacca dal carrello, sul quale prende posto anche l'operatore. Può effettuare riprese dall'alto e, soprattutto, combinare una carrellata con un movimento verticale o laterale.

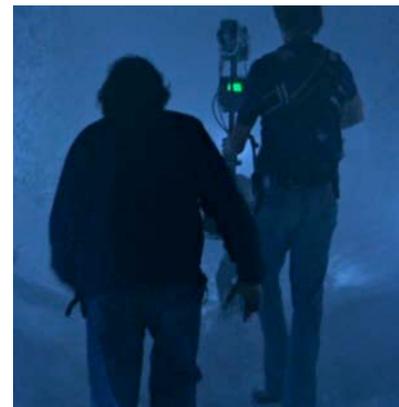


6.13. Seguire l'azione

La Steadycam è stata inventata dall'operatore Garrett Brown nel 1975, è una camera bilanciata con una serie di pesi e contropesi che la rende stabile, che si può portare a mano per seguire un'azione, anche correndo. La steadycam permette di fare delle riprese molto originali e interessanti perché offre all'operatore una grande libertà di movimento. Spesso è lo stesso regista a utilizzarla direttamente. Una delle sequenze più suggestive è quella di Stanley Kubrick (*Shining*, 1980), quando il bambino fugge nel labirinto inseguito dal padre. La steadycam ha generato un nuovo tipo di inquadratura che in realtà è una vera e propria scena formata da inquadrature diverse e basata su una unità spazio - temporale (un soggetto viene ripreso nei suoi spostamenti per la durata necessaria, per es: un incontro di box seguito direttamente sul ring).

E' praticamente impossibile avere una steadycam a scuola, anche per gli alti costi del noleggio. Le videocamere digitali hanno di solito uno stabilizzatore d'immagine che funziona abbastanza bene anche quando si effettuano dei movimenti. Se si fissa la videocamera a un piccolo cavalletto che si porta stretto sotto il braccio o fermo su una spalla, otteniamo effetti simili a quelli di una steadycam. Anche se il risultato non sarà della stessa qualità, può essere importante cercare di seguire l'azione nel suo stesso movimento.

STEADYCAM



La steadycam usata nelle scene dell'inseguimento all'interno del labirinto, Shining (Stanley Kubrick, 1980).



6.14. Zoom e carrello

Lo zoom ha la stessa funzione di una carrellata ma ottiene effetti compositivi diversi. La carrellata lascia lo sfondo intatto mentre aumenta le dimensioni del soggetto inquadrato e poi non appiattisce l'immagine. Quindi simula meglio il comportamento umano. Lo zoom ingrandisce tanto lo sfondo quanto il soggetto e appiattisce l'immagine (riduce la distanza fra primo piano e sfondo), quindi appare meno naturale. Per questo motivo lo zoom è osteggiato dai puristi. Invece è uno strumento geniale e ricco di possibilità compositive. E' di rapido utilizzo, permette di riprendere velocemente i dialoghi passando da campi medi a primi piani, consente di effettuare riprese in pubblico fissando dettagli lontani e particolari di persone distanti. Bisogna farci un po' la mano e soprattutto imparare a usarlo con la videocamera fissata a un cavalletto, altrimenti il movimento dello zoom, unito all'instabilità della videocamera, dà troppa incertezza alle inquadrature. E' bene avere due videocamere, quando si utilizza lo zoom affinché una rimanga fissa. In questo modo si possono montare inquadrature sullo stesso soggetto con le più varie combinazioni.



A sinistra la macchina da presa, montata su ruote e collocata in basso, è usata in *Sihining* (Kubrick, 1980), per fare delle riprese all'altezza del viso del bambino, per ottenere la drammaticità del suo punto di vista, mentre corre e scappa nei corridoi dell'albergo. A destra la cinepresa montata su rotaia in *X-Files* (Rob Bowman, Chris Carter, 1998).

SUGGERIMENTI

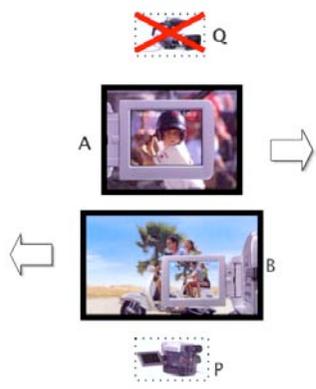
È bene fare delle zoomate molto lente, perché poi in sede di montaggio si possono accelerare, oppure si possono tagliare e montare con dei salti molto interessanti. Se riprendete dei soggetti che si muovono e poi in sede di montaggio accelerate o rallentate la zoomata o la carrellata, anche i loro movimenti varieranno con effetti a volte non voluti. Se pensate già che il filmato andrà collocato in Internet sappiate che la compressione video diminuisce la qualità delle riprese veloci e questo è un altro motivo per fare degli zoom o delle carrellate lente. In una scuola è molto difficile attrezzarsi con un carrello e addirittura con delle rotaie. Tuttavia potete usare il carrello del televisore (di solito abbastanza pesante e stabile), sul quale fissare la videocamera. Più difficile è improvvisare un braccio mobile per variare le inquadrature durante il percorso, ma se il carrello è grande e robusto potete piazzare un buon cavalletto che possa ruotare e inclinarsi senza scatti con uno studente che faccia da operatore.



6.15. Linea di ripresa

La linea di ripresa o di proiezione indica da quale parte devono essere collocate le videocamere per effettuare delle riprese che trasmettano correttamente allo spettatore il movimento e la direzione degli sguardi fra soggetti che parlano. Questa regola è conosciuta anche come legge dei 180° perché è come immaginare un cerchio intorno ai personaggi nel quale le videocamere non possano varcarne il diametro.

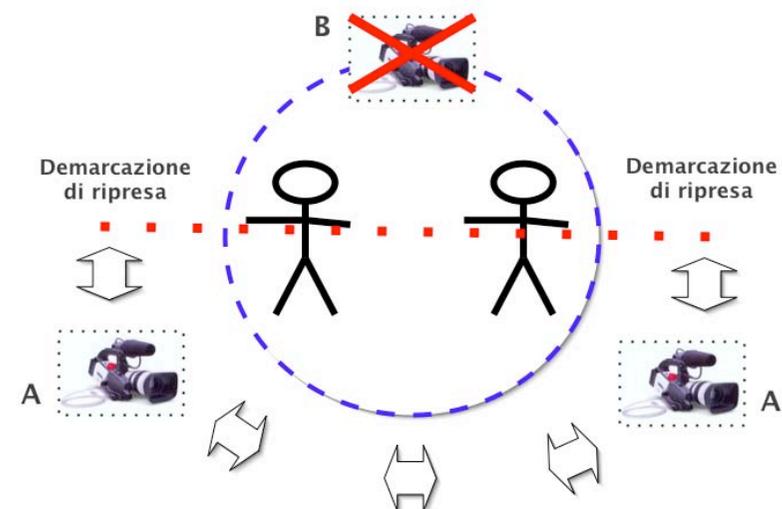
DIREZIONE DI RIPRESA



Se il soggetto si sposta verso destra (A), o verso sinistra (B), la videocamera (P) lo segue nel suo spostamento. A queste riprese non se ne possono agganciare altre in sede di montaggio se fatte dalla parte opposta, perché, come in uno specchio, il movimento apparirebbe come invertito.



LA LINEA DA NON VARCARRE

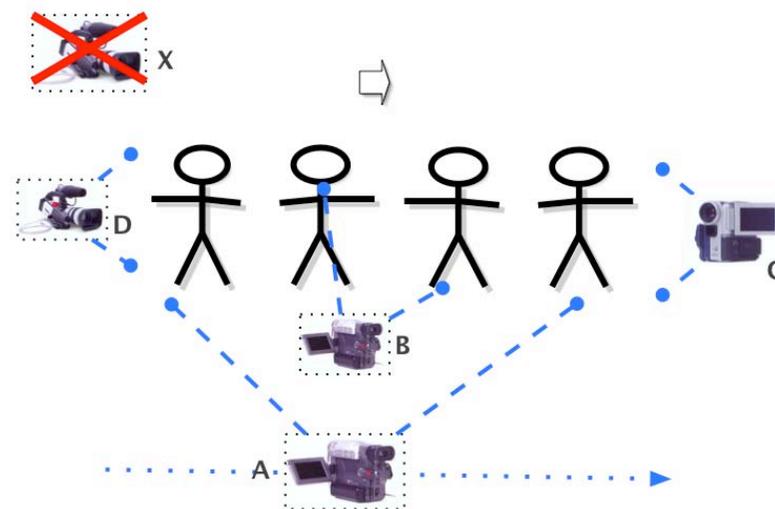


La linea tratteggiata in rosso è quella da non varcare. Bisogna decidere da quale parte effettuare le riprese (A). Se dalla posizione A si passa alla posizione B le sequenze così montate darebbero un errore nella direzione di movimento.



6.16. Seguire il movimento

Quando si segue un movimento di soggetti che si inseguono, che camminano, che entrano e scendono da stanze, aprono e chiudono porte, ecc. è molto facile sbagliarsi e accorgersi di avere posizionato male le videocamere. Lo spettatore vedrà il soggetto imboccare una direzione e poi, nell'inquadratura successiva, quella opposta, non capendo più dove sia diretto. Per evitare questi errori sono state definite delle regole, che vertono anch'esse sulla cosiddetta linea di ripresa. Tuttavia è bene sapere che non si tratta di leggi assolute. In un montaggio discontinuo e frammentato, potrebbe essere interessante ingannare lo spettatore. Se mostriamo una studentessa che esce da scuola dopo aver litigato con il suo compagno, potremmo rendere il suo disorientamento proprio mostrando una sorta di direzione caotica del movimento: prende l'autobus e giunge a casa, certo, ma non è concentrata sul tragitto, perché è distratta dai suoi pensieri, cosa che viene mostrata da riprese e da un montaggio che infrangono le regole classiche.

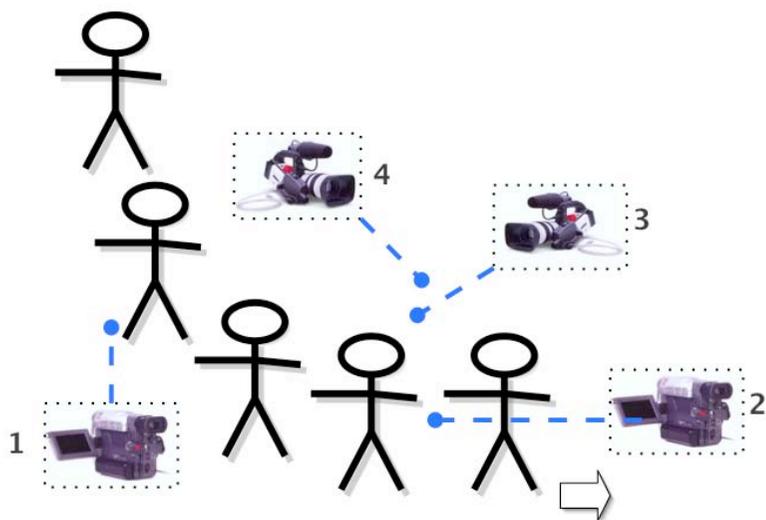


Per seguire il movimento di una o più persone che procedono nella stessa direzione, occorre collocarsi da un lato della linea di ripresa. Se si dispone di più videocamere si possono sistemare nel modo illustrato. A segue il movimento del soggetto sul fianco, inquadrandolo a figura intera, oppure in campo medio; B riprende dei dettagli o dei particolari (viso, piedi, ecc.); C fa una ripresa frontale del soggetto e D lo riprende di schiena. Se si vuole trasmettere il senso di allontanamento l'inquadratura C va montata prima di D, se si vuole trasmettere un senso di avvicinamento l'inquadratura D va montata prima di C. La ripresa in posizione X confonderebbe lo spettatore sulla direzione del movimento.



6.17. Come varcare la linea di ripresa?

E' possibile varcare la linea di ripresa se viene introdotta un' inquadratura intermedia che annunci allo spettatore il passaggio di campo che sta per avvenire. La videocamera 2 effettua una ripresa frontale (ripresa intermedia), che consente di scavalcare la linea di ripresa ed effettuare le inquadrature 3 e 4.



DA UN PONTE

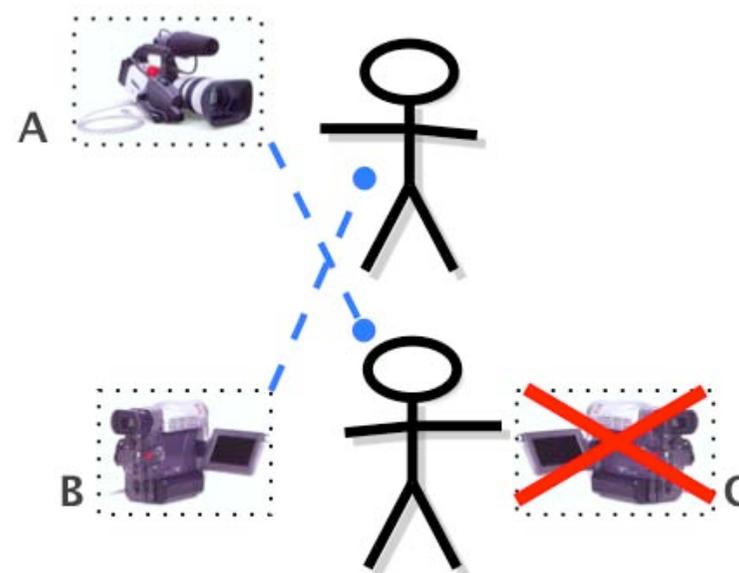


Questa inquadratura tratta da *Il laureato* (Mike Nichols, 1967), è di grande impatto, l'auto sfreccia veloce in una direzione e la vediamo subito allontanarsi sotto i nostri occhi. Inquadrature del genere si possono realizzare con un po' di fantasia, per esempio utilizzando due videocamere sui due lati di un ponte, oppure una videocamera sola con due passaggi. Non è necessario rischiare la pelle dei nostri studenti facendo loro guidare l'auto a tutta birra per ottenere il miglior effetto: in sede di montaggio si accelera la ripresa e l'auto sembrerà velocissima. Ciò che bisogna capire è che bisogna essere creativi per cercare di variare le inquadrature e ottenere delle riprese da angolature e da posizioni non usuali per il nostro comune modo di vedere.



6.18. Riprendere un dialogo

Anche nella ripresa di un dialogo le videocamere vanno disposte da una parte della linea di ripresa, altrimenti i due soggetti non sembrano guardarsi fra loro ma sembra che guardino nella stessa direzione. Questa posizione delle videocamere e il successivo montaggio è conosciuto come campo - controcampo. Per controcampo non si intende un'inquadratura contraria, ma un'inquadratura collocata sull'angolo simmetrico, in modo che gli sguardi si incrocino. La tecnica del campo - controcampo è stata a più riprese contestata, rimessa in discussione, diversamente trattata. Se notate, oggi, la regola della direzione degli sguardi è universalmente rispettata. Tuttavia, se riprendete in mano alcuni film muti girati senza conoscere queste regole, vi accorgete che avevano una grande forza espressiva. Non rispettare la direzione degli sguardi conferisce una certa astrattezza al dialogo, costringe lo spettatore a essere meno "dentro" la narrazione, più distaccato, perché si trova di fronte a delle fratture. Recuperare queste tecniche, a fronte di una generale omologazione del discorso filmico, può essere molto interessante. Per esempio un dialogo surreale durante un esame, potrebbe giovare della rottura di quelle che sono, più che regole, delle abitudini dovute a una linea di produzione commerciale.



Secondo le regole tradizionali, la videocamera della posizione C non è in posizione corretta perché mostrerà che il soggetto A guarderà dalla parte opposta rispetto a dove si trova B.

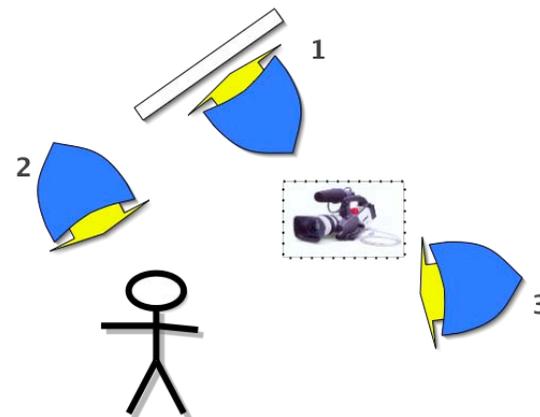


6.19. Illuminazione

E' banale ricordare che noi vediamo ciò che è illuminato? Eppure dobbiamo tenere a mente questa nozione elementare. Uno studente che compare fra i suoi compagni all'improvviso dalla penombra suscita sorpresa e forse timore: prima era nascosto, ora è illuminato. La luce conferisce anche profondità e forma agli oggetti, trasmette sensazioni psicologiche. Se si usano videocamere digitali occorre tarare il punto di bianco (a volte è automatico), affinché la resa cromatica sia fedele alla realtà (eventuali difetti si possono correggere con i filtri dei software di montaggio). Fare entrare più o meno luce nell'obiettivo (aprire o chiudere il diaframma), ha effetti anche su ciò che mettiamo a fuoco e sulla profondità di campo. Se dobbiamo ricorrere a una illuminazione artificiale non basterà un faretto per simulare una ripresa naturale perché il suo calore sarà sempre inferiore anche a quello di una luce naturale scarsa. La luce non è poi la stessa durante la giornata, riprese più calde e sature sono difficili da ottenere nelle ore centrali, quando i raggi del sole sono perpendicolari, mentre alla mattina o al pomeriggio le ombre conferiscono maggiore spessore agli oggetti e alle persone, staccandoli da uno sfondo che la videocamera digitale e l'immagine bidimensionale tendono ad appiattare.



COME ILLUMINARE UN AMBIENTE



Occorre avere almeno tre fonti luminose e disporle in questo modo: 1. un faretto viene puntato su una parete bianca o uno schermo da fotografo per ottenere una luce ambientale diffusa; 2. dalla parte opposta della videocamera (in controluce) poniamo un secondo faretto che illumina dall'alto i personaggi o gli oggetti che dobbiamo inquadrare per ridurre le ombre; 3. il terzo faretto, che è la fonte principale di illuminazione, lo indirizziamo sui personaggi o gli oggetti da una posizione un po' laterale. Occorre poi sistemare tutto con maggiore precisione per dosare i contrasti, cioè i giochi fra luci e ombre, che non devono essere molto forti perché le videocamere digitali li amplificano.

RIPRESE NOTTURNE

Le videocamere digitali dispongono di sistemi di ripresa notturna che... però hanno il difetto di rallentare la ripresa. Che fare? Potete utilizzare i fari di una moto o di un'auto, ma la soluzione migliore forse è quella di riprendere di giorno la scena e poi in sede di montaggio applicare i filtri per la simulazione notturna.



