

MANLIO CASTAGNA

CON OCCHI NUOVI

INTEGRARE I FILM NELLA DIDATTICA
DELLA SCUOLA SECONDARIA



Il cinema nelle scuole italiane è un ospite spesso ingombrante.

Ospite perché l'uso del cinema come esperienza di insegnamento e apprendimento non ha mai trovato asilo permanente nei programmi didattici.

Ingombrante in quanto risorsa educativa multimediale difficile da collocare, da incastrare nel tessuto del contesto scolastico e perfino da capire.

È arrivato il momento di fare di questo «invitato scomodo» un compagno di viaggio prezioso.

Manlio Castagna

All'interno troverete:

- ▶ Un'introduzione all'**uso dei film per la didattica** nella scuola secondaria.
- ▶ Le informazioni di base per capire meglio il **mondo del cinema**, dagli aspetti tecnici alla regia e dall'idea alla realizzazione del film.
- ▶ Una sezione con **15 attività** per mettere in pratica ogni aspetto del mondo del cinema.
- ▶ Un'ampia proposta di **film selezionati per materia e per tematica**.

€ 17,50



9 788859 103778 1

www.erickson.it

INDICE

L'ARTE DI GUARDARE I FILM A SCUOLA

Il cinema come compagno di classe	11
Conoscere i film.	18
Introduzione alla storia del cinema	25

TUTTO (O QUASI) IL CINEMA IN TASCA

Inquadrature, angolazioni e movimenti: la grammatica del regista	39
Il linguaggio della cinematografia.	56
Il quartier generale visivo di un film	70
C'è e si sente.	86
Era meglio il libro	106
In principio era la sceneggiatura.	120
I mestieri del cinema.	133

LE ATTIVITÀ

1. Esercizio 5 × 5 × 5	143
2. Il movimento fa bene	144
3. Giochi di ruolo della luce	146
4. Il potere della luce nella creazione di atmosfera	148

5. Nel mondo delle luci e delle ombre	150
6. Analisi del design	152
7. Vestire un personaggio cinematografico . . .	154
8. Show don't tell	156
9. La grande sfida dei suoni	158
10. Laboratorio di analisi del suono	160
11. Adotta un adattamento	162
12. Il mio finale	164
13. Era meglio il libro?	166
14. Sviluppo del personaggio	168
15. Le storie sono ovunque.	170
Suggerimenti filmici per la didattica	173
Filmografia	187
Bibliografia	191

L'ARTE DI GUARDARE
I FILM A SCUOLA



IL CINEMA COME COMPAGNO DI CLASSE

L'ospite ingombrante

Il cinema nelle scuole in Italia è un ospite ingombrante.

Ospite, innanzitutto, perché l'uso del cinema come esperienza di insegnamento e apprendimento non ha mai trovato asilo permanente nei programmi didattici.

Ingombrante in quanto risorsa educativa multimediale difficile da collocare, da incastrare nel tessuto del contesto scolastico e perfino da capire. C'è riverenza, certo, nei confronti di un'arte che sembra ancora troppo nuova e sconosciuta, nonostante abbia superato allegramente i 120 anni di vita, ma c'è anche la sensazione diffusa che sia un «di più» rispetto alle materie che contano. Si parla spesso dello stereotipo dell'insegnante impegnato a fare altro, pigro o poco preparato che mette su un film invece di fare «vera» didattica.

È arrivato il momento di fare di questo «invitato scomodo» un compagno di viaggio prezioso: per aiutare le giovani generazioni di studenti a capire meglio i film e i suoi derivati e allo stesso tempo per utilizzare il cinema in

maniera più consapevole nella formazione scolastica. Intrecciando il suo specifico con quello di altre discipline che si studiano a scuola e, infine, per liberare tutto il suo potere di lettura e interpretazione della realtà in relazione a chi guarda il film.

Mai prima d'ora i film sono stati così facilmente disponibili per coloro che desiderano guardarli. Non solo. Mai come in questo momento l'accesso alle tecnologie e al corpo digitale dei film permette di sezionarli, analizzarli, esaminarli inquadramento per inquadramento e persino fotogramma per fotogramma. Ma tutto questo lavoro di bisturi a che cosa può servire?

Se siamo tutti d'accordo che fare film è un'arte, perché non considerare ugualmente un'arte anche il saper guardare i film?

È una sfida. È un compito. È un'opportunità.

Con una regola aurea ben impressa in mente: il cinema non deve essere considerato un semplice strumento per parlare d'altro. Non si può amputare l'esperienza di incontro con l'arte, facendo del film un contenitore di messaggi e di morali.