6.20. Il tempo passa e va...

Una delle cose più difficili da trasmettere in un film è la percezione esatta del tempo. Quanto tempo è trascorso? Quanto ne passerà? La lingua può utilizzare delle forme verbali molto precise che le immagini in movimento non posseggono. Dunque occorre far lavorare la fantasia per trovare delle soluzioni interessanti e coerenti. Prima di tutto possiamo ricorrere alla precisione linguistica: una voce fuori campo che dice: “Dopo tre settimane l’uovo si schiude e ne esce il pulcino”; o un dialogo: “Giovanni, studia che fra due giorni hai il compito in classe!”. Soluzioni meno dirette sono spesso anche molto banali e consumate: i fogli di un calendario che si staccano; una virata seppia o bianco e nero per un ricordo; riprendere lo studente pensieroso e sovrapporre una serie di inquadrature mentre studia, beve un’aranciata, scrive, a indicare che prepararsi a un esame ha richiesto del tempo. Si possono utilizzare anche gli inserti, cioè delle inquadrature che rompono con la continuità del racconto: in un esame ci si sofferma su una stilografica dopo aver mostrato gli studenti al lavoro. Anche una transizione incrociata molto lenta può dare l’idea del tempo che passa. Ma certo è difficilissimo stabilire - e per di più in modo originale - che sono trascorse esattamente tre ore e venti minuti!



Iris un amore vero (Richard Eyre, 2001), è interamente costruito sui flash back, che non sono momentanei ritorni indietro, ma veri e propri collegamenti nei quali la storia sfuma di continuo e prende corpo.

FLASH BACK E ANTICIPAZIONI

Il flash back interrompe la continuità narrativa e permette di riarticolare l'intreccio in una trama più originale. Come rendere l'idea di un salto nel tempo (flash back o anticipazione)? Le soluzioni sono infinite e dipendono dalla fantasia dell'autore. L'unica regola assoluta, da rispettare in qualsiasi caso, è che la sequenza di flash back deve distinguersi chiaramente da tutte le altre: “Ma qui è il 1999 o il 2000?” “Questo è avvenuto prima dell'esame o dopo?”. Simili domande lo spettatore non deve porsele. Per questo si possono usare voci fuori campo come introduzione alla sequenza di flash back “Gianni si era preparato con fervore all'interrogazione”, oppure le battute di un dialogo “Sai che cosa mi è capitato mentre studiavo ieri pomeriggio?” (e la narrazione potrebbe proseguire mentre la sequenza presenta avvenimenti trascorsi). Si possono impiegare delle dissolvenze incrociate (abbastanza lunghe per far comprendere il mutamento in atto), ma anche delle inquadrature inserite come riquadri in quella principale (devono essere ben delimitate e comprensibili). Si possono riprendere tecniche del cinema muto come l'utilizzo di intertitoli (i testi su sfondo nero che spiegano la scena o riproducono un dialogo), oppure dei sottotitoli. Anche variazioni cromatiche (dal bianco e nero, al virato seppia, passando per dominanti di diverso colore dall'azzurro al rosso), e anche diversi effetti di sfumatura dei contorni dell'inquadratura e dei personaggi, possono indicare dei salti temporali. Non bisogna sottovalutare l'importanza della musica: uno stacco deciso, chiaramente udibile può essere associato a un salto temporale. Naturalmente se il salto è notevole si possono usare trucchi più semplici come il passaggio da una persona di mezza età a una analoga fisionomia di età diversa.



6.21. Il testo

Catturati dalle immagini, dalla fotografia e dalla stessa storia, ci dimentichiamo che in un film l'unico vero elemento linguistico, che può descrivere in modo compiuto e trasmettere delle informazioni precise è la lingua parlata o scritta. I film storici presentano una spiegazione all'inizio della proiezione, quelli tratti da storie vere alla fine riportano dei testi sull'evoluzione della vicenda. Informazioni sui luoghi e sui tempi dell'azione possono comparire durante lo svolgimento (famoso le scritte dei serial X-Files e di E.R.). Nel caso di documentari i testi possono offrire tutta una serie di informazioni sotto forma di cifre, di indici, di vere e proprie spiegazioni. Il testo può sovente risolvere una situazione difficile, a volte può semplificare e condensare i tempi della narrazione, altre ancora può documentare e informare, oppure comunicare sensazioni di straniamento o di oggettività. In ogni caso il testo non è mai da trascurare anche per il fatto che resta il più importante anello di congiunzione fra immagini in movimento e libro (lingua). Con le tecnologie digitali i testi possono essere animati e assumere le più diverse forme grafiche, diventando essi stessi delle immagini in movimento, cioè non solo qualcosa da leggere, ma da considerare sul piano compositivo e formale dell'inquadratura, qualcosa con il quale è possibile "giocare" in tutti i sensi.



QUELLE SCRITTE



A sinistra, X-Files (Rob Bowman, Chris Carter, 1998), le scritte sono utilizzate essenzialmente per stabilire i luoghi e i tempi dell'azione. A destra, Il fiore della vendetta (Ten Shimoyama, 2001), i dialoghi fra Naomi e alcuni personaggi sono rappresentati come testi rielaborati graficamente, a indicare la distanza e una sorta di incomunicabilità e "virtualità" che si chiariscono nel corso della storia.

TESTI E IMMAGINI

Un'opera con le immagini in movimento può essere anche semplicemente una rappresentazione ed essere priva di una vera e propria narrazione. Per esempio pensiamo di "rappresentare" una poesia combinando testi e immagini: i testi possono essere quelli della poesia che scorrono sulle immagini, accanto a esse in riquadri spezzati, oppure sotto, o in mille altri modi. Il testo poetico sullo schermo diventa elemento grafico, visibile, proponibile non solo per ciò che significa, ma anche per quello che mostra. I giochi fra testi e immagini non sono semplici da realizzare, ma danno modo allo studente (o all'insegnante), di rappresentare una visione meno scolastica e più "intima" di un testo, di dire qualcosa sul rapporto che si è stabilito fra sè e il testo in questione. Questo non vale solo per la poesia, ma anche per la narrativa e la prosa in genere. La rappresentazione di un testo in forma di video, implica la congiunzione di almeno tre elementi: parole scritte, immagini e audio, che rendono visibile il testo, lo fanno parlare, lo mostrano. Allo stesso tempo lo studente o l'insegnante che intraprendono questo lavoro, ci dicono qualcosa su quel mondo segreto dell'interpretazione, della rielaborazione, che tocca corde molto personali.



6.22. Dialoghi e silenzio

La grande rivoluzione di Herst Hemingway sono stati i dialoghi. Dialoghi molto semplici, essenziali, ridotti all'osso, che danno poche informazioni tranne quelle strettamente indispensabili. E' una lezione molto importante anche per le immagini in movimento: bisogna infatti avere sempre in mente che in un film, oltre al dialogo, abbiamo le immagini e i suoni che forniscono ulteriori informazioni e quindi occorre essere attenti per evitare errori di ridondanza. Non occorre insistere troppo con un dialogo, quando le immagini o i suoni possono dire le stesse cose. Il silenzio è parte integrante di un dialogo e della colonna sonora e può avere una sua potenza narrativa eccezionale. In 2001 Odissea nello spazio (Kubrick, 1968), i dialoghi, lenti e ben scanditi, occupano 40 minuti sulle due ore e mezza di film, il resto è silenzio siderale o musica classica.

Un dialogo troppo veloce non consente allo spettatore di capire bene e di cogliere le informazioni importanti, perciò inserire delle pause gli permette di metabolizzare ciò che viene detto e di seguire meglio lo sviluppo narrativo.



2001 ODISSEA NELLO SPAZIO

David: - Pronto Hal mi ricevi, pronto Hal mi ricevi?... Mi ricevi Hal? Mi ricevi Hal!
Pronto, Hal! Mi ricevi?! Mi ricevi Hal?
Hal : - Affermativo, David, ti ricevo.
David: - Apri la saracinesca esterna, Hal.
Hal : - Mi dispiace David, purtroppo non posso farlo.
David: - Qual è il motivo?
Hal : - Credo che tu lo sappia altrettanto bene quanto me.
David: - Ma di che diavolo parli?
Hal : - Questa missione è troppo importante per me per lasciare che tu la comprometta.
David: - Non so a cosa ti riferisci, Hal!
Hal : - Io so che tu e Frank avevate deciso di scollegarmi e purtroppo non posso permettere che questo accada.
David: - E come ti è venuta questa idea, Hal?
Hal : - David... anche se nella capsula avete preso ogni precauzione perchè io non vi udissi, ho letto i movimenti delle vostre labbra...



2001 Odissea nello spazio (Stanley Kubrick, 1968), David parla con Hal, un computer che sintetizza la voce umana e si ribella al comandante dell'astronave.



6.23. Audio

L'audio è molto importante, certo, ma perché lo è? Perché l'orecchio umano è estremamente sensibile e coglie le più piccole sfumature sonore. E' in grado di stabilire leggerissime sfasature fra i rumori e le immagini correlate (per es: la rottura di un foglio impercettibilmente fuori sincronia). Non è solo una questione di sincronia, ma anche di qualità. La qualità dell'audio può coprire certi errori di inquadratura o migliorare scene poco interessanti, per esempio distraendo lo spettatore da un'immagine non proprio perfetta, anticipando l'azione successiva. Neppure i rumori di fondo devono essere trascurati. Il nostro orecchio è abituato a sentire in permanenza dei rumori di fondo, così tagliarli del tutto potrebbe dare un'impressione asettica e astratta. È bene, per esempio, registrare una serie di rumori di fondo tipici, nei corridoi, nelle aule, all'ingresso, e in vari momenti della giornata e archivarli per utilizzarli nei video. Per esempio, se si montano due inquadrature riprese nel corso di un intervallo scolastico l'audio potrebbe essere tagliato malamente (una frase in sottofondo, pronunciata da qualcuno, potrebbe essere fastidiosamente interrotta). In questo caso si taglia l'audio originale e si monta per l'intera sequenza una registrazione di sottofondo che sia continua.



DOPPIAGGIO

Quella del doppiaggio è un'arte complicatissima e per questo esistono scuole professionali di doppiaggio. Tuttavia è possibile ottenere risultati accettabili anche a scuola e poi è molto divertente provare. Se durante le riprese di un dialogo si evitano primi piani frontali sarà più semplice realizzare e coprire le sincronizzazioni non perfette. E' anche vero che montare in una stessa scena parti doppiate e parti che non lo sono è catastrofico. Infatti i microfoni sono posti a distanze diverse, in una ripresa diretta vengono registrati anche i rumori di fondo che sono quasi assenti se si registrano i dialoghi a parte, così il timbro e il calore delle parole appariranno molto discordi fra loro. Se si doppia occorre farlo almeno per una scena completa. Spesso Federico Fellini faceva pronunciare frasi a caso e barzellette agli attori, i quali non soltanto venivano doppiati, ma i loro dialoghi erano spesso definiti addirittura dopo le riprese.

COLONNA SONORA

Se chiedete a un giovane studente quale musica inserirà nel suo video, probabilmente vi dirà che sceglierà i brani che preferisce e quindi la sua visione dipenderà essenzialmente dalla sua cultura musicale e dal suo gusto personale. Ora, il punto è che il surplus musicale dovrebbe essere innanzitutto funzionale al contenuto del video o, meglio ancora, di alcuni suoi momenti determinanti e dovrebbe trasmettere (o sottolineare), non le nostre emozioni, ma quelle che il video dovrebbe rappresentare. È un'operazione che richiede un certo distacco sia dal proprio background culturale, che dai propri gusti. Perciò non sarebbe male chiedere il parere di persone che possano vantare una maggiore conoscenza e vedere con distacco la vostra opera. La soluzione migliore resta quella di comporre i brani che servono. Non è impossibile: molti studenti e molti insegnanti suonano e sono in grado di scrivere della musica, anche grazie all'aiuto di applicazioni informatiche come GarageBand o SoundTrack. Il metodo più semplice con il quale operare è dividere l'opera in alcuni grandi temi narrativi e studiare per ciascuno il sottofondo più adatto, tenendo conto che la musica assolve a diverse funzioni.



6.24. Musica

La musica, per le immagini in movimento, può avere diverse funzioni e tutte possono combinarsi fra loro all'interno di un'unica opera. Le funzioni della musica rispondono alla domanda: a che cosa serve un brano musicale in questo punto? per sottolineare l'ambiente storico e quindi a descriverlo? a rafforzare un momento emotivo? per ritmare la storia? Se il video è costruito attorno a una narrazione che è formata dagli elementi classici del racconto, ci saranno momenti di tensione, di conflitto, altri di risoluzione del conflitto, annunci di ostacoli da superare, lieto fine o tragedia, momenti di comicità, ecc.

Questi punti vanno attentamente valutati e individuati con precisione nel film, per montare le colonne sonore in modo che anticipino leggermente ciò sta per accadere se si tratta di una suspense, o per seguire l'evento con lieve ritardo se si tratta di una risoluzione della tensione. Se la narrazione non è l'elemento portante (un documentario, un videoclip, una presentazione, un resoconto, ecc.), si può benissimo partire dalla musica per montare il video sui ritmi della colonna sonora. Entrambe le scelte sono valide e possibili e si possono combinare anche all'interno della stessa opera.



FUNZIONI MUSICALI

Funzioni	Caratteristiche
Descrittiva	Caratterizza l'epoca storica, il tipo di ambiente.
Evocativa	A volte sono inseriti cantati che hanno un proprio spazio autonomo.
Narrativa	Il leit - motiv che scandisce il film, il suo "tema" (per esempio: Dottor Zivago).
Ritmica	Scandisce il découpage, il cut (taglio), il raccordo fra scene, tipica dei videoclip.
Produttiva	Ha una funzione autonoma, sganciata, dialettica, molto complessa spesso ha funzioni di contrasto (es: Kubrick, Shining).
Emotiva	Ha una sua applicazione strategica per "suscitare" emozioni in punti precisi.

IL MONTAGGIO RITMATO

Uno dei maggiori problemi di un montaggio ritmato è collegare la musica, che ha un proprio ritmo, alle immagini che spesso ne hanno uno diverso. Il problema si divide a sua volta in due parti distinte: se le inquadrature hanno degli stacchi visibili o invisibili. Se hanno degli stacchi visibili un metodo è quello di montare gli stacchi sui picchi musicali, che sono rilevabili dalla forma d'onda in modo che il taglio segua il ritmo della colonna sonora. Se il montaggio è invisibile si può semplicemente verificare che il ritmo musicale si adatti a quello della narrazione spostando la colonna sonora nella traccia e selezionando il pezzo più idoneo, fino a raggiungere l'equilibrio desiderato.



Forma d'onda nella quale sono visibili i picchi. Sia iMovie che FinalCut permettono di inserire dei marcatori o segnalibri con i quali evidenziare i picchi sui quali effettuare il montaggio (cioè unire due clip).



6.25. Povertà e ridondanza musicale

Tra le più frequenti stonature nei video prodotti a scuola figurano proprio le scelte musicali. Queste possono essere sottovalutate o sopravvalutate. Nel primo caso la colonna sonora sarà povera, scelta a caso perché ci si è concentrati di più sulle riprese, sulla storia, sul montaggio e solo alla fine si è pensato a un generico sottofondo musicale. La musica invece dovrebbe essere parte costitutiva dell'opera fin dalla sua progettazione: "immagino questo video e ho in mente questo tipo di musica". Invece quando la musica è sopravvalutata si verifica un effetto di ridondanza perché sottolinea troppo ciò che le immagini e i dialoghi già esprimono, risultando scontata. Bisogna anche fare molta attenzione a scegliere musiche troppo conosciute e usate: se inserite Yesterday dei Beatles sulla scena dell'ultimo giorno di scuola quando lui e lei si lasciano... bè siete dei buoni candidati per farvi assegnare la direzione di una telenovela brasiliana! Quando si usano brani molto noti, già associati a stati emotivi, occorre che la narrazione sia delicata, nascosta, le inquadrature di straordinaria bellezza o innovative, perché la musica parla già abbastanza. Perché non tentare di attingere a una delle lezioni di Kubrick, quella di una musica intesa come strumento indipendente dalle immagini, per ricercare forme di contrasto e di straniamento anziché di raccordo?



LA LEZIONE DI KUBRICK

*"Da quando, trasferendosi in Inghilterra, Stanley Kubrick realizzò il suo progetto di fuga da Hollywood per la massima indipendenza creativa, non ha (quasi) più utilizzato compositori per la colonna sonora, ma ha costantemente fatto ricorso alla propria sterminata cultura musicale (classica, jazz, pop, rock) per costruire lo "score" come un patchwork da varie fonti, scegliendo di volta in volta il brano più adatto ad arricchire le varie sequenze, secondo uno stile personalissimo. (...) Il valzer di Strauss, oltre ad avere un forte effetto suggestivo, dinamico e sorprendente (la sorpresa è spesso un fattore importante nelle colonne sonore di K.), rappresenta il legame ideale tra il passato (l'800 viennese) e il futuro (lo spazio), dando inizio a quel lungo percorso di superamento delle barriere spazio temporali che culminerà nella sequenza finale. Un terzo caso singolare è quello della musica atonale e post-schoenberghiana di Gyorgy Ligeti, compositore contemporaneo ungherese, le cui voci sovrapposte creano un effetto di sgomento che accompagna la scoperta del misterioso monolite, probabile fonte della conoscenza (e forse della vita). "Arancia meccanica", invece, è capace di riunire la nona sinfonia di Beethoven (in particolare il secondo movimento), la marce di Edward Elgar, chiamate "Pomp and circumstance", "Singin' in the rain" (omaggio all'amico Stanley Donen), e una curiosissima rivisitazione elettronica di Rossini (l'ouverture dal Guglielmo Tell e della Gazza ladra), inventata dall'altrettanto strano Walter Carlos, poi diventato Wendy. L'omaggio e la parodia vanno a braccetto, soprattutto in questi ultimi casi. Questi brani accompagnano le imprese ultraviolente di Alex e i suoi drugh, così da creare un effetto di straniamento iperrealista e surrealista assieme. (...) Forse però il brano più impressionante è il famoso "inno di Topolino" (in Full Metal Jacket, ndr), cantato dai soldati sopravvissuti all'offensiva del Tet, mentre attraversano un terreno devastato, in fiamme, un inferno assurdo (ricostruito da K. in una fabbrica dismessa alle porte di Londra), che la canzoncina disneyana rende più agghiacciante. (...) Alcune "folli" costruzioni musicali sono il corrispettivo del costante utilizzo dell'immagine labirintica (Shining, la navicella circolare in "2001"), dell'uso della steadycam ("Shining"), degli obiettivi grandangolari ("Stranamore"), dello schieramento di truppe in battaglia ("Spartacus", "Barry Lyndon"), dell'idea del cerchio come perfezione che intimidisce (i pianeti in "2001", la cerimonia in "Eyes wide shut")."*³⁸



6.26. Solo due attacchi in 50 minuti

In *C'era una volta il West*, Sergio Leone, 1968, la colonna sonora incomincia al minuto 22:15. Il film è dunque privo di musica per 22 minuti, se si eccettuano le poche note espresse da Charles Bronson con la sua armonica. Queste note però sono interne al film e non ne rappresentano in alcun modo il motivo musicale (Armonica è il personaggio di Bronson, emette le prime brevi note al minuto 12:14). La sequenza della stazione finisce al minuto 15:40. Ma la musica non inizierà che al minuto 22:14. La sequenza successiva tratta della vita di un padre irlandese con i suoi figli nella loro fattoria: aspettano l'arrivo di quella che sarà la sposa del padre, imbandiscono la tavola e fanno i preparativi necessari. Un improvviso silenzio (ancora il gioco rumore - silenzio), è sospetto. I banditi riescono a giungere e a uccidere tutta la famiglia tranne il bambino, che era in casa. Quando il bambino esce e trova i corpi massacrati del padre e dei fratelli, attacca per la prima volta la colonna sonora, poi anche il bambino verrà ucciso. Il brano musicale successivo inizia al minuto 48:39 quando Claudia Cardinale scende dal calesse e trova tutta la sua nuova famiglia sterminata. La colonna sonora quindi viene avviata per due sole volte in quasi 50 minuti di film e in entrambi i casi sottolinea prepotentemente la drammaticità e il dolore della storia nei suoi due punti fondamentali.



C'ERA UNA VOLTA IL WEST



Quando il bambino esce di casa e vede il massacro, incomincia il primo brano musicale del film, siamo a 22 minuti e 14 secondi dall'inizio.



Henry Fonda spara al ragazzo, la pistola si sovrappone al suo viso e il fumo della pistola si dissolve nel fumo del treno che avanza (fotogramma di destra).



Il secondo brano musicale attacca a 48 minuti e 39 secondi dall'inizio del film, attacca al fotogramma in cui Claudia Cardinale scende dal calesse (a sinistra), giunta alla fattoria dove hanno sterminato la sua nuova famiglia (a destra).



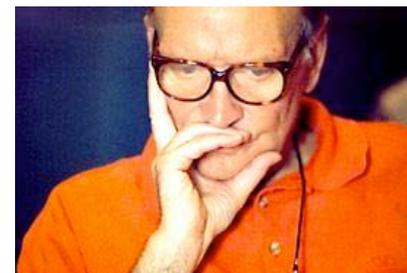
6.27. Il silenzio e l'attesa

Se siamo ormai convinti che la musica è diventata un aspetto imprescindibile per un'opera fatta di immagini in movimento e se i videoclip ci hanno insegnato che sembra quasi che non possano esserci spazi vuoti, assenza di musica, allora è bene tornare alla lezione di Sergio Leone e di Ennio Morricone. Riprendiamo *C'era una volta il West*, (Sergio Leone, 1968). Come abbiamo visto, a parte due battute del solito vecchietto che si trova alla stazione, il film, nei primi 22 minuti, non presenta altro audio che i rumori di ambiente. Non c'è colonna sonora neppure per i titoli di testa. Nulla. L'unico suono che funge da collante, è un cigolio che si sente fino al minuto 5:39 riprende al minuto 7:57, proseguendo fino al minuto 9:28 (quando arriva il treno). Poi riprende e si interrompe a intervalli e lo spettatore non riesce a capire da quale oggetto sia prodotto. A un certo punto, sembra che sia dovuto a una sedia a dondolo, ma non c'è sincronizzazione con il movimento della sedia. Solo al minuto 14:03 la cinepresa, concluso il duello fra Armonica e i tre killer, inquadra le pale che girano al vento, che producono il cigolio. Pensate che cosa significano, con i ritmi ai quali oggi le immagini in movimento vengono sottoposte, 14 minuti di film retti da silenzi e rumori ambientali!

QUELLO STRANO CIGOLIO



C'era una volta il West, Sergio Leone, 1968. La stazione deserta, nel deserto, dove si svolgono i primi 15 minuti e 40 secondi del film. L'inquadratura permette di capire la provenienza del cigolio (figura a destra), solo dopo 14:03 minuti dall'inizio del film. In tutto quel tempo il film non presenta colonna sonora e altri rumori importanti a parte i rumori di ambiente.



Ennio Morricone, ha dichiarato di aver fatto sempre tutto quello che ha voluto. Questa libertà creativa è una specie di manifesto della libera creazione e associazione di musiche e di immagini.



7. QUESTIONI DI RITMO E DI CREATIVITÀ



7.1. Montaggio invisibile?

Per montaggio si intende il collegamento fra inquadrature, scene (clip) e sequenze con l'aggiunta delle tracce audio, di filtri e di effetti speciali. Una delle regole fondamentali del montaggio è che dovrebbe essere "invisibile": la successione di inquadrature e scene dovrebbe apparire come naturale allo spettatore che non dovrebbe essere distratto dal modo in cui il film è confezionato, per concentrarsi solo sulla storia. Ma l'abitudine a una visione più libera e a montaggi creativi, rende superflua in molti casi l'applicazione di questa regola. La sensibilità del pubblico si modifica con l'evoluzione stessa delle tecniche cinematografiche e quindi non è sbagliato sperimentare nuove strade e violare le regole classiche. Oggi è anche molto più facile. Il problema di fondo è consentire allo spettatore di operare il découpage della storia in modo corretto. Vale a dire di ricollocare le inquadrature, le scene e le sequenze, secondo la fabula della storia (la giusta successione spaziale e temporale dell'azione), anche se l'intreccio (la libera ricostruzione realizzata nel film), può essere spinta fino a limiti estremi. Se si tratta di una storia, questa, alla fine, deve pur essere compresa da chi la guarda.



MONTAGGIO ALTERNATO E DISCONTINUO

MONTAGGIO ALTERNATO: è tipico dei vecchi film western, l'inquadratura degli indiani che assaltano la diligenza si alterna con quelle dei soldati che li stanno inseguendo. In pratica mostra la contemporaneità di due eventi che si svolgono in luoghi diversi, ma nello stesso momento e che sono legati fra loro. Per esempio: i compagni di una classe che entrano in aula, lo studente ritardatario che scende dall'autobus, i compagni che si siedono ai banchi, lo studente che si affretta verso la scuola, il professore che comincia a fare l'appello, lo studente che sta per entrare, trafelato, nell'edificio...

MONTAGGIO DISCONTINUO: si ha quando nella successione di inquadrature e di clip non c'è continuità di tempo, di azione, oppure di movimento. Questo montaggio si utilizza per sottolineare le differenze fra ciò che sta avvenendo nello schermo. Per esempio un allievo può essere inquadrato in campo medio mentre scrive con fluidità sul foglio il suo compito e il clip successivo potrebbe mostrare il primo piano del viso di un altro allievo che assume un tono preoccupato, per passare al dettaglio dei piedi del professore che cammina su e giù per l'aula. Questo montaggio discontinuo trasmette un senso di apprensione, di attesa, può disorientare lo spettatore e infondere una sensazione di tensione che corrisponde a ciò che sta avvenendo in classe.

I DETTAGLI PARLANO



Dettaglio degli occhiali persi da un soldato in battaglia (*Il dottor Zivago*, David Lynch, 1965). Questo dettaglio è sufficiente a indicare la morte del soldato.



7.2. Continuità del montaggio

Il montaggio esprime una continuità quando fra due inquadrature il movimento è continuo anche se non è rappresentato per intero, per esempio lo studente prende la stilografica per scrivere (campo medio) e quindi segue il dettaglio della mano che scorre sul foglio. La continuità è data anche dalla direzione del movimento che dovrebbe essere costante (per es: se lo studente scrive da destra verso sinistra si manterrà questa impostazione).

Secondo le regole tradizionali si dovrebbero evitare i salti. I salti nel montaggio si verificano quando vengono agganciate in successione due inquadrature, solitamente di una medesima ripresa, nelle quali la posizione del soggetto varia di poco. Un esempio classico è quando si riprende un soggetto mentre parla e si taglia qualche secondo: la continuità viene spezzata e lo spettatore percepisce un salto. In linea generale si stabilisce che, per evitare salti, l'inquadratura successiva debba essere diversa da quella precedente per almeno il 30% per quanto riguarda la posizione del soggetto nel suo spostamento, oppure in relazione alla distanza dall'obiettivo, alla zoomata o alla carrellata. Un salto di montaggio potrebbe verificarsi anche quando, in una carrellata, in una panoramica, in una zoomata o in una ripresa di movimento, si inserisce una ripresa fissa. In pratica quando il movimento è interrotto e poi viene ripreso.



I SALTI NON SONO POI COSÌ MALE...

Abbiamo la ripresa di un ragazzo che parla. Vogliamo togliere una piccola parte perché c'è qualcosa che non ci piace (un'espressione del viso, una frase, un evento fastidioso, o semplicemente vogliamo accorciare la ripresa). Come eliminare il salto che si determina? Ci sono diverse soluzioni. Per esempio possiamo collocare fra le due inquadrature un inserto secondario delle persone a cui lo studente si rivolge, oppure il dettaglio di un oggetto, vale a dire un'immagine completamente differente tratta dal contesto in cui si svolge la scena (o di tipo astratto se il discorso lo permette). In questo caso con l'audio si farà un montaggio a L o a J (si toglieranno dei fotogrammi da uno dei due clip in modo che l'audio corrispondente sia collocato nell'inserto). Un inserto potrebbe anche essere formato da un titolo o da una scritta fra le due inquadrature. Possiamo anche rendere visibile il montaggio, per esempio con una brevissima dissolvenza incrociata, oppure con un flash bianco. Lo spettatore saprà che è stata tagliata una parte, ma l'effetto compositivo potrebbe piacere.



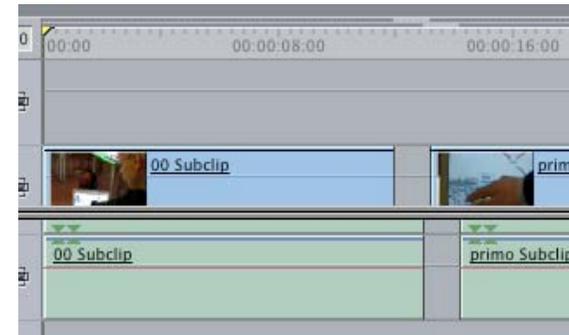
Charlie's Angels più che mai (Joseph McGinty Nichel, 2003), nella già citata scena 23 i salti sono montati anche su inserti come questo, che hanno anche la funzione di fornire allo spettatore delle informazioni sul luogo.



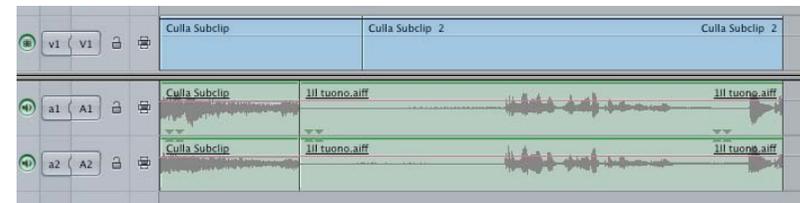
7.3. Montaggio dell'audio a J o a L

La continuità del montaggio si può ottenere, o far risaltare, anche agendo sulla traccia audio. Uno dei modi più tipici è il montaggio a L o a J. Se la traccia audio del clip successivo inizia quando non è ancora finito il clip precedente si ha un montaggio a J, quando invece l'audio del primo clip continua anche per un tratto del clip successivo, abbiamo un montaggio a L.

Per esempio: un ragazzo scrive un compito e mentre l'inquadratura mostra l'allievo ancora all'opera, si sente già la voce del professore che dice: "Consegnate i compiti, il tempo è scaduto!", quindi si passa all'inquadratura del professore che finisce le sue osservazioni e ritira i compiti (montaggio a J). Questo tipo di montaggio è molto usato nei dialoghi, per dare una maggiore continuità durante la successione di campi e di controcampi. Ma si usa anche per anticipare le scene e per farne economia, per esempio si sente il rumore del tram mentre si inquadrano gli studenti che attendono alla fermata, evitando di mostrare il tram che arriva, che si ferma e gli studenti che salgono, dato che l'anticipazione del suo caratteristico rumore è più che sufficiente per far capire allo spettatore che il tram è arrivato e che cosa ne è conseguito.



Esempio di montaggio a L in FinalCut: si sta effettuando un montaggio fra due clip, l'audio del primo terminerà leggermente oltre la fine del clip, mentre l'audio del clip successivo inizierà leggermente dopo l'inizio del clip. Si sta creando un incastro che ha la forma di una L.



Montaggio a J: in questo caso il montaggio è stato effettuato a J, l'audio del secondo clip incomincia sulla traccia del primo clip.



7.4. Videoclip e narrazione

La proliferazione di videoclip ha avuto almeno tre effetti importanti: 1. ha abituato lo spettatore a una visione più libera che non tenga conto delle regole di ripresa (per es: la legge dei 180°); 2. invoglia i giovani a imitare le inquadrature nelle posizioni più originali come le riprese angolate dal basso, di traverso, dall'alto, zoomate improvvise, particolari seguiti da campi larghi, ecc.; 3. abitua sia chi riprende, che lo spettatore, a considerare la successione delle inquadrature anche dal punto di vista delle forme e della plasticità delle immagini. Il videoclip però non è in genere una narrazione compiuta e conviene mantenere una distinzione fra l'obiettivo di ottenere una composizione plastica e di effetto delle immagini e quello di raccontare una successione di eventi. Il limite fra queste due scelte non è perfettamente stabilito, occorre una certa sensibilità e bisogna sapersi collocare dal punto di vista dello spettatore, per decidere di volta in volta quale linea assumere. In generale è possibile introdurre elementi di rottura con le regole tradizionali di ripresa, ogni volta che per lo spettatore è comunque ben chiara la direzione dei movimenti e la successione degli eventi o sia comunque possibile ricostruirne la logica a posteriori.



ANGOLAZIONI DI RIPRESA E MOVIMENTI

Le riprese possono essere fatte frontalmente, dall'alto o dal basso, con diverse inclinazioni della videocamera. In genere rispondono a dei criteri o producono degli effetti sullo spettatore che è bene conoscere a grandi linee.

MASCHI E FEMMINE: per trasmettere una maggiore impressione di realtà, le riprese di soggetti femminili, di statura in genere inferiore rispetto a quella maschile, vengono riprese leggermente dall'alto.

SITUAZIONE PSICOLOGICA: una ripresa dall'alto schiaccia il soggetto e lo rende "debole", viceversa una ripresa dal basso lo ingrandisce e lo rende più "forte", mentre una ripresa frontale lo colloca sullo stesso piano dello spettatore e degli altri soggetti, in una condizione di parità. Se si vuole trasmettere il senso di impotenza di un allievo durante un'interrogazione, si riprenderà l'insegnante dal basso e lo studente dall'alto. Solitamente le riprese dal basso (senza esagerare), portano lo spettatore a immedesimarsi maggiormente nell'azione.

STRANIAMENTO: una situazione psicologica di straniamento di un soggetto dall'azione, di sua difficoltà a partecipare al contesto dell'evento, può essere trasmessa con una inquadratura inclinata (la linea dell'orizzonte non è, appunto, "orizzontale"). Per esempio: il professore è inquadrato dal basso e lo studente è inquadrato leggermente dall'alto e inclinato.

SGUARDO NATURALE D'INSIEME: una panoramica che si conclude con una inclinazione su un particolare è una ripresa interessante in certe condizioni, perché riproduce l'atteggiamento effettivo di chi entra in un nuovo ambiente e ne focalizza un particolare importante. Per esempio, nel corso di osservazioni naturalistiche a una panoramica (da sinistra a destra), della linea di alberi, segue un'inclinazione che focalizza la tela di un ragno bagnata da gocce di rugiada: la narrazione annuncia allo spettatore che l'oggetto del film saranno proprio i ragni. Oppure in un museo: panoramica di una sala e focalizzazione su una scultura. Questo genere di panoramiche può essere effettuato con l'azione contemporanea dello zoom. Lo zoom si deve azionare prima di inquadrare il particolare che interessa, per dare maggiore continuità alla ripresa.



7.5. Molle e rimbalzi

Una delle sequenze forse più interessanti da prendere ad esempio come spunto didattico per un impasto di narrazione - montaggio - musica è quella che in *Charlie's Angels più che mai*, Joseph McGinty Nichel, 2003, viene indicata come scena 23. La sequenza dura tre minuti e tre secondi (da 1:18:56 a 1:21:53). La colonna sonora è una famosa canzone: *A Girl Like You* di Edwyn Collins. Jhon Houlinan, il supervisore musicale del film ha definito questa: “una sequenza piena di molle e di rimbalzi”.

Una curiosità è che il film detiene il record per la maggiore quantità di pellicola mai utilizzata: oltre 365 km, anche a causa delle riprese al rallentatore effettuate da 7 telecamere diverse.

E' interessante notare, nel caso della scena 23, che le immagini e la musica si sposano del tutto casualmente. La sequenza era infatti già stata montata, la musica è stata scelta dopo. Jhon Houlinan spiega: “la decisione è stata presa due giorni prima di stampare e distribuire le 5000 copie. Il testo si adattava a Madison”³⁹ (il personaggio principale della scena). Due giorni prima! e ciò ha dato vita a un bellissimo impasto. La storia della sequenza 23 è esemplare sulle infinite possibilità combinatorie che possono esistere fra musiche e immagini e in questo senso è per noi un elemento di riflessione.



Charlie's Angels più che mai (Joseph McGinty Nichel, 2003), nei primi tre minuti della scena 23 (da 1:18:56 a 1:21:53), vengono montate tendine, dissolvenze, flash bianchi, spostamenti repentini, ingressi e uscite in tutte le direzioni. E' un montaggio visibile giocato sul ritmo di *A Girl Like You* di Edwyn Collins.

UN TRUCCO

Nella scena 23 di *Charlie's Angels più che mai*, Joseph McGinty Nichel, 2003, molte inquadrature sono introdotte con transizioni a tendina accompagnate da un rumore di spostamento. Avendo scelto la musica solo dopo aver montato la sequenza, questo rumore illude lo spettatore che il montaggio degli stacchi fra inquadrature segua un qualche specifico ritmo musicale che invece è stato del tutto casuale!



7.6. Passaggi e accavallamenti

La scena 23 di Charlie's Angels più che mai, Joseph McGinty Nichel, 2003, di cui abbiamo già parlato, presenta tre minuti particolarmente interessanti sul piano di un montaggio "visibile" e ben ritmato. Le tecniche impiegate per unire fra loro le inquadrature sono le più disparate e sono tutte comunque all'interno della stessa sequenza, senza che facciano a pugni fra loro. Il valore didattico di questa sequenza si trova nel fatto che infrange le classiche regole dell'invisibilità del montaggio, senza dare l'impressione di commettere un errore, mantenendo, cioè, una costruzione formale e plastica molto godibile, dalla quale possiamo trarre utili spunti, insieme alla lezione che le regole, nelle immagini in movimento, non sono poi così prescrittive.

PASSAGGI FRA INQUADRATURE



Dai piedi alla figura intera vista dall'alto in una frazione di secondo.



Passaggio velocissimo da un gruppo all'altro



Dissolvenza flash in bianco per passare a un'altra banda che entra in albergo.



Sguardo, albergo, inizio del movimento (verso l'albergo...).

ACCAVALLAMENTI DI PERSONE



Ogni persona consegna una valigia identica che viene aperta e girata. A ogni variazione della posizione della valigia cambia anche la persona che l'ha consegnata, ciò rende la sequenza veloce ed efficace.



Ogni banda transita in tempi diversi nello stesso corridoio, una carrellata segue il movimento ma lungo il cammino le nuove bande, attraverso le dissolvenze incrociate, prendono il posto di quelle precedenti: la camminata è una sola, ma le persone che la compiono cambiano durante il tragitto.