Il libro che avete in mano è un tentativo di restituire la dimensione specifica del cinema e per aiutare chi accoglie *l'ospite film* in classe a farne una esperienza, qualcosa che si sperimenta e si incontra diventando un buco della

serratura da cui osservare in modo nuovo ciò che è chiuso dietro porte spesso inaccessibili.

L'opera d'arte totale

C'è una parola tedesca, difficilissima da pronunciare lo ammetto, che mi risuona in testa quando penso al cinema: *Gesamtkunstwerk*. Significa: opera d'arte totale.

A usarla fu il grande compositore *Richard Wagner* riferendosi al teatro dell'Antica Grecia che riusciva a concentrare e armonizzare nelle sue opere più forme d'arte: la parola poetica, il movimento della danza, le luci delle arti figurative, la drammaturgia dell'azione.

Lo dice nel 1849, cioè circa mezzo secolo prima dell'invenzione del cinematografo che si fa risalire ai *fratelli Lumiere* (1895), quindi non poteva sapere che la vera arte totale sarebbe arrivata con i film. Un'opera per il cinema impiega gli elementi compositivi delle altre forme espressive e li accorda in una modalità espressiva unica.

Il cinema è in relazione con la pittura e la fotografia per la capacità di plasmare le immagini grazie agli elementi compositivi di linea, forma, massa, volume e texture e attraverso la giustapposizione e il contrasto di luci e ombre. Con la scultura: il film opera una manipolazione dello spazio tridimensionale in maniera molto simile a quello degli artisti che tirano fuori forme dalla materia. Il film

è poesia se consideriamo il ricorso all'uso di metafore e simboli per raccontare la sua storia. Il film è danza per la coreografia e il ritmo che fanno da architettura alle sue immagini in movimento e per la disposizione dinamica dei personaggi nell'inquadratura. Il film è teatro quando comunica attraverso l'azione, il gesto, la parola recitata del dialogo. Infine, il film è anche romanzo nel senso che nel narrare opera tagli, cuciture, espansioni, compressioni del tempo e dello spazio prendendo per mano chi si immerge nelle sue storie per condurlo in viaggi surreali, anche quando sono ben radicati nella realtà.

Eppure, il cinema è qualcosa in più che la semplice somma delle arti.

Ha caratteristiche inaudite che vanno tenute in considerazione. Più delle altre forme d'espressione elencate sopra, il cinema dipende fortemente da una tecnologia complessa.

Senza «macchine», i film non esisterebbero. Senza squadre di persone, talvolta numerose come piccoli paesi, i film non si farebbero perché è un'arte puramente collettiva.

E ricordiamoci sempre che le opere cinematografiche non sono solo create, ma anche e soprattutto *prodotte*. E questo le salda con forza al loro contesto sociale ed economico.

Come opera d'arte totale il cinema ha un potere enorme nel raccontare storie, esprimere emozioni e trasmettere idee. E in quanto tale si connette a praticamente tutte le materie della conoscenza umana.

In the mood for «STEM»

Il sogno di ogni studente¹ è quello di posare penne, libri e quaderni per un giorno e guardare un film durante la lezione. Quelle due ore di immagini in movimento su uno schermo sono percepite come un'evasione: la fuga dalla costrizione educativa, la boccata d'aria tra un'apnea e un'altra. Ma che cosa succede quando la visione di film diventa occasione per rafforzare il respiro della lezione, senza limitarsi a usarlo solo per mantenere viva l'attenzione degli alunni? Se presentati come un'opportunità di apprendimento piuttosto che come un lasciapassare, gli insegnanti possono usare i film per incoraggiare gli studenti a porre domande aperte, a pensare in modo critico e a discutere le risposte in gruppo.

In questo senso anche le materie STEM all'apparenza lontane dall'approccio ludico e «umanistico» dei film trovano nel cinema un alleato preziosissimo.

Dall'esplorazione dello spazio alla robotica al team building, i film che orbitano intorno alle STEM presentano alcune delle storie più avvincenti e stimolanti nel mondo della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica.

Vicende che accendono la passione, coltivano la curiosità, forniscono la giusta dose di motivazione sfidando e incoraggiando i più giovani a esplorare il loro potenziale. Forse addirittura a scoprire nuove possibilità non considerate.

I film STEM stimolano i ragazzi a pensare in grande e a sognare più in grande, mostrando loro che l'impossibile è un limite che si può spostare in avanti, se si è determinati, appassionati e si ha la volontà di imparare.