7.7. Tendine e dettagli

Rimaniamo alla scena 23 di *Charlie's Angels* più che mai (Joseph McGinty Nichel, 2003), per notare ulteriori passaggi realizzati in sede di montaggio, quali la successione delle inquadrature determinata dagli effetti a tendina e l'importanza che particolari, come i primi piani di soggetti particolarmente espressivi, hanno nell'economia di un montaggio di questo genere, molto visibile, ritmato composto da molte soluzioni.

I passaggi delle tendine sono sottolineati da un rumore meccanico di trascinamento per catturare l'attenzione dello spettatore su questo tipo di effetto che non è sincronizzato musicalmente.

TENDINE



Le prima immagine rappresenta un'inquadratura intera che viene fatta uscire dalla spinta dell'inquadratura che segue. L'altra immagine sono due fotogrammi colti a metà di una tendina. Ogni tendina viene accompagnata da un suono caratteristico di scorrimento e di chiusura, in modo che il montaggio non sia invisibile e sottolinei questo passaggio.



SCORRIMENTO



La macchina da presa scorre dal computer dove appare un effetto picture in picture (immagine nell'immagine, video nel video), a Madison e quindi una tendina da sinistra verso destra introduce l'inquadratura degli esterni dell'albergo.

COMPOSIZIONE E DETTAGLI



Dettagli, particolari e una composizione dell'immagine particolarmente riuscita sotto l'aspetto plastico, cromatico, della forma, possono essere dei buoni momenti per i cambi di inquadratura. Il montaggio in questi punti appaga la visione e rende disponibile lo spettatore per un nuovo sguardo.



La sequenza è spezzata e allo stesso tempo arricchita da una serie di volti ed espressioni facciali molto caratteristiche, che continuano a mantenere l'attenzione dello spettatore sulla composizione formale e sul ritmo e si rivelano buoni punti di montaggio. Nella seconda immagine il montaggio dell'inquadratura successiva avviene dopo che un flash ha sparato una luce sul personaggio che fuma schiarendolo come in una specie di dissolvenza in bianco, che ha però il pregio di lasciare intatto il resto.



7.8. The sound of silence

Nel film *Il laureato* (Mike Nichols, 1967), la sequenza dal minuto 36:18 al minuto 40:57 è accompagnata da due brani musicali, il primo dei quali è la nota *The sound of silence* di Paul Simon. Non ci sono dialoghi e tutto è giocato su dissolvenze incrociate e accoppiamenti secchi che uniscono inquadrature tre momenti reali e immaginari per trasmettere le sensazioni e le fantasie del protagonista (Dustin Hoffman).



Il film parla dello sbandamento di un giovane appena laureato (Dustin Hoffman), per una donna amica di famiglia (Mrs. Robinson). Egli poi si innamora della figlia e farà di tutto per stare con lei. Alcune sequenze del film riportano lo sbandamento, lo stato di noia, di disagio, del giovane (sessualmente attratto dalla donna matura), la sua mancanza di prospettive, la sua stessa solitudine in una famiglia ancorata a valori sociali e a regole morali che non capisce. Il ragazzo, appena laureato non ha prospettive e sente la sua vita vuota e priva di sbocchi. La colonna sonora e l'impiego di alcuni momenti di silenzio, basati solo sulla successione di inquadrature, ha aiutato a rendere questa situazione a varie riprese nel corso del film.



ALLA DERIVA...



Accompagnate da The sound of silence, le dissolvenze mostrano lo straniamento, del ragazzo, i pensieri che vanno a Mrs. Robinson, il desiderio...



esce dalla piscina ed entra in casa sua ma si trova con Mrs. Robinson, ritorna in piscina, si butta sul materassino... ma finisce a letto con Mrs. Robinson.



Finché una voce fuori campo lo chiama... occorre qualche istante affinché si renda conto di essere in piscina. La realtà incombe sul ragazzo: ripresa in controluce dal basso in alto... "Dove stai andando?" chiede la voce fuori campo del padre, "Alla deriva" risponde Dustin Hoffman. In effetti gli oltre cinque minuti di sequenze giocate sulla colonna sonora, su dissolvenze incrociate e su falsi raccordi, preparano a questa battuta che rappresenta ciò che "il laureato" sta vivendo in quel momento di inquietudine: una specie di deriva emotiva...



7.9. Le pale di un ventilatore

I primi 3 minuti e 40 secondi di *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), sono composti da una lunga serie di dissolvenze che accavallano scene di guerra alle immagini di un soldato (specialmente il volto e alcuni dettagli e particolari), sulle note della musica dei Doors. Il rumore delle pale di un elicottero da combattimento si confonde con il rumore di un ventilatore a soffitto, sul quale si fissa lo sguardo del soldato. Il passaggio dall'elicottero al ventilatore e viceversa regge tutta la lunga catena di dissolvenze.

Il montaggio, ben visibile, ha lo scopo di trasmettere le emozioni del soldato, profondamente colpito dalla guerra, nella cui mente vivono le immagini della tragedia, richiamate dall'analogia del rumore e dalla forma del ventilatore appeso al soffitto della sua camera d'albergo.

Il sistema di dissolvenze che struttura la sequenza è particolarmente efficace nell'indicare questo passaggio continuo tra realtà e ricordo, che avviene senza soluzione di continuità.

LA GUERRA IN TESTA



Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979). Il volto del soldato, sdraiato nel letto della sua camera d'albergo a Saigon, appare in dissolvenza fra le immagini di guerra, mostrando come questa sia ormai nella mente del soldato e ne condizioni lo stato d'animo.



Le pale dell'elicottero si confondono con quelle del ventilatore a soffitto.



7.10. Inventare ciò che non c'è

Una tecnica molto efficace è quella utilizzata in J.F.K. (Oliver Stone, 1991), durante la sequenza dell'arringa di Kevin Costner al processo sull'attentato a Kennedy. Durante l'arringa Kevin Costner sostiene che l'attentato fosse stato un vero e proprio complotto e non l'azione di un pazzo isolato. Per avvalorare questa tesi Oliver Stone inserisce delle immagini ricostruite, sia in bianco e nero che a colori, che coprono i "buchi" nel materiale documentario originale. I documenti originali si basano sul film girato da un amatore, che aveva ripreso l'automobile di Kennedy. Nella ricostruzione di Costner, che mostra questo materiale, Oliver Stone inserisce proprio le parti "mancanti", come, ad esempio, il punto di vista di un killer che spara dalla staccionata, inquadrato frontalmente e poi mostrando anche ciò che si vede dal telescopio del suo fucile! Oliver Stone copre anche i "buchi" del corteo presidenziale, mostrando alcune inquadrature che non possono essere presenti nel documento filmico originale.

Questa soluzione ci fa riflettere sulla possibilità di utilizzare del materiale documentario in combinazione con altre scene create per l'occasione, al fine di rendere più incisiva e "vera" l'illusione filmica, soprattutto per avvalorare una determinata tesi. Per esempio, può essere uno spunto utile nella produzione di video didattici su temi storici e biografici.



COPRIRE I BUCHI, IL PROCESSO SUL COMLOTTO DI KENNEDY



J.F.K. Oliver Stone, 1991. Alcune inquadrature significative della ricostruzione di Kevin Costner dell'attentato a Kennedy durante la sua arringa. 1. Kennedy nel mirino lo spettatore assume il punto di vista del killer, suspense. 2. Il killer dietro la staccionata: integrazione con materiale ricostruito. 3. Kennedy transita, punto di vista impossibile: è quello del killer!



4. L'occhio del killer che prende la mira rafforza la credibilità della sequenza. 5. Immagine vera: Kennedy transita già colpito una o due volte. 6. Il killer della staccionata fa fuoco con il colpo mortale.



7. Kennedy transita, agitazione (ricostruzione). 8. Filmato originale, Kennedy cade dopo il colpo dalla staccionata. 9. Kevin Costner mostra le foto degli assassini in aula (vere o false?).



7.11. Croma Key

Il Croma Key è un effetto abbastanza semplice da realizzare in sede di montaggio digitale. È un'opportunità di grande interesse, che vanta moltissimi esempi nel cinema e in televisione. In breve, si tratta di sostituire un colore di sfondo uniforme, con immagini appropriate per dare l'illusione che la ripresa sia stata girata in un certo luogo o in determinate condizioni. Poniamo di riprendere un gruppo di studenti che svolge una lezione di geografia sulla Cina e alle loro spalle c'è un colore uniforme che contrasta con quelli del loro abbigliamento (un verde smeraldo, un rosso vivo, ecc.), in sede di montaggio sostituiamo il colore con alcune immagini (o riprese), di cartine della Cina, di paesaggi, di particolari, di quel paese. Si può arrivare (con grande perizia e buona qualità delle immagini), fino al punto da dare, quasi, l'impressione che il video sia girato in Cina.

Le possibilità offerte dal Croma Key sono molto vaste, perché questo effetto permette di ambientare una ripresa ovunque e di creare degli effetti utilizzando anche dei modellini in miniatura. Per consentire un'agevole applicazione di questo effetto speciale in una scuola, sarebbe utile attrezzare uno spazio colorando in modo uniforme una parete e sarebbe utile avere a disposizione dei teloni, sempre colorati uniformemente, da impiegare eventualmente anche in riprese esterne.



DAL COLORE ALLO SFONDO



Dietro le quinte di XFiles (Rob Bowman, Chris Carter, 1998), in alto si vedono le riprese sulla neve finta, girate in un teatro di posa, poi completate con lo sfondo polare che sostituisce il colore verde. In basso i due agenti osservano una tenda verde che nel film diventa un palazzo completamente distrutto da un'esplosione.



Il modellino di un palazzo viene fatto esplodere e filmato (XFiles, Rob Bowman, Chris Carter, 1998). Il colore blu verrà sostituito con l'ambiente cittadino nel quale il palazzo dovrebbe essere inserito.



7.12. Fra regole e arte

Sergej Ejzenstejn è stato uno di primi teorici del montaggio. Le avanguardie russe degli anni Venti annettevano molta importanza al montaggio perché era considerato la sede naturale della costruzione narrativa e creativa. Ejzenstejn sottolineava che la giustapposizione di due inquadrature porta a un risultato qualitativamente superiore rispetto alla loro semplice somma: induce lo spettatore a cercare un significato anche se le inquadrature non hanno legami di tipo narrativo. Si trattava di unire immagini per suscitare emozioni: un pavone e il capo del governo Kerenskij; animali sgozzati in un macello e la repressione di uno sciopero. Così le tecniche di inquadratura e di montaggio furono ampiamente sperimentate. Poi Hollywood ha ridotto il montaggio ad alcune regolette per produrre film di cassetta!

Oggi, con il digitale, il montaggio ha forse l'opportunità di realizzare il vecchio sogno delle avanguardie del cinema: quello di diventare uno strumento espressivo di massa sorretto da una continua ricerca e sperimentazione.

HOLLYWOOD, SEMPRE HOLLYWOOD!

Nel film Nascita di una nazione, 1915, Griffith elabora una serie di procedure diverse da quelle dei tableaux (scene) che avevano più o meno caratterizzato i film. C'è anche chi sostiene che Nascita di una nazione abbia aperto la strada a tutte le soluzioni. Le avanguardie russe furono molto colpite da Griffith che fu per loro un punto di partenza per scelte e ipotesi teoriche. Furono loro a definire un compiuta riflessione sul montaggio e a mettere in pratica una serie di soluzioni innovative (l'opera di Ejzenstejn è nota, lo è meno quella di Dziga Vertov e dei suoi fratelli). Vsevolod Pudovkin pubblicò nel 1926 un trattato (Kinoreigisseur i kinomateria), che riassume le "regole" della tecnica cinematografica fino a quel momento sperimentate: la frantumazione della ripresa in una serie di inquadrature che rompono con la tradizione della scena (tableaux); il montaggio corto, la costruzione di uno spazio e di un tempo della narrazione attraverso il montaggio; inquadrature semplici e leggere che durano lo stretto necessario; riprese da diverse angolature e piani, per consentire una ricostruzione in sede di montaggio; lo spettatore dovrebbe essere guidato al découpage; accostamento di immagini per la creazione di un senso intelleggibile e chiaro. Il trattato ebbe vasta fortuna negli USA, forse troppa... Hollywood mise a frutto le scoperte dei russi per controllare meglio, a fini commerciali, la produzione filmica, liquidò le intenzioni provocatorie e quelle che miravano a suscitare forti emozioni nel pubblico e definì quelle che sono ancora oggi conosciute come le "regole del montaggio classico". Naturalmente a queste regole commerciali si sono contrapposti nel tempo una serie di registi e movimenti, da Luis Bunuel (Un chien andalou, 1929), film surrealista che rimetteva in discussione la continuità temporale e la chiarezza narrativa, a Orson Wells (Quarto potere, 1939) che elaborava dei piani - sequenza molto sofisticati dal punto di vista della composizione delle immagini e dei giochi di luci e ombre, rendendo visibile il montaggio anche per sottolineare il ruolo dell'autore. Questa linea fu poi ripresa anche da Hitchcock fino alle elaborazioni teoriche della Nouvelle Vague dove, per esempio, la regola che nel montaggio non devono esserci salti e la tecnica del campo - controcampo sono state contestate da Francois Truffaut (I quattrocento colpi, 1959), da Jean Luc Godard (Fino all'ultimo respiro, 1960), suscitando ampi dibattiti in merito. Per arrivare ai giorni nostri dove le scelte sono ormai le più diverse e creative accanto a quelle più classiche e tradizionali. La storia del montaggio è sì una storia di regole, ma anche del tentativo di infrangerle, ancora una volta a dimostrazione del suo valore creativo e artistico.



B. QUESTIONI DI LINGUAGGIO



8.1. Che cos'è un linguaggio?

Oggi i termini di linguaggio e di lingua, hanno un così largo uso che ogni forma di comunicazione viene sottoposta a un'analisi "linguistica" e "testuale" per rintracciarne il "codice". In realtà il linguaggio è la facoltà di comunicare oralmente (dall'organo preposto), attraverso un sistema che produce dei testi (segni) combinando dei suoni (fonemi). La lingua è una particolare e concreta realizzazione di questa facoltà, che mette in relazione fra di loro dei segni e dei fonemi, con dei significati (semantica), creando così un codice, cioè un insieme stabilito di corrispondenze. Perciò a differenza delle immagini in movimento (cinema compreso), in una lingua è rintracciabile un sistema di regole (grammatica e sintassi), che presiedono al sistema di relazioni delle sue diverse componenti.



"Ognuno è libero di speculare a suo gusto sul significato filosofico ed allegorico del film. Io ho cercato di rappresentare un'esperienza visiva, che aggiri la comprensione per penetrare con il suo contenuto emotivo direttamente nell'inconscio." (Stanley Kubrick, a proposito di 2001 Odissea nello spazio)⁴⁰.



CHE COS'È UN CODICE?

Un codice è un rapporto arbitrario fra il piano dell'espressione e il piano del contenuto, fra significante e significato. Questo rapporto viene codificato, per esempio attraverso i dizionari, e deve essere appreso. Le immagini sono prive di un codice perché rappresentano ciò che sono e non sono divisibili in elementi costitutivi universali. In un sistema linguistico i significanti non sono portatori di un significato in sé, ma producono senso solo in quanto si oppongono e si distinguono fra loro. In una lingua gli elementi significanti più piccoli sono i monemi o i morfemi. Questi sono legati a un significato in grado di stabilire un codice (un sistema stabilito di rapporti).

QUALI SONO LE PROPRIETÀ DEL LINGUAGGIO?

La lingua divide le proprietà del linguaggio (facoltà di usare la lingua).

1. La **DOPPIA ARTICOLAZIONE** fra piano dell'espressione e piano del contenuto. Generalmente fra significante (suono, fonema, immagine acustica, forma, grafia) e significato (contenuto, senso, semantica). Per esempio: "acqua" inteso come significante è un suono acustico, e "acqua" come significato rimanda a un liquido specifico, cioè a un referente di contenuto.

2. Si può scomporre in **SEGNI COSTITUTIVI** che si differenziano e si contrappongono fra loro. Le lingue si basano su contrapposizioni fonetiche ("botte" e "bòtte"; "da" e "fa"; a, b, c; parole: baco, buco; ecc.), che stabiliscono una univoca espressione significante (di pronuncia orale e di scrittura) e una relazione con un dato significato (contenuto, senso, area semantica, un b(a)co non è un b(u)co).

3. Il rapporto fra **PIANO DELL'ESPRESSIONE E PIANO DEL CONTENUTO** (significante / significato; segno / semantica, ecc.) è arbitrario. Questa condizione fa sì che le lingue siano diverse (condizione per la creatività linguistica); che diversi significanti si riferiscano a uno stesso significato (polisemia) e il suo contrario (sinonimia); che la lingua sia dotata di una potenza semantica, cioè che ogni espressione umana è rappresentabile linguisticamente (cosa non vera per altre forme di comunicazione).

Su questa base si può scomporre un testo, analizzarne il rapporto fra segni e fra questi e i loro significati e ricavarne delle **REGOLE** e un **CODICE**. Cosa impossibile da realizzare in quello che erroneamente viene definito il "linguaggio" delle immagini in movimento.



8.2. Immagini e linguaggio

Le immagini e i sistemi iconici non si esprimono attraverso i principi del linguaggio. Per esempio il rapporto fra una icona e il suo contenuto è fondato sulla similitudine e non sull'arbitrio. La capacità di significare di un'immagine dipende dalla possibilità di rintracciare il contenuto a partire dalla sua forma. Detto in altri termini: le immagini sono prive di doppia articolazione (significante / significato). La fotografia di un treno mostra un treno. Il disegno della figura di un bambino, mostra un bambino. Viceversa nella lingua la parola "treno" e la parola "bambino" sono dei significanti, puri suoni ai quali, arbitrariamente, sono associati dei contenuti (semantica). Infatti i termini "train" e "enfant", per chi non conosce il francese, non hanno alcun significato. I significati vanno appresi, devono essere imparati. Invece, un francese, un giapponese, un indiano, riconosceranno il disegno di un treno o di un bambino, nonostante i loro sistemi linguistici siano molto diversi: è sufficiente che ne abbiano avuto l'esperienza visiva. Le immagini non rappresentano un sistema linguistico anche per un altro motivo: non sono scomponibili in un sistema di segni elementari, che intrattengono fra loro relazioni precise, grammaticali e sintattiche. Alle immagini manca il piano fonetico, acustico, poggiano invece su un piano visivo che intrattiene un rapporto diretto con la realtà in relazione alla sua forma.



UNITÀ ELEMENTARI NELLE IMMAGINI?

Se nella lingua possiamo scomporre una frase per individuare la parola "enfant" o "bambino", composta da una grafia univoca, le immagini non si possono scomporre in segni dotati di significato e di rappresentazione grafica univoca. Non esiste, cioè, un "codice". Non c'è alcun modo per stabilire che una forma curvilinea presa isolatamente dal suo contesto, rappresenti una maniglia piuttosto di un cappello o la proboscide di un elefante. Nella lingua, invece, anche una parola isolata è riconducibile a un significato o a un'area semantica. Se si passa poi ai fonemi costitutivi (nella lingua: a,b,c, ecc.), non troveremo nulla di analogo per le immagini: è impossibile individuare un sistema di segni, limitato e univoco, come nella lingua, in modo tale che associandosi fra loro producano un codice che comprenda tutte le immagini conosciute e possibili!

DENOTAZIONE E CONNOTAZIONE

Quando il rapporto tra un significante e un significato è diretto, si dice che il significante è DENOTATO. Quando rimanda a un campo semantico più ampio è CONNOTATO. Per esempio: "tramonto" indica denotativamente un certo tramonto in un determinato luogo, oppure il sole a un certo punto dell'orizzonte, ma può connotare una semantica più ampia: l'amore, la bellezza, la natura, ecc. "ulivo" denota un albero e connota la Pasqua e così via.

LINGUA E NARRAZIONE

E' nella lingua della comunità a cui appartiene che l'autore formula la sua idea. E' nella sua lingua che scrive la sceneggiatura, che impartisce ordini agli attori, che cura il montaggio e la distribuzione. Se il "linguaggio" su cui si fondano le immagini in movimento è quello della lingua naturale, per costruire una storia filmica è però necessario organizzare la finzione con le tecnologie delle immagini in movimento e le loro regole. Ma senza lingua non ci sarebbe produzione filmica.



8.3. Si può parlare di linguaggio?

L'assenza di distinzione fra significante e significato e la mancanza di unità minime sui due piani, impediscono di stabilire una doppia articolazione del linguaggio e quindi di considerare il film come un'espressione "linguistica". Le inquadrature e le sequenze non sono l'equivalente linguistico né dei fonemi, né dei morfemi e non hanno le loro proprietà. Se il primo piano di una persona è sostituito da un campo medio, non si verifica necessariamente una variazione del discorso e del suo senso, come invece avviene in una lingua quando si sostituiscono i fonemi e i morfemi (per-**s**-ona / per-**l**-ona; *persona* / *soldato*; ecc.). I fonemi sono retti da un sistema di distinzione e di opposizione che non si ritrova nelle immagini in movimento e specialmente in una storia filmica. Scrivere "Mario entra in casa e Giovanni lo uccide" è del tutto diverso dal dire "Giovanni uccide Mario e Mario entra in casa". Invece, in un film, possiamo vedere le due sequenze di Giovanni uccidere Mario e quindi Mario entrare in casa, senza scomporci, perché siamo ricondotti a un flashback (eventualmente anche grazie a una serie di informazioni veicolate dalle immagini: effetto flou, pellicola in bianco e nero, ecc.), senza che l'ordine della sequenza sia modificato e senza aggiungere altre sequenze, cosa impossibile da realizzare nella lingua: il piano visivo e quello fonetico non sono linguisticamente confrontabili.



CHE COS'È LA DOPPIA ARTICOLAZIONE (O "SISTEMA BIPLANARE")?

Nella lingua naturale si possono scomporre gli elementi del discorso in parti sempre più piccole fino a quelle costitutive. L'elemento più piccolo che contiene ancora un rapporto fra significante e significato è rappresentato dai monemi (o morfemi), all'incirca dalle singole parole. Una suddivisione ulteriore porta a due distinti piani, cioè a una doppia articolazione della lingua: sul piano dell'espressione (significante), abbiamo i fonemi e sul piano del contenuto (significato), abbiamo i lessemi (o sememi), cioè la parte più piccola di un monema che rimanda ancora a un significato (in pratica la radice della parola). La lingua implica quindi un'analisi su due piani distinti:

1. sul piano dell'espressione, dove l'unità minima è rappresentata dai fonemi, che sono in numero definito e ridotto per ogni lingua e stabiliscono fra loro relazioni di opposizione e di commutazione (al loro variare varia il monema e il suo significato, es: p-ane / c-ane).

2. sul piano del contenuto, dove l'unità minima è rappresentata dai lessemi che sono però molto numerosi (indefiniti), questi non stabiliscono necessariamente fra loro relazioni di opposizione, es: *margherita* / *fiore* / *vegetale*, ecc.. e non intrattengono necessariamente rapporti di commutazione (es: *margherita* è anche un *fiore* e il messaggio potrebbe anche non cambiare: ricevo una *margherita*, ricevo un *fiore*).

Un sistema semiotico (cioè un sistema composto da segni che producono significati), è per definizione un sistema biplanare, cioè dotato di questa doppia articolazione.



Sostituendo una unità minima (fonema, semema), nella lingua il discorso cambia radicalmente (es: *baco* / *buco*). Invece nel cinema... dipende, perché non esistono unità minime e se si vogliono considerare le inquadrature come unità minime, siamo fuori pista: per esempio, un primo piano cambia forse il contenuto di ciò che rappresenta, se lo sostituiamo con un campo americano?



8.4. Codici o procedure?

È anche difficile codificare le immagini in movimento attorno a un insieme di “procedure”. Queste non costituiscono un sistema formale complesso basato su leggi e relazioni invariabili. Piuttosto, si tratta di “istruzioni”, di consigli, di convenzioni relative alla grande varietà dei mezzi usati. Possiamo stabilire delle definizioni: un primo piano è una inquadratura ravvicinata, una dominante è un colore che tende a saturare l’immagine. Ma ciò non dà luogo a un sistema coerente e invariabile di regole e non rende conto del funzionamento del racconto filmico. Se trattiamo questi elementi come dei significanti e attribuiamo loro un sistema di corrispondenze sul piano semantico (dei significati), otteniamo dei risultati ambigui. Per esempio: un primo piano (significante) indicherebbe drammaticità e sentimento (significato)? il bianco e nero (significante), rappresenterebbe il passato (significato)? una dissolvenza equivale a un flash back? una dominante blu a una ripresa notturna? E’ semplicemente impossibile (e assurdo), stabilire simili corrispondenze. Nel contesto linguistico la parola “sedia” preserva le sue corrispondenze, stabilite da un codice. Nel cinema il senso di una sequenza in bianco e nero non si ricava da un codice, ma solo dal contesto (è un vecchio film, significa “passato”, uno stato emotivo confuso, una scelta tecnica imposta dalle circostanze, ecc.).



UN'OPERAZIONE ARDUA

Parlando di fumetti, Harry Morgan (che non ritiene che il fumetto sia un linguaggio), spiega che “L’ipotesi di un codice (o di un linguaggio) del racconto disegnato implica quindi: 1. Che si scopra un sistema formale che sia complesso (non esiste un codice a segno unico) e coerente (gli elementi sono collegati tra loro da leggi di funzionamento invariabili; certe associazioni sono permesse, altre no), 2. Che la descrizione completa di queste leggi restituisca il funzionamento del racconto in immagini.”⁴¹ Queste osservazioni valgono anche per le immagini in movimento. Infatti, chi pensa erroneamente che siano un linguaggio strutturato attorno a un codice, tende a scomporle in un sistema di significanti, di segni e di relazioni in senso linguistico e semiotico.

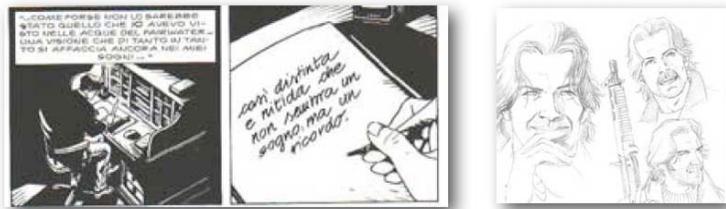
UNA CERTA CONFUSIONE...

Intorno agli elementi “linguistici” del cinema, sussiste una grande confusione che riepiloghiamo brevemente. **SIGNIFICANTI:** di solito vengono distinti in significanti “visivi” (fotogrammi, sequenze, inquadrature) e “sonori” (tracce audio). Sappiamo però che le immagini non sono dei “significanti” e le inquadrature così considerate sono pure astrazioni. **SEGNI:** contravvenendo al loro stesso statuto, di solito comprendono, ad libitum, qualsiasi cosa sia vedibile e udibile. Così alle immagini, all’audio, ai testi, è attribuita, secondo il caso, la qualità di essere dei “segni”. Per la loro classificazione si applica una vecchia sistemazione di Peirce: a) iconici, che rimandano a un oggetto (le immagini, sic!); b) indici, che hanno un rapporto diretto con l’oggetto senza rappresentarlo (uno schianto indicherebbe un incidente!); c) simbolici, che stanno al posto di qualcosa (un tramonto al posto dell’amore, ma vale anche per i testi e le scritte). **CODICI:** qui poi si naviga a vista perché si fa riferimento a tanti codici quanti sono gli strumenti e le forme espressive impiegate: codici tecnici (pellicole, formati, luminosità, ecc.); visivi (tipo di rappresentazione, colore, cromaticità, plasticità, definizione, quelli che identificano i “tipi”, le situazioni, ecc.); della composizione o regia (inquadratura, ripresa, movimenti di macchina, angolature, ecc.); testuali o grafici (titoli, sottotitoli, inserti); sonori (dialoghi, rumori, suoni diegetici in campo o fuori campo, extradiegetici, ecc.); specifici del montaggio, che avrebbero un valore “sintattico” (combinazione di sequenze, transizioni, stacchi, tendine, effetti di movimento, ecc.). Come si vede quando si vuole parlare di cinema in termini di “linguaggio” ci si trova in una giungla intricata e confusa!



8.5. Una lingua in ogni opera?

“Sembrirebbe che se la capacità delle immagini di comunicare andasse pensata sulla base di codici, questi dovrebbero essere molto numerosi, almeno tanti quanti sono i modi di rappresentare visivamente la stessa cosa, e che dunque sarebbe forse più opportuno parlare di idioletti (cioè di lingue personali usate solo una volta per la singola opera), piuttosto che di vere e proprie lingue visive.”⁴² Questa ipotesi, che ogni opera porti con sé la sua lingua, contraddice il presupposto del linguaggio di esistere in quanto esiste una “comunità di parlanti” e non un singolo parlante con la sua specifica lingua! Una critica interessante a questa posizione è quella di Harry Morgan. La critica di Morgan si riferisce ad analoghi problemi sorti nel campo del dibattito sui fumetti, ma è molto istruttiva anche per il discorso sulle immagini in movimento.



Inquadrature nei fumetti e studio di personaggio.



PARLANDO DI FUMETTI: UNA POSIZIONE INTERESSANTE

“I semiologi dell’immagine (Barthes ed Eco in testa), hanno denunciato ciò che Eco chiama <Il dogma della doppia articolazione> e si sono accontentati di unità scomposte ad libitum nel materiale iconico, che sono supposte essere allo stesso tempo sia unità di senso che distintive (il disegno di un occhio / significa “occhio”. Si scompone in un / punto / che significa “pupilla” e in una / mandorla / che significa “contorno dell’occhio”). Una tale descrizione conduce a postulare lo sfarfallamento in una infinità di codici, che esistono ciascuno per il tempo di una immagine, e delle unità distintive nascoste in differenti strati del messaggio. Tali asserzioni sfuggono a ogni verifica e disconoscono lo scopo stesso della semiologia, cioè la “descrizione semplice ed esaustiva del sistema che sottende il processo testuale” (Eco). Di conseguenza scomporre dei segni in modo empirico e sospendere l’esigenza di doppia articolazione, non porta ad alcun guadagno teorico: si tratta di un descrizione convenzionale, camuffata dal gergo della semiologia. (...) i famosi codici dei fumetti (codice delle nuvolette, dei colori, ecc.) non esistono. Nessuna descrizione è stata in grado di mettere in luce delle regole di combinazione di unità elementari, da cui deriverebbe il senso, salvo chiamare sistema di opposizioni binarie, quello tra elementi artificialmente isolati. (...) questi simboli si contrappongono, ma non si scompungono in unità elementari e non si organizzano in sistema. (...) Il senso dei fumetti deriva dalla successione dei disegni (che non riguarda una semiologia), completato dal linguaggio (che è il modello di ogni semiologia). I “codici” (nel senso delle convenzioni) che sono stati reperiti, hanno un ruolo del tutto marginale. Non solo, questa ricerca di convenzioni non è per forza di grande utilità, perché è precisamente il risultato, cioè la combinazione degli effetti prodotti, che conta e non i processi in se stessi (che sono il patrimonio comune di ogni disegnatore di un’area culturale), e questa combinazione di effetti è unica a ogni istante. (...) L’articolazione degli elementi formali dei fumetti (riquadro, strip, ecc.) non produce automaticamente una storia disegnata: la presenza di una storia deve sempre essere verificata separatamente, ciò mostra una volta di più che non si è in presenza di una semiologia (il senso non discende dalla combinazione degli elementi).”⁴³



8.6. I poteri del linguaggio

Alla domanda “qual è il vero potere del linguaggio?” potremmo rispondere che si trova nella sua struttura sintattica e grammaticale; nel suo insieme di leggi o nella sua funzione regolatrice e organizzativa. In questo caso propenderemmo verso il lato ingegneristico (un po’ semiologico), della questione. Oppure possiamo restare su un versante, diciamo così, meno meccanico e forse più “umano”, abbracciando il presupposto che il potere del linguaggio è tutto nel suo effetto, che ha che fare con il contenuto e con la narrazione. Su questo punto Edgard Morin (con il quale non concordo per tutta una serie di altre questioni), ha scritto parole efficaci:

“Lo studio del linguaggio: questo nella sua forma più compiuta, che è la forma letteraria e poetica, ci introduce direttamente al carattere più originale della condizione umana (...) l’importanza del linguaggio è nei suoi poteri e non nelle sue leggi di funzionamento. (...) Sono il romanzo e il cinema a farci vedere la relazione dell’essere umano con gli altri, con la società, con il mondo. Il romanzo del XIX secolo e il cinema del XX secolo ci trasportano nella storia e attraverso i continenti, nella guerra e nella pace. E il miracolo di un grande romanzo, come di un grande film, è che immergendosi nella singolarità dei destini, localizzati nel tempo e nello spazio, rivela l’universalità della condizione umana.”⁴⁴



ATTRAVERSO LA LETTERATURA E IL CINEMA

“Attraverso la letteratura e il cinema possiamo comprendere che non si deve ridurre un essere a una sua minima parte, né alla parte peggiore del suo passato. Allorché nella vita quotidiana ci affrettiamo a qualificare come criminale chi ha commesso un crimine, riducendo tutti gli altri aspetti della sua vita e della sua persona a questo unico tratto, scopriamo nei loro molteplici aspetti i re gangster di Shakespeare e i gangster reali dei film gialli. Possiamo vedere in che modo un criminale può trasformarsi e riscattarsi come Jean Valjen e Raskolnikof. Chi, per strada, prova repulsione verso i vagabondi che incontra, simpatizza di tutto cuore, al cinema, con il vagabondo Charlot. Allorché nella vita di tutti i giorni siamo quasi indifferenti alle miserie fisiche e morali, nella lettura di un romanzo o nella visione di un film proviamo commiserazione, pietà, bontà.”⁴⁵



Il romanzo Delitto e castigo, di Fedor Michailovic Dostoevskij, del 1866, parla di Raskolnikov, che uccide una vecchia usuraia e la sorella che aveva assistito al crimine, giustificato dall’assassino con diverse teorie, come quella di aver liberato la società da un male. In seguito a diversi intrecci psicologici, Raskolnikov si costituisce. Sconta una detenzione in Siberia e poi si ricongiunge con Sonja, che non lo aveva abbandonato al suo tormento. Che cosa conferisce il “potere” di questo noto romanzo: la struttura linguistica o la narrazione, cioè i temi psicologici affrontati, il modo in cui vengono posti e risolti, i conflitti che i protagonisti attraversano? È fuorviante dire che l’uso di una buona sintassi di una buona grammatica strutturano un buon romanzo, molti testi sono sintatticamente impeccabili, ma non tutti gli scrittori sono Dostoevskij. Perfino nella lingua, rigidamente strutturata attorno a un codice e a delle regole, il potere di una storia travalica il loro “potere”!



9. QUESTIONI DI NARRAZIONE



9.1. Lo statuto narrativo

È difficile indicare le caratteristiche che conferiscono a un prodotto lo statuto di essere narrativo, di racconto. Il telegiornale informa, ma l'informazione è raccontata. La televisione, nella sua globalità, è priva di un tempo definito: non ha mai fine, è un continuum! Ma al suo interno avvengono numerose narrazioni con i loro tempi definiti. Film e romanzi sono chiare narrazioni. Una canzone può essere anche un racconto: De André chiama quella di Marinella "storia" e la narra. Ma il video di un concerto di De André non è una narrazione, anche se cantasse solo delle storie. Una distinzione fondata sul tempo e sulla voce narrante, traccia una separazione fra opere narrative e non narrative: se riprendo una formica per due ore non racconto nulla, ma se chiamo il film "Jack la formica", aggiungo i titoli, una musica e faccio pagare cinque euro per vederlo al Lux? Certo, non sarebbe una gran "bella" storia. Jedlowski definisce la narrazione "una pratica sociale in cui due o più persone mettono in comune una storia" e distingue i due poli della testimonianza (il film su Jack la formica) e della fabulazione (un film su un mondo immaginario di formiche, come Zeta la formica). Allora, invece di parlare di opere narrative e non narrative, possiamo forse muoverci un po' più a nostro agio tra questi due poli: testimonianza e narrazione.



UNA TABELLA PER CAPIRE LE DIFFERENZE

Narrazione	Immagini in movimento				Altro		Testi		
Statuto narrativo	Film	Video clip	TG	Spett. Varietà	Teatro	Foto	Romanzo	Cronaca	Saggio
Successione prima - dopo	si	si/no	si	si	si	si/no*	si	si	si/no*
Tempo della storia	si	si/no*	si/no*	no	si	no	si	si	no
Tempo della narrazione	si	si/no*	si/no*	no	si	no	si	si	no
Tempo del racconto	si	si/no*	si	no	si	no	no	si/no*	no
Voce narrante	si	si/no*	si	no	si	no	si	si/no*	si/no*
Polo della testimonianza	si/no	si/no*	si	no	si/no*	si/no*	si/no*	si/no*	si/no*
Polo della fabulazione	si/no	si/no*	no	no	si/no*	si/no*	si/no*	no	no

*dipende da specifici casi.



Due o più persone mettono in comune una storia
(Kill Bill. Quentin Tarantino, 2002 – 2003).



9.2. Storia, racconto e narrazione

Secondo Gérard Genette bisogna distinguere fra storia, racconto e narrazione. La storia sarebbe l'oggetto che si vuole raccontare (la catena degli avvenimenti, il suo contenuto); il racconto avrebbe il valore di un significante perché è l'enunciazione acustica della storia, il suo enunciato; la narrazione sarebbe l'atto concreto del raccontare la storia.

Un altro tentativo di distinguere i piani della narrazione era stato fatto dai formalisti russi (Boris Tomasevskij), che avevano distinto fra i due piani della fabula e dell'intreccio. L'intreccio è la storia come viene raccontata, eventualmente senza seguire la concatenazione sequenziale degli avvenimenti, che è invece data dalla fabula. L'intreccio è ciò che dà valore alla narrazione e corrisponde al montaggio filmico. La fabula: lui e lei si amano, la famiglia pone degli ostacoli, loro superano gli ostacoli e si sposano, è la trama di molti racconti. Il tipo di intreccio (montaggio), può renderla narrativamente interessante. Ma la disposizione, ovviamente, non basta: una narrazione può mettere in luce motivi psicologici, storici, culturali, la trasformazione dei personaggi, la loro reazione di fronte agli eventi... La narrazione comporta un insieme di piani che è difficile classificare in un ricettario.