Film come *The Martian* (2015), *Il diritto di contare* (2017) e *The Imitation Game* (2014) hanno contribuito a far luce sull'importanza della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica. Ci hanno mostrato che esplorare questi campi è un'avventura mozzafiato e dalle possibilità affascinanti. Seguendo le storie di personaggi devoti al loro lavoro, accesi da una passione inestinguibile, possiamo essere ispirati a pensare fuori dagli schemi e ad affrontare qualsiasi sfida ci si presenti. Questi film non solo offrono intrattenimento e valore educativo, ma possono anche contribuire a stimolare le conversazioni tra genitori e figli.

GeograFilm

«Si può parlare anche di geografia con i film?» mi sono sentito chiedere da una docente in uno dei miei incontri a scuola.

La mia risposta è la stessa che Gene Wilder/Dottor Frankenstein esclama a tavola nel

¹ Nel volume è stata lasciata all'autore libertà di espressione e di scelta riguardo alle formulazioni di genere. Si specifica che le occorrenze «studente», «bambino», «ragazzo», ecc. sono sempre indirizzate indifferentemente a entrambi i generi.

capolavoro di Mel Brooks: *Frankenstein Junior* (1974). Ovvero: «Sì. Può. Fare!».

Guardare un film è viaggiare stando comodamente seduti. Visivamente la geografia gioca un ruolo importante nel film, dai panorami mozzafiato e senza precedenti dei disastri, alle cascate ruggenti, fragorose e assordanti o ai cieli tumultuosi, sinistri e nuvolosi. La geografia attraverso il cinema si può davvero mostrare nel suo aspetto mastodontico e nell'infinitamente piccolo.

Diventa addirittura «necessario» il cinema quando si tratta di raccontare la gravità dei cambiamenti climatici in continua evoluzione.

Il film e la geografia mostrano l'ambientazione (dove si svolge la storia) e presentano i personaggi principali (di cui parla la storia) intrecciando i loro destini: rivela l'interazione o i cambiamenti apportati nel tempo.

Seconda domanda della docente interessata: «Meglio lungometraggi di finzione o documentari?».

Senza alcun dubbio ha più impatto la «fiction» rispetto ai documentari.

Se volessimo usare una similitudine con la scrittura, si potrebbe paragonare alla differenza tra esposizione e narrazione, tra la lettura di un libro in maniera canonica e quella di un narratore che coinvolge l'ascoltatore.

Per gli studenti visivi, in particolar modo, lo strumento del cinema è il più efficace per

acquisire e mantenere la conoscenza. Anche quella geografica.

Per essere più attrattivi dobbiamo pensare fuori dagli schemi, non dobbiamo semplicemente rivolgerci al cinema che, in maniera più o meno scontata, mostra luoghi, racconta il dramma del clima o disegna l'architettura della nostra Terra. Bisogna sforzarsi di guardare oltre la superficie dello schermo e sfruttare la potenza simbolica della narrazione cinematografica.

Prendiamo e guardiamo con gli studenti un classico come *Il Mago di Oz* (1939). Godiamoci la sua bellezza senza tempo, poi vivisezioniamo la sua materia alla ricerca delle associazioni. La caccia al tesoro geografica comincia.

- *Trasporti*: che ne dite di mongolfiere e scarpette di rubino? E di scimmie volanti?
- *Habitat*: dai tornado in bianco e nero del Kansas agli sfolgoranti palazzi di Oz. Città urbanizzate di smeraldo e aree suburbane come la terra dei Munchkin fino a zone rurali come i campi di papaveri. Radure incantevoli, fiumi impetuosi, laghi profondi, prati aperti, boschi fitti che si estendono per chilometri. Insomma una geografia che contiene tutto.
- *Clima*: è un luogo pieno di infiniti cieli azzurri e arcobaleni eterni. Non piove mai e questo potrebbe essere un problema se non fosse un luogo fantastico.
- *Immigrazione e confini legali*: Dorothy è una rifugiata? Un'immigrata senza documenti? Una dissidente politica? L'atterraggio di una casa su qualcuno è considerato «omicidio stra-



dale»? Le scimmie volanti sono un esercito invasore o le forze dell'ordine nazionali che sedano una rivolta e un piano di assassinio?

- *Biodiversità*: ce n'è per tutti i gusti. I campi e le valli profonde sono pieni di molti tipi diversi di fiori attraenti, ranuncoli e piante tropicali. Si vedono uccelli fluttuanti e farfalle colorate svolazzare tra i cespugli e volare da un albero all'altro. Gli alberi e i cespugli portano tutti molti frutti deliziosi e maturi, noci e bacche succose. Se una persona dovesse rimanere bloccata o perdersi a Oz, non morirebbe mai di fame o di disidratazione, poco ma sicuro. Non mancano luoghi molto sgradevoli, come la foresta oscura, popolata da bestie feroci che si nutrono di carne. E una foresta infestata, dove vivono molti animali spaventosi e creature inquietanti.
- *Diversità etnica*: Munchkin, streghe, uomini di latta, spaventapasseri.
- *Diversità culturale*: a proposito della strega, non giudicatela dal colore della pelle, ma dal contenuto (malvagio) del suo carattere. E le sue scimmie volanti!
- *Specie in via di estinzione*: l'unico leone cordero che esista! Ho già detto delle scimmie volanti?