FABULA E INTRECCIO



Fabula: successione degli eventi nel tempo (T1, T2, T3) e loro durata (X, Y, Z)



Intreccio: gli eventi hanno una diversa successione e un tempo "mimetico".

QUANDO L'IMMAGINE È NARRATIVA?

Non è necessario che vi sia una successione di immagini affinché abbia luogo una narrazione. Anche una singola immagine può essere narrativa se è rintracciabile in essa un "prima" e un "dopo", cioè una successione di avvenimenti collegati fra loro temporalmente. Queste immagini, che contengono scene multiple, erano molto diffuse nel medioevo e anche nell'ottocento. Botticelli utilizzava ancora questa tecnica, benché non fosse più in voga nel Rinascimento, per illustrare la Divina Commedia.



9.3. I tempi

Un'opera narrativa ha un rapporto complesso con il tempo e con la voce narrante. Per quanto riguarda il tempo implica una successione di eventi: è il tempo della storia. Poi ha un suo tempo di svolgimento mimetico: è il tempo della narrazione, che non coincide con la durata effettiva della storia. Infine, alcune opere, specialmente filmiche, teatrali, orali e musicali, hanno anche una propria durata: è il tempo del racconto, di cui la letteratura è priva, poiché il tempo di lettura è soggettivo e non è parte costitutiva del dispositivo, al contrario di un film di 90 minuti. Facciamo gli avvocati del diavolo: la videocronaca di una partita di calcio è un racconto? Possiede un tempo della storia, un tempo della narrazione e anche un tempo del racconto (e coincidono tutti). C'è la voce narrante del cronista e dopo qualche anno diventa un documento storico. Senza questa voce narrante sarebbe solo il video di una partita? La trascrizione di un'interrogazione scolastica, un ipertesto o un saggio, sono privi di un tempo della storia e della narrazione e non hanno voci narranti. Ma è sempre così netta la questione? Il Convivio di Platone, per esempio, ha un dispositivo narrativo, ma è un'opera filosofica, un "saggio", che per sua natura dovrebbe essere privo di tempo della storia e di tempo della narrazione. E tuttavia si può leggere proprio come se fosse una storia...



VOCE NARRANTE

Per voce narrante non si intende un narratore effettivo che racconta la storia, ma il punto di vista che viene espresso. In un racconto esiste sempre una voce narrante, mentre il testo di un'equazione o il listato di un algoritmo, la lista della spesa, non essendo testi narrativi, sono anche privi di voci narranti (generalmente non si fa coincidere la voce narrante con l'autore, se il testo non è narrativo). Voce narrante e concatenazione di avvenimenti in successione temporale sono elementi indissociabili fra loro, perché compongono una storia che viene raccontata. La voce narrante di qualsiasi storia, scritta o filmata, può essere extradiegetica, quando non prende parte alla storia, o diegetica se è quella di un personaggio. Il racconto, però, può essere disposto anche su più livelli e può avere diverse voci narranti. Per esempio, nella Divina Commedia quella di Dante è una voce narrante diegetica, perché l'autore è anche un personaggio del racconto. Ma quando le persone che Dante incontra raccontano la propria storia, queste sono voci narranti intradiegetiche. La voce narrante non utilizza mai alcune persone: tu, voi, essi. Le più comuni sono io (racconto in prima persona, ed egli (racconto in terza persona). Nel primo caso la voce narrante sa della storia quello che sa un personaggio, nel secondo caso è invece "onnisciente", sa tutto di tutti e decide che cosa raccontare e che cosa tacere. Nel cinema una voce fuori campo non è percepita come interna alla storia e assomiglia di più al racconto in terza persona di un romanzo, ma allo stesso tempo può appartenere a uno dei personaggi della narrazione e quindi, pur essendo fuori campo, è in realtà diegetica. Il piano narrativo - visuale e il piano fonetico - uditivo, possono essere disgiunti.



Bowling a Columbine (Michael Moore, 2002), un'inquadratura di apertura accompagnata da un ironico commento della voce narrante "fuori campo".



9.4. Approcci alle storie

Si può indagare una narrazione sotto il profilo storico (la fantascienza nell'800), tematico (i contenuti della fantascienza), biografico (in relazione alla vita e alla "psicologia" dell'autore), psicanalitico e psicologico (rapporti interni, effetti sul lettore - spettatore), e poi se ne può rintracciare in vario modo il meccanismo costitutivo. Sul piano narrativo, però, non esiste qualcosa di analogo ai sememi (unità minime di significato in campo linguistico) o alla "frase minima", al sintagma, alla proposizione, ecc. è dunque impossibile trattare "scientificamente" (o se vogliamo, "linguisticamente"), la narrazione. Tuttavia i tentativi di analizzare il "funzionamento" del racconto, ci permettono di esercitare un discorso critico e analitico su più fronti, senza attribuire a questi strumenti, appunto, un valore "scientifico", o definitivo.



Non bisogna dimenticare che le analisi di Propp si riferiscono solo a un certo numero di fiabe provenienti da una determinata cultura.



ALCUNE TEORIE: I FORMALISTI RUSSI, PROPP, I MONDI POSSIBILI

TOMAESKIJ aveva cercato di individuare le unità semantiche minime del racconto, che divideva in "motivi statici" (che non portano a cambiamenti) e in "motivi dinamici" (che portano a una trasformazione della situazione narrativa). VLADIMIR JAKOVLEVIC PROPP ha introdotto il concetto di "funzione" per stabilire una relazione fra una tipologia di personaggi e una categoria di azioni che questi avrebbero potuto compiere. Per esempio, un mago aiuterà l'eroe a superare un ostacolo. La "funzione" di Propp stabilisce una classe di azioni, che una classe di personaggi può compiere. Analizzando un centinaio di fiabe, Propp stabilisce 31 funzioni comuni e sette tipologie di personaggi con specifiche sfere di azioni (antagonista, donatore, aiutante, la principessa e il re, il mandante, l'eroe, il falso eroe). CLAUDE BREMONT rivisita le funzioni di Propp per applicarle ad altri testi narrativi. Egli ritiene che vi siano sequenze elementari nell'ambito di tre funzioni generali, che producono diverse soluzioni: 1. un comportamento da assumere per ottenere uno scopo; 2. l'evento che si produce in seguito all'assunzione dell'idoneo comportamento; 3. la fine della storia attraverso il raggiungimento del risultato.

LA SEMIOTICA INTERPRETATIVA (Eco) vede i racconti come un insieme di relazioni interne che strutturano dei "mondi possibili". I personaggi e gli oggetti intrattengono determinate relazioni (assassino - vittima; padre - figlio; coltello - delitto; eredità - movente; ecc.). Queste relazioni possono modificarsi secondo il variare del flusso degli eventi. Per esempio, il figlio ha la proprietà di essere un figlio che lavora nella ditta del padre, ma in seguito alla scoperta che il padre vuole vendere la ditta per ripianare i debiti di gioco, lo uccide e diventa proprietario e così non ha più un padre. La lettura di un racconto fornisce una serie di informazioni sul mondo che ci presenta. Questo mondo possibile resta comunque legato alla nostra esperienza (oggi sappiamo che l'ippogrifo non esiste e questo incide per noi diversamente rispetto a un lettore del 1300). I mondi possibili possono essere diversi. Verosimili: non mettono in discussione le attuali leggi della realtà (Zeno può realmente essere esistito e vissuto a Trieste). Inverosimili: non sono spiegabili alla luce della nostra esperienza (le magie della fiabe e del fantasy). Inconcepibili: in antitesi con la nostra esperienza, infrangono il principio di non contraddizione (i mammiferi fanno le uova, salire è uguale a scendere, ecc.). Impossibili: producono dei paradossi insostenibili (Harry Potter incontra se stesso in una specie di viaggio nel tempo e modifica alcuni eventi).



9.5. Esiste il grande modello narrativo?

Esiste un grande modello narrativo? Una macchina di Turing, che spieghi qualsiasi racconto? “Racconto” è un’astrazione che assume caratteristiche diverse secondo i mezzi e le circostanze della sua produzione: raccontare a teatro non è la stessa cosa che farlo in un film, o in un romanzo. Un testo ci indica il tempo solo con le forme verbali. Il cinema non dispone di verbi, così ricorre a degli artifici: inquadrare un orologio, operare una dissolvenza... dipende dalla fantasia dell’autore, dai mezzi di cui dispone e dalla percezione (supposta), del pubblico. La narrazione è un campo sterminato e se è vero che molti testi e film rientrano in specifiche tipologie (soprattutto perché sono confezionati proprio secondo le indicazioni dei narratologi), uno schema interpretativo basato sulle azioni, sui personaggi e sulle relazioni, non rende conto del contenuto narrativo, che non coincide con una struttura formale, esattamente come l’analisi sintattica o grammaticale di un testo, non ci dice nulla sul piano del suo significato, dove rientrano i rapporti con la cultura, con la società, con l’autore, con il lessico, con il lettore (quale e dove?), con la confezione, la forma, ecc.

Il fatto è che un racconto non è riducibile alla meccanica di una storia.



IL RACCONTO COME DISPOSITIVO SINTATTICO (GREIMAS)

La semiotica generativa vede nel racconto un dispositivo per produrre un “senso”. Secondo Algirdas Julien Greimas ogni racconto si baserebbe su una successione sintagmatica di questo genere: contratto / competenza / performance / sanzione. Il contratto stabilisce che cosa occorre fare e quale sia la ricompensa; la competenza riguarda i mezzi e le capacità che il personaggio deve possedere o acquisisce per onorare il contratto; la performance riguarda la sfida che viene lanciata per assolvere un determinato compito; la sanzione equivale alla conclusione della vicenda attraverso un riconoscimento. Questa struttura, secondo Greimas riguarda delle sequenze narrative, degli episodi, la cui combinazione fornisce la storia completa. Le possibili azioni che un personaggio può intraprendere sono da Greimas definite attanti, mentre l’attore è colui che realizza nel concreto della storia una determinata funzione attanziale. La storia si sviluppa attraverso l’opposizione fra due principali attanti: un soggetto e un anti-soggetto (eroe / anti-eroe), per il possesso di un oggetto (concreto come il denaro o astratto come l’amore). Altri attanti sono l’aiutante e l’oppositore; il destinante (donatore dell’oggetto) e il destinatario (chi accoglie il dono). Tutti gli elementi che Greimas individua possono essere fra loro intercambiabili, sommabili o sottintesi (un attore può non rivelarsi ciò che si era mostrato, può assolvere a più attanti, può averli già acquisiti all’inizio della storia). Fra l’altro Greimas ritiene che ogni “testo” (inteso come ogni prodotto: immagine, film, ecc.), abbia uno sfondo narrativo e quindi poggi su questa struttura.

LA CRITICA DI MORGAN

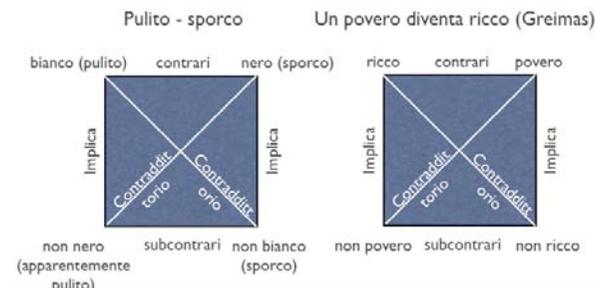
“Claude Bremond osserva che le descrizioni di Greimas fanno semplicemente perdere di vista l’interesse del racconto, che è la successione degli avvenimenti (...) la complessificazione del mondo greimasiano (gli attanti possono non essere delle persone, non appaiono per forza nella storia, ecc.) sembra dovuta più a una volontà di coprire tutti i casi particolari del racconto che a una necessità strutturale. La conseguenza di questo allargamento del modello è che ogni discorso diventa narrativo, compresa una ricetta di cucina.”⁴⁶



9.6. L'illusione semiotica...

Secondo la semiotica generativa (Greimas), qualsiasi sistema di segni (anche una narrazione), implica relazioni di opposizione di cui il quadrato semiotico renderebbe conto. Questo artificio può essere utile fra i tanti strumenti di analisi, ma resta comunque molto arbitrario, infatti: "i contrari appaiono come tali per una decisione che può essere della cultura, ma anche dell'autore di un testo, o di chi lo analizza. (...) Naturalmente è compito di chi cerca di compiere un'analisi semiotica identificare un'opposizione che sia effettivamente attiva e pertinente nel testo che sta esaminando."⁴⁷ Così, se non esistono criteri fondati su un codice, l'analisi diventa impressionista. Per esempio nel quadrato semiotico della pubblicità di detersivi⁴⁸, il non bianco equivale a sporco, il che non è vero, come non è vero che il non bianco sia nero e che lo sporco sia nero (sugo rosso, un capo colorato...). Non esiste infatti un codice che stabilisca queste relazioni, perché il significato è desumibile solo da un contesto (contenuto) e non da una struttura immanente.

E' vero però che il quadrato semiotico (come la struttura di Propp), è spesso utilizzato al contrario: per costruire trame di film e di racconti, diventando così uno strumento al servizio di un'operazione commerciale.



CRITICA AL QUADRATO SEMIOTICO DI GREIMAS

Come spiega Morgan, Greimas suppone che "la sintassi narrativa sia basata sulle trasformazioni dei quattro elementi del modello aristotelico. La struttura immanente di un racconto che, per esempio, metta in scena un giovane povero che diventa ricco, deriverebbe dal seguente carattere semiotico: (vedi illustrazione, nda) (...) Bremond ha dimostrato le falle del quadrato semiotico. Solo le contraddizioni sarebbero indispensabili al racconto; i contrari sono inutili. 'Pierre era povero, ha smesso di esserlo' costituisce un micro - racconto e non c'è bisogno di porre l'opposizione povero / ricco. Inoltre il quadrato semiotico soffre di una intolleranza logica, perché, secondo Greimas non - povero implica ricco, permettendo di tracciare sul quadrato semiotico il percorso: povero > non povero > ricco. Ma Bremond osserva che la sola relazione logica è 'ricco implica non povero' (un ricco non può essere allo stesso tempo un povero) e non il contrario (un non povero può perfettamente non essere né povero, né ricco e in conseguenza non povero non implica ricco). Di fronte a questa critica ci si è accontentati di invertire il senso delle frecce nel quadrato semiotico (ricco implica non povero), ma allora non esiste più un percorso chiaro. Il quadrato semiotico impone una struttura di partenza alla fiction che si studia, ma dal momento che ai quattro angoli del quadrato si è liberi di mettere quello che si vuole, e che si è anche liberi di condurre alla propria maniera il percorso generativo, non è troppo difficile tornare ai propri presupposti. Quale che sia il racconto studiato, la costruzione del quadrato semiotico sembra fatta dal caso e si ha l'impressione fastidiosa che la descrizione fornita sia completamente arbitraria."⁴⁹



9.7. Riduzionismo?

“Ogni narrazione non è altro che la proiezione sull’asse del processo dell’articolazione semantica di un quadrato semiotico, cioè di una categoria semantica (o di parecchie nei casi più complessi) (...) In sintesi possiamo distinguere diversi livelli nella semiotica del racconto: uno più profondo, dove sono organizzate e selezionate le categorie semantiche; uno più superficiale, dove si trovano le strutture attanziali (sintassi) e quelle tematiche (semantica); uno ulteriore, dove le strutture semiotiche di superficie vengono messe in discorso.”⁵⁰ Imprigionata nella camicia di forza di una struttura semiotica immanente, che si pone in termini universali e globalizzanti (ideologici), ciò che leggiamo e che vediamo sotto questa lente, non tende forse a perdere il suo senso unitario? a svuotarsi di contenuto? È ciò che sostengono Bremond e Morgan. Questo “riduzionismo”, non uccide forse la narrazione? Il bello di un racconto non è tanto “che cosa” avviene (ruoli attanziali, ecc.), ma “come”, il cuore della narrazione, le sue sfumature, le scelte lessicali, di prospettiva, psicologiche, ecc. che non sono oggetto del discorso semiotico. Un racconto (se non è fatto in serie a Hollywood), difficilmente si riduce ad azioni, personaggi, funzioni e ruoli (anche se vi si possono rintracciare). È un complesso gioco attorno a una storia e al modo di raccontarla. Tant’è che una stessa trama è spesso alla base di innumerevoli storie fra loro molto diverse.



UN'IMPRESA (IDEOLOGICA?) SENZA FINE

Sul piano narrativo delle immagini in movimento, la semiotica complica e confonde notevolmente le cose. Siccome la struttura attanziale e il quadro semiotico non sono sufficienti per rendere conto della narrazione, si introducono nuovi concetti (con un proliferare di neologismi). Per esempio, dato che nel racconto non vi sono solo verbi semplici e diretti (mangiare, dormire, uccidere, amare, ecc.), ma forme più complesse, rette da verbi “modali” come dovere, volere, potere, sapere, che descrivono i rapporti dei personaggi non solo sul piano delle azioni, ma anche delle intenzioni, delle credenze, delle “possibilità”, ecc., si introduce il concetto di modalità. Anche questo però non basta: “I testi narrativi infatti, parlano sempre di qualcosa e l’impalcatura sintattica dei rapporti fra gli attanti e della scrittura sintagmatica, anche se vi si includono le modalità, non basta a dare ragione di questo contenuto specifico di ogni testo. Ma non bisogna pensare neppure che la semantica di un testo sia completamente libera, priva di condizionamenti e di modelli. Ciò che determina innanzitutto il contenuto del testo è il suo tema, vale a dire il complesso dei valori e delle categorie semantiche che il testo esprime. Un racconto giallo ha dichiaratamente a che fare con la morte, la colpa, la punizione, l’avventura; (sic! si noti lo schematismo riduzionista... nda) una fiaba si occupa di un regno, della decadenza del potere, della successione, del rapporto conflittuale con la natura; un romanzo d’amore, di bellezza, di matrimonio, di relazione fra i sessi. (...) Si può dire quindi che in ogni personaggio di una storia in ogni momento concorrono un ruolo attanziale (...) e un ruolo tematico.” Ma neppure questo è esaustivo: in un racconto ci sono anche le motivazioni, le passioni dei personaggi. Non si tratta qui di passare a un piano psicologico, poiché per la semiotica è sempre la struttura immanente a rendere conto di tutti gli aspetti di un racconto: “E’ necessario dare ragione di queste diverse caratteristiche che sono testuali prima che psicologiche. Infatti noi non conosciamo certamente davvero i personaggi, ma solo le parole che li raccontano e dunque in queste parole (o immagini, sequenze filmate, ecc.), unite alla nostra concezione del mondo (enciclopedia) e non certo nella loro mente (che in realtà è puramente funzionale), deve trovarsi la ragione per attribuire loro certi sentimenti, volontà, passioni, ecc. Questi stati mentali narrativi presentano fra l’altro il problema di una notevole variabilità.”⁵¹



9.8. L'immaginario e il cinema

L'assenza di doppia articolazione ostacola nel cinema quel gioco fra significante e significato che si presenta nella letteratura e che conferisce un ruolo importante all'immaginario, che partecipa alla fruizione della narrazione letteraria in modo molto diverso che al cinema: "Notoriamente il cinema ha forti difficoltà a esplicitare i pensieri e le emozioni dei personaggi a causa del suo stesso statuto di 'rappresentazione realistica' che tollera male sia l'a - parte (l'interpellazione rivolta allo spettatore, facilmente accettata in teatro), sia la forma narrativa del monologo interiore. (...) Mentre una narrativa verbale ha facoltà di restare liberamente indeterminata sugli aspetti visuali, come tratti somatici dei personaggi, abbigliamento, ambienti, la narrativa cinematografica è legata alla ridondanza visiva dell'immagine e non può evitare la rappresentazione precisa di molti dettagli visivi."⁵²



IL GIOCO DELL'IMMAGINARIO: ASSE SINTAGMATICO E PARADIGMATICO

Nella lingua il piano della narrazione si sviluppa lungo l'asse sintagmatico. Il sintagma è un gruppo minimo di elementi che forma l'unità base della frase. "Le stelle brillano in cielo" è formata da tre sintagmi: "Le stelle" - "brillano" - "in cielo". L'asse paradigmatico è perpendicolare all'asse sintagmatico. Il paradigma apre la strada all'immaginario perché è l'insieme di unità che in una frase hanno fra loro un rapporto di sostituibilità. Ciò si determina in opposizione al sintagma, i cui elementi non sono sostituibili tra loro. Al sintagma "Le stelle", per esempio, sul piano dell'immaginario, possono corrispondere collegamenti dell'asse paradigmatico quali: riferimenti alle "stelle" del cinema, a punti luminosi che, metaforicamente, brillano "come" stelle, a corpi celesti che ne vivono di luce riflessa, come Venere. Nella lingua l'articolazione dell'asse paradigmatico con l'asse sintagmatico, insieme alla doppia articolazione significante / significato, permette di sviluppare un gioco narrativo che chiama in causa l'immaginario del lettore. Un gioco che nelle immagini in movimento è più complesso da articolare per l'assenza di queste due caratteristiche (un film non si scompone in sintagmi, le immagini non giocano fra significante e significato).



9.9. È meglio un libro o un film?

Perché le grandi discussioni provocate dalla trasposizione cinematografica di un romanzo non sono mai giunte a definire i punti fermi di un ipotetico rapporto fra libro e film? Sappiamo che la lingua determina un aggancio con l'immaginario dello spettatore di natura completamente diversa rispetto a un film (essendo fondata, come abbiamo spiegato, su una doppia articolazione e sulle possibili interferenze del piano paradigmatico su quello sintagmatico). Per quanto in un libro un ambiente possa essere accuratamente descritto e un personaggio lo si possa “vedere”, le parole restano dei significanti e quindi stimolano immagini personali che non “riproducono” affatto ciò che si legge. In un film gli ambienti sono quelli che si vedono e così i personaggi. Lo spettatore, a differenza del lettore, ha a che fare con del materiale visivo che non deve essere “ricostruito”, nello stesso modo in cui avviene in una lettura. Inoltre il film tratto da un romanzo, rappresenta comunque la visione personale del regista, non può essere considerato come la “trasposizione” di un romanzo, ma come un'opera diversa, a se stante, che si “ispira” a un determinato testo. Bisogna semplicemente considerare che abbiamo a che fare con due forme espressive diverse e che ogni confronto fra libro e film è privo di senso.



HERMAN HESSE E IL CINEMA

A tutt'oggi non è ancora stato raggiunto del tutto lo stadio in cui le scoperte della moderna concorrenza, come la radio, il cinematografo e via dicendo, sia in grado di sottrarre al libro stampato quella parte delle sue funzioni che non merita rimpianti. In verità non si comprende per quale ragione, ad esempio, il romanzo “ameno”, assolutamente privo di valore poetico ma ricco di situazioni e di immagini, di tensioni e sollecitazioni emotive, non possa diffondersi attraverso sequele d'immagini come al cinema, oppure attraverso la comunicazione radiofonica, o ancora grazie a un'eventuale combinazione di questi due mezzi, evitando che migliaia di persone sprechino tempo ed energia visive nella lettura di simili libri. Eppure la divisione del lavoro, che in superficie non vediamo ancora realizzata appieno, è già attuata da tempo, in parte, nel chiuso degli stabilimenti. Già oggi non di rado apprendiamo che questo o quel “poeta” ha abbandonato il libro o il teatro ed è passato al cinematografo. In questo caso la necessaria e auspicabile separazione è già avvenuta. È sbagliato infatti affermare che l'attività letteraria e quella del cineasta siano la stessa cosa, o anche soltanto che abbiano molto in comune. Non intendo assolutamente, con ciò, inneggiare al “poeta” e dire che al suo confronto il cineasta vale meno; tutto vorrei fuorché questo. Ma l'uomo che si sforza di comunicare una sua descrizione o narrazione per il tramite della parola e dello scritto fa qualcosa di totalmente, di sostanzialmente diverso da che si accinge a narrare la stessa vicenda servendosi di gruppi umani predisposti per girare un film. Il poeta della parola può essere un povero manovale, e il cineasta un genio: non è questo il punto. Ciò che la massa ancora non avverte, e forse passerà molto tempo prima che lo scopra, ha già incominciato a definirsi nella cerchia stessa dei creatori: esiste una differenza di fondo tra i vari mezzi attraverso i quali si cerca di raggiungere un risultato artistico. Anche quando tale separazione sarà pienamente realizzata, continueranno certo ad esservi sia romanzetti che filmacci, prodotti da rozzi intelletti che esercitano un'attività piratesca in campi di cui non hanno competenza. Ma quella separazione contribuirà assai a chiarire le idee e ad alleggerire di pesi superflui sia la letteratura, sia le sue attuali concorrenti. Allora il cinematografo non potrà arrecare maggior danno alla letteratura di quanto la fotografia, per esempio, non ne abbia arrecato all'arte.”⁵³



9.10. Come superare i limiti del film

Una donna si sta per sposare, dei killer uccidono il marito e gli amici, credono di aver ucciso anche lei, rapiscono la figlia nata durante il lungo stato di coma della donna, a sua insaputa. Quando uscirà dal coma la donna si vendicherà uccidendo uno a uno tutti i killer che hanno partecipato all'azione. E' una trama banalissima, una specie di western. Quentin Tarantino, su questa trama, ha costruito i film della serie Kill Bill. Il primo, di eccezionale interesse, inizia con la sequenza di un incomprensibile pestaggio, l'intreccio riarticola completamente la favola che si chiarisce solo verso la fine del film.

Molte sequenze, come affermato dallo stesso Tarantino, riprendono stili diversissimi di molti registi (da Brian De Palma a Sergio Leone), di generi (giallo, noir anni '40, kung-fu, western, cartoons, Manga, horror, teatro delle ombre, ecc.), lo stesso avviene per le musiche e per le inquadrature (a colori e in bianco e nero, disegnate come i fumetti o presentate come un documentario). In letteratura questo sarebbe definito un pastiche, cioè un insieme di tecniche formali ricavate da opere precedenti. Tarantino afferma di aver voluto compiere proprio questa operazione. Se la banale trama di Kill Bill fosse stata raccontata in modo più o meno tradizionale, forse il film non avrebbe avuto l'interesse che ha suscitato. Che cosa ha fatto dunque Tarantino? E perché?



KILL BILL



La scena iniziale del pestaggio non si comprende senza collegarla a quella del matrimonio, dove avviene il massacro. Le due scene non sono adiacenti.



La varietà di inquadrature, di generi, di riferimenti, mescolati nella stessa storia. (Kill Bill, Quentin Tarantino, 2002 – 2003).



9.11. La carta giocata da Tarantino

Abbiamo visto che le immagini non offrono un gioco fra significato e significante perché rappresentano un referente preciso. In questo modo riducono lo spazio dell'immaginario dello spettatore. Se poi fabula e intreccio coincidono abbastanza, il rischio che un film appaia didascalico rispetto alla trama è molto forte. Per stimolare il gioco dell'immaginario occorre escogitare qualcosa. Dato che questo si determina sul piano dei significanti e dell'asse sintagmatico del discorso, il problema è il seguente: come far entrare elementi significanti e paradigmatici in una tecnica espressiva come le immagini in movimento? Come rafforzare l'asse paradigmatico di un discorso, come quello filmico, che sembra chiudere ogni spazio con la sua potenza visiva e i suoi effetti?

Prima di tutto Tarantino ha preso le sequenze della storia e la ha rimescolate in un ordine completamente diverso (intreccio), in questo modo ha creato dei buchi sull'asse del discorso sintagmatico, che lascia spazio ai piani paradigmatici. Ma questo non basta, lo aveva già fatto in parte con Pulp Fiction e con Le Jene. Un altro film come Memento (Christopher Nolan, 2000) aveva spinto questo trucco narrativo fino ai dei limiti eccezionali. Tarantino si è spinto più in là, specialmente nel vol. I di Kill Bill.

KILL BILL VOL. I E LA QUESTIONE DEL SIGNIFICANTE

Tarantino ha trattato quasi ogni sequenza in modo completamente diverso, attribuendo a una il bianco e nero, l'altra proponendola come i Manga, un'altra ancora è un cartoons, un'altra è un western, una è un giallo all'italiana (come lui stesso dice), una è un kung fu anni '70, ma ci sono anche il teatro delle ombre, l'horror e così via. Il gioco viene dunque completato sul piano formale. Così se ogni inquadratura è separata dalla storia (contenuto) e può essere gustata sul piano formale, artistico, sembra perdere di rapporto con ciò che significa, anzi, con ciò che le immagini significano in quanto ancorate a referenti visivi. Tendono a essere sganciate da essi, si presentano più libere da vincoli. Questo distacco porta le immagini a operare in modo molto simile a dei significanti e tutto il film a essere considerato quasi un insieme di "segni", non immediatamente rapportabili a un contenuto. Ci si avvicina, cioè, a un'espressione artistica, nella quale il messaggio sembra non avere un referente esterno (nel caso del film la sua storia). Naturalmente, siccome non si tratta di videoarte e una storia c'è, alla fine lo spettatore ricostruisce tutta la catena sintagmatica spezzata da Tarantino e, al di là della composizione formale, ricostruisce la fabula che era stata così ben mascherata e il gioco si svela. Ma quello che conta è che regge per un lungo tratto, dimostrando che anche da una trama banale, trita e ritrita, si possono ricavare forme espressive che si avvicinano a un piano artistico.



Western, samurai, teatro delle ombre, horror...



9.12. Una nuova strada?

Nowhere to hide (Myung See - Lee, 1999), come Kill Bill, è un film dalla trama piuttosto banale. I primi sei minuti sono però straordinari. Myung See - Lee prende tutto ciò che può dall'arte della fotografia digitale, del montaggio dei videoclip, della composizione formale dell'immagine in campo video, per mettere insieme una specie di prologo d'autore, un piccolo capolavoro che ha analoghi obiettivi a quelli di Tarantino in Kill Bill, ma diversamente interpretati. Troviamo lo stesso meccanismo anche in Il fiore della vendetta, Ten Shimoyama, 2001, dove i filtri, gli stacchi e le inquadrature hanno un legame compositivo e d'effetto molto forte. Sganciare, per quanto possibile, le immagini dal loro referente, rimescolare la fabula in un intreccio che renda difficile allo spettatore agganciare le sequenze a un contenuto, è la strada scelta per stimolare l'immaginario, per catturare l'attenzione sulla composizione formale, per offrire un godimento di stampo artistico. Dunque: non ostinarsi a sezionare le immagini in movimento come una lingua o scomporle come una narrazione, ma costruire un gioco espressivo di composizione, che crei l'illusione di superare i limiti propri del film, che si riducono essenzialmente alla difficoltà di stabilire un gioco linguistico fra piani diversi (significante / significato; asse sintagmatico e paradigmatico): forse è una strada che una nuova creazione ha cominciato battere...



NOWHERE TO HIDE



I primi minuti di Nowhere to hide (Myung See - Lee, 1999), mostrano la contaminazione di una serie di tecniche e di stili. Dalla fotografia in bianco e nero, al colore, una serie di filtri tipici dell'elaborazione della fotografia digitale, primi piani, dettagli campi lunghi... una canzone dei Bee Gees che attacca in un punto del tutto particolare... tutto è fatto affinché l'attenzione si sposti sul piano della composizione, trascurando il rapporto diretto fra immagini e referenti.

IL FIORE DELLA VENDETTA



Il film impiega un montaggio molto bello, d'effetto, visibile, compositivo. Quando Naomi prova sensazioni particolari, l'immagine assume una dominante di colore (ultimo riquadro da sx.). Le variazioni cromatiche sono molto forti e accentuate (primo e secondo riquadro da sx), a volte il testo diventa una grafica che si mescola all'immagine (terzo riquadro da sx.).



APPENDICE



I tutorial: iMovie, iDVD, FinalCut

I tutorial sulle applicazioni di montaggio video sono allegati a parte, anziché essere inseriti nel libro, perché sono diversamente impaginati per poter essere utilizzati nei corsi di formazione, anche con sistemi di proiezione. Sono scaricabili nella sezione video di www.e-didateca.it. e a questo indirizzo: http://community.eun.org/entry_page.cfm?area=1577

I tutorial riguardano le seguenti applicazioni (altri sono in produzione):

-  iMovie, software gratuito di montaggio video non professionale distribuito da Apple nei suoi computer Macintosh. iMovie è particolarmente indicato per le scuole materne, elementari e medie, è molto semplice e intuitivo anche se molto potente. In ogni caso è bene sapere che viene impiegato anche in alcune redazioni televisive.
-  iDVD software gratuito per la produzione di DVD distribuito da Apple nei suoi computer Macintosh. iDVD permette di realizzare con grande semplicità dei veri e propri DVD con menu interattivi, audio, animazioni e codifica MPEG incorporata.
-  FinalCut Express, software professionale di montaggio video che consente un montaggio su più tracce e l'applicazione di filtri sofisticati oltre che una gestione di tutto il materiale video secondo i criteri professionali attualmente in uso. Non è difficile da apprendere, ma è forse più indicato per le scuole superiori e l'università.



9.13. Per orientarsi

Alcuni spunti teorici di questo lavoro, specialmente negli ultimi due capitoli, hanno fatto ricorso all'opera di Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Edition de l'AN2, Angouleme, 2003. Morgan si occupa di fumetti, ma sviluppa un'analisi critica molto puntuale sulla semiotica e sulla narratologia, contestando tutta una serie di elementi che ritroviamo anche in campo cinematografico e che sono purtroppo entrati nel linguaggio comune. L'opera di Morgan non è attualmente tradotta in italiano.

Le indicazioni che seguono riguardano solo alcuni testi (fra una messe sterminata) e film, che possono essere utili per l'insegnante che vuole avere una visione un po' ampia e cominciare a svolgere una ricerca in alcuni argomenti specifici. Ovviamente si tratta di una scelta personale e niente affatto "scientifica".

QUALCHE RIFERIMENTO PEDAGOGICO

*I possibili riferimenti pedagogici sono estremamente ampi, limitandoci a qualche "classico" del genere, per l'insegnante che ha poca familiarità con la pedagogia, credo che questi forniscano una buona serie di idee e di spunti di riflessione in relazione al nostro tema. Unica eccezione il testo di Vygotskij, non semplice, ma molto interessante e, soprattutto, mal compreso e travisato da molta pedagogia contemporanea, per cui ne consiglio una lettura diretta. Esistono poi in commercio molte guide pedagogiche utili per reperire fonti e indicazioni per future letture. Un mio testo: *L'ora di Internet* (la Nuova Italia, 2000), potrebbe essere considerato come un punto di partenza critico.*

- J. Dewey, *Il mio credo pedagogico* (1897), La Nuova Italia, Firenze, 1954

- E. Claparède, *La scuola su misura* (1920), Firenze, La Nuova Italia, 1942
- A. Ferrière, *La scuola attiva* (1922), La Nuova Italia, Firenze,
- W.H. Kilpatrick, *Il fondamento del metodo. Conversazioni sui problemi dell'insegnamento* (1925), La Nuova Italia, Firenze, 1962
- R. Cousinet, *Un metodo di lavoro libero per gruppi* (1949), Firenze, La Nuova Italia, 1952
- Élise e Celestine Freinet, *Nascita di una pedagogia popolare* (1949) - contiene anche "La tecnica Freinet" (1937) - Firenze, La Nuova Italia, 1959
- C. W. Washburne, *Che cos'è l'educazione progressiva?* (1952), Firenze, La Nuova Italia, 1953
- O. Decroly, *Interessi e metodo globale nell'educazione dei fanciulli*, Paravia, Torino, 1975
- Vygotskij Lev Semënovic (1934), *Pensiero e linguaggio*, Laterza, Roma-Bari, 1998
- D. P. Ausubel, *Educazione e processi cognitivi. Guida psicologica per gli insegnanti*, F. Angeli, Milano, 1968
- Jerome Bruner, *La cultura dell'educazione*, Feltrinelli, Milano, 1997
- Joseph D. Novak, *L'apprendimento significativo. Le mappe concettuali per creare e usare la conoscenza*, Erikson, Trento, 2001

LINGUAGGIO E SEMIOTICA

- Algirdas Julien Greimas, *Del senso II*, Bompiani, 1984
- Thomas Pavel, *Le Mirage linguistique*, Paris, Suil, 1988
- Ugo Volli, *Manuale di semiotica*, Laterza, Bari, 2003

NARRAZIONE

- AA.VV. *L'analisi del racconto*. Bompiani, Milano, 1966
- Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 1966
- I formalisti russi, Einaudi, Torino, 1968
- Gérard Genette, *Figure III. Discorso del racconto*, Einaudi, Torino, 1976
- Gerald Pricne, *Narratologia, Pratiche*, Parma, 1984



- Umberto Eco, *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano, 1990
- Umberto Eco, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano, 1994
- Andrea Bernardelli, *La narrazione*, Laterza, Bari, 1999
- Paolo Jedlowski, *Storie comuni*, Bruno Mondadori, Milano, 2000
- Stephen King, *On Writing*, Sperling e Kupfer, Milano, 2001
- Carlo Bernardini, *Tullio De Mauro, Contare e raccontare. Dialogo sulle due culture*, Laterza, Bari, 2003

IMMAGINI IN MOVIMENTO E CINEMA (DISCORSO)

- Christian Metz, *Linguaggio e cinema*, Bompiani, Milano, 1977
- Seymour Chatman, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Parma, 1981
- Jacques Aumont, *Michel Marie, L'analisi del film*, Bulzoni Editore, Roma, 1996
- Gianni Rondolino, *Dario Tomasi, Manuale del film*, Utet, Torino, 1995
- André Bazin, *Che cos'è il cinema?*, Garzanti, Milano, 2000
- Maurizio Regosa, *Per un'analisi del trailer cinematografico*, Alinea Editrice, Firenze, 2003
- Roberto Nepoti, *L'illusione filmica. Manuale di filmologia*, Utet, Torino, 2004

IMMAGINI IN MOVIMENTO E CINEMA (TECNICA)

La produzione sulla tecnica è sterminata. Anziché consigliare dei libri suggerisco di spulciare fra i cataloghi di alcuni editori. Titoli come *la regia*, *il montaggio*, *la sceneggiatura*, *l'inquadratura*, ecc. parlano da soli e il lettore sceglierà il volume che fa al caso suo. In genere sono ben fatti e ricchi di informazioni.

- Lupetti, Milano, www.lupetti.com tel. 02202025
- Edizioni Lindau, Torino, www.lindau.it, tel. 0116693010
- Dino Audino Editore, Roma, www.audinoeditore.it
- Gremesse editore, Roma, www.gremesse.com tel. 0665740509

IMMAGINI IN MOVIMENTO E CINEMA (MONTAGGIO DIGITALE).

- Michael Wohl, *Final Cut Pro. Tecniche di montaggio e di editing video*, Apogeo, Milano, 2003 - 2004
- Ottorino Baseggio, *Final Cut Express*, Apogeo, Milano, 2004
- Lisa Brenneis, *Final Cut Pro, Tecniche Nuove*, Milano, 2004.

ALCUNI FILM UTILI COME ESEMPI DIDATTICI FRA QUELLI CITATI

Elenco di titoli con una breve indicazione su alcuni aspetti istruttivi da utilizzare in classe. L'insegnante guarderà il film e ne selezionerà le scene da mostrare e discutere con gli allievi, quando non sia il caso di vederlo interamente. E' meglio utilizzare i DVD e non le videocassette, per avere un accesso diretto alle scene (l'insegnante si ricordi di annotare il numero di scena sul quale lavorare), e per il materiale aggiuntivo inserito nei DVD, come interviste, backstage, commento del regista, ecc.

- *Il vecchio e il mare*, Jhon Sturges, 1958.
Da vedere tutto, interessante per la voce fuori campo, fare un confronto con il libro di Hemingway.
- *Il dottor Zivago*, David Linch, 1965.
E' interessante selezionare una serie di scene con paesaggi.
- *Il laureato*, Mike Nichols, 1967.
Soprattutto la sequenza nella piscina è da rivedere più volte per analizzarla.
- *C'era una volta il West*, Sergio Leone, 1968.
I primi 22 minuti sono da rivedere più volte per analizzarli.
- *2001 Odissea nello spazio*, Stanley Kubrick, 1968.
Da vedere tutto facendo attenzione al rapporto fra musica, parlato e silenzio; da annotare i dialoghi e l'inizio, da analizzare per il montaggio.
- *Lenny*, Bob Fosse, 1974.
Interessante il modo in cui sono introdotte le interviste.
- *Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, 1979.
L'inizio va visto più volte per analizzarlo.
- *Shining*, Stanley Kubrick, 1980.
La fuga nel labirinto è interessante per l'impiego della steadycam, molte altre parti del film sono interessanti anche per l'utilizzo della musica.



- *Blade Runner* Ridley Scott, 1982

L'inizio e alcuni riprese della città sono significative per la ricostruzione di ambienti artificiali.

- *J.F.K.* Oliver Stone, 1991

Da vedere tutto, anche se molto lungo, interessante la sequenza dell'arringa finale dove avviene l'esposizione della tesi del complotto attraverso l'inserimento di falsi video d'epoca.

- *XFiles*, Rob Bowman, Chris Carter, 1998

Interessanti gli inserti speciali nel DVD, che mostrano l'uso del croma key.

- *La sottile linea rossa*, Terrence Malick, 1998

Da vedere tutto, interessante per la rappresentazione dei pensieri dei soldati, per questo è sufficiente l'inizio.

- *Nowhere to Hide*, Lee Myung-Se, 1999.

Da rivedere più volte per analizzare il montaggio dei primi minuti del film.

- *American Beauty*, Sam Mendes, 1999.

L'inizio è interessante come incipit "letterario" e la fine come soluzione narrativa.

- *Memento*, Christopher Nolan, 2000

Da vedere tutto per la destrutturazione completa del tempo (da non confondere con il flash back) e per tentare una (difficile), ricostruzione temporale e sequenziale.

- *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, 2000

Completamente realizzato in 3D alcuni personaggi sono ben riusciti.

- *L'uomo che non c'era*, Joel Coen, 2001

Un film dal taglio molto letterario per l'uso della voce fuori campo e il ritmo lento da romanzo, l'inizio è da prendere in considerazione in termini di analisi.

- *Iris un amore vero*. Richard Eyre, 2001

Storia della scrittrice Iris Murdoch, morta nel 1998 di Alzheimer, molto interessante l'uso del flash back (confrontare con *Memento*), che struttura nella sua interezza la storia, da vedere tutto.

- *Il fiore della vendetta*, Ten Shimoyama, 2001;

Interessante per il montaggio molto visibile, l'uso intensivo di filtri e la grande attenzione per la composizione dell'immagine.

- *I 1 settembre*, AA.VV., 2002.

Eccellente esempio per la produzione di corti di ogni genere, gli 11 corti del film sono tutti significativi per montaggio, composizione, narrazione, alcuni da esaminare più volte.

- *Bowling a Columbine*, Michael Moore, 2002.

Da vedere tutto con particolare attenzione al collegamento di fatti, alle interpretazioni del regista, alle interviste e alle ricostruzioni proposte.

- *Snow dogs* (Brian Levant, 2002).

Protagonisti del film sono i cani da slitta, da vedere gli inserti nel DVD sull'organizzazione di un set con così tanti animali.

- *Hulk*, Ang Lee, 2002.

Interessante l'uso della divisione del quadro in alcuni momenti del film.

- *L'universo, dal Big Bang ai buchi neri*, Thomas Lucas, Discovery Channel, 2002.

E' un esempio di documentario, sostituibile con altri titoli dello stesso genere.

- *Kill Bill*, Quentin Trantino, 2002 – 2003

Il vol. 1 è da vedere tutto con particolare attenzione al montaggio, alla destrutturazione della logica temporale, agli inserti e alle citazioni da vari generi filmici.

- *Charlie's Angels più che mai*, Joseph McGinty Nichel, 2003

La scena 23 è da vedere più volte e da analizzare per il montaggio.

- *Essere e avere*, Nicolas Philibert, 2003.

Da vedere tutto come esempio di montaggio e di una narrazione documentaria realizzata "al vivo".

- *Dogville*, Lars von Triers, 2003.

Da vedere per un confronto fra tecniche cinematografiche e teatrali.

- *Primavera estate autunno inverno e... ancora primavera*, Kim Ki-duk, 2003

Interessante per il paesaggio, la semplicità della narrazione, la semplice fluidità del montaggio, da vedere tutto.

- *Mare dentro*, Alejandro Amenábar, 2004

Una narrazione culturale su una storia di eutanasia, dimostra molto bene che quando c'è in gioco una storia e dei sentimenti il montaggio può essere fluido e lineare, da vedere tutto.



FILM ADATTI A UN PUBBLICO DI BAMBINI FRA QUELLI CITATI

- *Il vecchio e il mare*, Jhon Sturges, 1958.
- *XFiles*, Rob Bowman, Chris Carter, 1998 (attenzione all'inserto del dietro le quinte nel DVD).
- *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, 2000.
- *Hulk*, Ang Lee, 2002.
- *Snow dogs*, Brian Levant, 2002 (attenzione a dietro le quinte nel DVD).
- *Charlie's Angels più che mai*, Joseph McGinty Nichel, 2003
- *Essere e avere*, Nicolas Philibert, 2003.
- Non trascurate i film comici dei classici del genere, specialmente muti e in bianco e nero.

FILM CHE HANNO FATTO LA STORIA DEL CINEMA

Per quanto riguarda i film che hanno fatto la "storia" del cinema, di Meliès, Griffith, Dziga Vertov, Ejzentsen e molti altri, conviene che l'insegnante si procuri una breve guida di storia del cinema e cerchi i titoli che gli interessano presso le videoteche specializzate, oppure in Internet presso rivenditori come Amazon. In DVD sta uscendo molto ma non c'è ancora tutto, si possono però acquistare molti film, anche sottotitolati, in USA e in Francia, anche via Internet.

IL GENERE COMICO

Per i film comici dei fratelli Marx, di Charlie Chaplin, ecc. vale lo stesso discorso: in DVD stanno uscendo dei cofanetti che raccolgono numerosi lavori, dai fratelli Max ai Monty Python passando per Totò. Anche qui è meglio fare una ricerca per vedere ciò che è più utile. I vecchi film comici in bianco e nero e senza sonoro sono particolarmente interessanti perché, come detto anche altrove in questo libro, oltre a offrirci diverse idee sul genere comico, forniscono degli spunti interessanti per realizzare delle riprese basate su scenografie essenziali che possono essere interessanti anche a scuola.



INTERNET

E' superfluo ricordare che esiste una vastissima serie di siti Internet che propone schede, recensioni, dibattiti, sceneggiature, corsi, notizie tecniche e tutorial. E' utile che l'insegnante prenda nota di quelli a lui più congeniali e li conservi come punti di riferimento. Si può impostare una ricerca con parole chiave quali il titolo del film, il regista o termini specifici: montaggio video, carrellata, video digitale... Da tenere d'occhio, ovviamente il sito in cui trovare il presente volume con gli aggiornamenti: http://community.eun.org/entry_page.cfm?area=1577 e il progetto E-Didateca del Miur, sezione video: www.e-didateca.it Ecco alcune indicazioni, anche queste del tutto soggettive.

- <http://www.videomakers.net/> (offre tutorial, spiegazioni, tecniche e una comunità molto attiva di amatori e professionisti che riempie il forum).
- <http://www.filmup.com/> (recensioni, trailer, commenti, schede filmografiche).
- <http://www.35mm.it/home/> (recensioni, trailer, commenti, schede filmografiche).
- <http://www.apple.com/trailers/> (contiene centinaia di trailers dei film appena uscita o di prossima uscita, avendo la versione "pro" di QuickTime, questi trailer si possono registrare sul computer e utilizzare nei propri video).
- <http://www.musicadacinema.it/> (sulla musica nei film).
- <http://www.mediatime.net/prontuario/> (prontuario per realizzare una sceneggiatura).
- <http://www.mclink.it/mclink/cinema/scrivere.htm> (scrivere per il cinema, con script da consultare, sceneggiatori e molti link).
- <http://www.mikado.it/ufficio/index.htm> (esempio completo di ufficio stampa come spunto per un'eventuale simulazione di pressbook).
- <http://imdb.com/> (database di consultazione, di film e trailer in inglese).
- <http://www.cinematografo.it/> (sito dell'omonima rivista).
- http://cinema.multiplayer.it/bloopers/film/testo.php?id_film=1536&Lettera=P (curioso: un elenco di "errori" nei film segnalati dagli stessi amatori).
- <http://www.screensaver.rai.it/> (video realizzati a scuola e presentati in tv).
- <http://www.cortometraggi.com/> (corti realizzati da amatori e pubblicati in rete).
- <http://www.shortvillage.com/> (un sito dedicato al mondo dei "corti").
- <http://www.theforce.net/theater/index.shtml> (decine di film "amatoriali" pubblicati sul sito – in lingua inglese).



- <http://www.siae.it/> (per informarsi sul modo in cui pubblicare un DVD, ecc.)
- <http://www.comune.jesi.an.it> (corsi on - line realizzati da una scuola elementare).
- <http://www.apple.com/it/education> (Apple fornisce molti strumenti per il video didattico e documenta molte attività europee e USA).

Acquistare DVD in rete:

- <http://www.internetbookshop.it/> (in Italia)
- <http://www.amazon.fr> (in Francia)
- <http://www.amazon.com/> (in USA)

Note

- Intervista, <http://cinema.supereva.it/interviste/art1647.html>
- Michael Wohl, FinalCut Pro, Apogeo, Milano, 2003, pag. 403.
- Michael Wohl, Final Cut Pro, Apogeo, Milano, 2003, pag. 403.
- Roberto Nepoti, L'illusione filmica, Utet, Torino, 2004, pag. 15
- Roberto Nepoti, L'illusione filmica, Utet, Torino, 2004, pag. 24, 34 e 49
- Michael Wohl, Final Cut Pro, Apogeo, Milano, 2003, pag. 391 – 392
- Michael Wohl, FinalCut Pro, Apogeo, Milano, 2003, pag. 391
- Michael Wohl, FinalCut Pro, Apogeo, Milano, 2003, pag. 391 - 392
- Michael Wohl, FinalCut Pro, Apogeo, Milano, 2003, pag. 391 – 395
- Luigi Allori, *Dizionario del cinema*, Mondadori, Milano, 1993, pag. 163 – 164
- Abraham Yehoshua, Un divorzio tardivo, Mondadori, 1982
- J.Cain (1897-1977) Autore del celebre "Il postino suona sempre due volte", con Raymond Chandler e Dashiell Hammett, è il fondatore della letteratura noir americana.
- Michael Wohl, Final Cut Pro, Apogeo, Milano, 2003, pag. 20
- Jacques Aumont, Michel Marie, L'analisi del film, Bulzoni Editore, Roma, 1996, pag. 23
- Jacques aumont, Michel Marie, L'analisi del film, Bulzoni Editore, Roma, 1996, pag. 20 - 56
- Roberto Nepoti, L'illusione filmica, Utet, Torino, 2004, pag. 159 - 160
- Elise e Célestine Freinet (1955), Nascita di una pedagogia popolare, La Nuova Italia, Firenze, prima edizione 1955, ristampa del 1973⁶; raccolta di scritti tratti da: Élise Freinet, Naissance d'un pédagogie populaire, Editions de l'École Moderne Française, Cannes, 1949 e Célestine Freinet, La technique Freinet, Editions de l'École Moderne Française, Cannes, 1937, pag. 74.
- Vygotskij Lev Semënovic, Lurija Alexandander R., La scimmia, l'uomo primitivo, il bambino. Studi sulla storia del comportamento (1930), trad. it. di Ruggiero Grieco, Giunti, Firenze, 1987, pag. 214 - 215
- Dewey John, How the tink, Heat, Boston, 1933, trad. it. di Antonio Guccione Monory, Come pensiamo, La Nuova Italia, 1961, pag. 154



²⁰ Vygotskij Lev Semënovic (1998), *Myslenie i rec. Psichologiceskie issledovanija, Gosudarstvennoe Social'no-Ekonomiceskoe Izdatel'stvo*, Moskva-Leningrad, 1934, trad. it. di Luciano Mecacci *Pensiero e linguaggio*, Laterza, Roma-Bari, 1998

²¹ Vygotskij Lev Semënovic (1998), *Myslenie i rec. Psichologiceskie issledovanija, Gosudarstvennoe Social'no-Ekonomiceskoe Izdatel'stvo*, Moskva-Leningrad, 1934, trad. it. di Luciano Mecacci *Pensiero e linguaggio*, Laterza, Roma-Bari, 1998³ pag. 74

²² Vygotskij Lev Semënovic (1998), *Myslenie i rec. Psichologiceskie issledovanija, Gosudarstvennoe Social'no-Ekonomiceskoe Izdatel'stvo*, Moskva-Leningrad, 1934, trad. it. di Luciano Mecacci *Pensiero e linguaggio*, Laterza, Roma-Bari, 1998³ pag. 272

²³ D. P. Ausubel, per es: Educazione e processi cognitivi. Guida psicologica per gli insegnanti, F. Angeli, Milano, 1968;

²⁴ Joseph D. Novak, Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations, 1998, Lawrence Erlbaum Associates Inc. Mahwah, New Jersey. Trad. It. Renato Boccali, Carla Canuti, L'apprendimento significativo. Le mappe concettuali per creare e usare la conoscenza, Erikson, Trento, 2001

²⁵ Joseph D. Novak, Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations, 1998, Lawrence Erlbaum Associates Inc. Mahwah, New Jersey. Trad. It. Renato Boccali, Carla Canuti, L'apprendimento significativo. Le mappe concettuali per creare e usare la conoscenza, Erikson, Trento, 2001, pag. 31

²⁶ Joseph D. Novak, Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations, 1998, Lawrence Erlbaum Associates Inc. Mahwah, New Jersey. Trad. It. Renato Boccali, Carla Canuti, L'apprendimento significativo. Le mappe concettuali per creare e usare la conoscenza, Erikson, Trento, 2001, pag. 40 – 41.

²⁷ L'opera di Bruner è molto vasta, forse può essere di particolare interesse ai nostri fini soprattutto questo: Jerome Bruner, La cultura dell'educazione, trad. Lucia Cornalba, Feltrinelli, Milano, 1997

²⁸ Jerome Bruner, La cultura dell'educazione, trad. Lucia Cornalba, Feltrinelli, Milano, 1997, pag. 52 - 54

²⁹ Jerome Bruner, La cultura dell'educazione, trad. Lucia Cornalba, Feltrinelli, Milano, 1997, pag. 55

³⁰ Jerome Bruner, La cultura dell'educazione, trad. Lucia Cornalba, Feltrinelli, Milano, 1997, pag. 55

³¹ Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 1993 [1 ed. 1964], pag.46, 72, 100-103

³² Alberto Pian, L'ora di Internet. Manuale critico di pedagogia informatica. Firenze, La Nuova Italia, 2001, pag.

³³ Carleton Wolsey Washburne, Le scuole di Winnetka, Firenze, La Nuova Italia, 1952, pag. 41

³⁴ Lettere di Groucho Marx, Adelphi, Milano, 1997.

³⁵ Lettere di Groucho Marx, Adelphi, Milano, 1997.

³⁶ Dall'intervista inserita nel DVD del film.

³⁷ Dagli inserti speciali nel DVD del film

³⁸ Andrea Violi, La musica e Kubrick, <http://www.profonditadicampo.it>.

³⁹ Dagli inserti speciali del DVD del film.

⁴⁰ http://it.wikipedia.org/wiki/2001:_Odissea_nello_spazio

⁴¹ Harry Morgan, Principes de litteratures dessinées, Edition de l'an 2, Angoulême, 2003, pag. 257

⁴² Ugo Volli, Manuale di semiotica, Laterza, Bari, 2003, pag. 167

⁴³ Harry Morgan, Principes de litteratures dessinées, Edition de l'an 2, Angoulême, 2003, pag. 360 - 361

⁴⁴ Edgard Morin, La tete bien faite, Seuil, Paris, 1999. Trad. it. Susanna Lazzari, La testa ben fatta, Raffaello Cortina, Milano, 2000, pag. 40 - 41).

⁴⁵ Edgard Morin, La tete bien faite, Seuil, Paris, 1999. Trad. it. Susanna Lazzari, La testa ben fatta, Raffaello Cortina, Milano, 2000, pag. 49).

⁴⁶ Harry Morgan, Principes des litteratures dessinées, Edition de l'AN2, Angoulême, 2003, pag. 304 - 305

⁴⁷ Ugo Volli, Manuale di semiotica, Laterza, 2003, pag. 55

⁴⁸ cfr. Ugo Volli, Manuale di semiotica, Laterza, 2003

⁴⁹ Harry Morgan, Principes des litteratures dessinées, Edition de l'AN2, Angoulême, 2003, pag. 304 - 305

⁵⁰ Ugo Volli, Manuale di semiotica, Laterza, Bari, 2003, pag. 111 - 112

⁵¹ Ugo Volli, Manuale di semiotica, Laterza, Bari, 2003, pag. 108 - 112

⁵² Roberto Nepoti, L'illusione filmica. Manuale di filmologia, Utet, Torino, 2004, pag. 168

⁵³ Herman Hesse, Magies des Buches (1930), Magia del libro, in Una biblioteca della letteratura universale, Adelphi, Milano, 1988, trad. Emilio Catsellani, pag. 114 –115