Cinema: che storia!

La storia è passato, a volte trapassato (a miglior vita).

Sa di polvere e di muffa per il naso fino degli studenti che annusano tutto e cercano sempre il «fresco» della contemporaneità, del presente continuo. Ma gli insegnanti di questa materia non si arrendono e con stoica resistenza si impegnano a fondo per riportare in vita il cadavere... pardon: la storia!

L'impresa è creare lezioni con l'obiettivo di aiutare i giovani a comprendere il valore delle radici e l'importanza di conoscere e seguire gli eventi attuali. Perché la storia è anche ciò che accade in questo momento.

Basati sui fatti o sulla finzione, realistici o fantastici, i film di storia plasmano il modo in cui le persone pensano al passato per questo la loro integrazione in classe, se accuratamente selezionati, può fare entrambe le cose. Questo può aumentare il coinvolgimento degli studenti.

Inoltre, la visione di film può aiutare a collegare i puntini che circondano l'importanza degli eventi attuali e la loro influenza sul nostro mondo, incoraggiando gli studenti ad esserne più interessati. Attenzione però all'uso indiscriminato di film per supportare la didattica della storia. Una ricerca pubblicata sulla rivista «Psychological Science» ha rilevato che la visione di film di storia aumenta notevolmente il ricordo dei fatti quando il film corrisponde alle letture che si fanno in classe. Cioè quando c'è accuratezza nell'opera cinematografica e concordanza tra film e lezione di storia.

Tuttavia, quando il film era in conflitto con quelle lezioni, gli studenti hanno preferito

ritenere le informazioni presenti nella vicenda cinematografica a scapito di quella, corretta, nei libri di testo.

Il rischio di *dissonanza informativa* va tenuto in conto considerando la sua potenza, visto che si verifica anche quando gli studenti sono avvertiti, in modo generico, che quel film altera i fatti per prediligere l'intrattenimento. Pensiamo a *Il gladiatore* (2000), *Amadeus* (1984), *Napoleon* (2023), *Troy* (2004) e tanti altri blockbuster americani. Invece con avvertimenti specifici sui dettagli falsi la maggior parte degli studenti è stata in grado di scindere e ricordare le informazioni accurate rispetto a quelle errate. Gli insegnanti devono preparare la cornice di senso quando viene presentato un film, aiutando gli studenti a identificare mentalmente gli elementi storicamente inesatti.



Il cinema va come un treno

Per convenzione si è stabilito che il cinematografo nasca il 28 dicembre 1895.

È la sera di un freddo sabato quando avviene la prima proiezione pubblica a pagamento di un «film» in sala grazie a due ingegneri, i fratelli Auguste e Louis Lumière che hanno brevettato il loro apparecchio speciale.

Sono al *Salon Indien du Grand Café* a Parigi, nei sotterranei di quello che oggi è l'hotel Le Scribe. Tra le trentatré persone presenti, uno spettatore che farà la storia: Georges Méliès.

«Di fronte a questo spettacolo» scrisse poi il funambolico artista che porterà il cinema a un nuovo stadio, «restammo tutti a bocca aperta, stupefatti, sorpresi al di là di ogni immaginazione.

Alla fine della rappresentazione fu un delirio, tutti si domandavano come fosse stato possibile raggiungere un risultato simile».

Nei giorni successivi, sono migliaia gli spettatori che scendono le scale di quel seminterrato.

Ma che cosa avevano visto di così strabiliante? Un treno che arriva in stazione.



ANNI '20 E '30

DALLE AVANGUARDIE A HOLLYWOOD

Tempo di avanguardie

Nel 1914 erano state create le industrie cinematografiche nazionali. Dopo la Prima guerra mondiale si apre il divario tra l'Europa e gli Stati Uniti. Mentre negli Usa si sviluppano forme narrative più classiche e strutturate destinate a un grande pubblico, nel vecchio continente scorrono correnti creative che sovvertono l'idea di cinema come intrattenimento di massa. Sono le cosiddette avanguardie cinematografiche.

- *L'avanguardia russa* che fa del montaggio uno strumento espressivo e politico con artisti rivoluzionari come Sergej Ėjzenštejn, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin.

- *L'espressionismo tedesco* caratterizzato da scenografie stilizzate, illuminazione drammatica, temi psicologici forti e personaggi distorti, caricati di gesti e recitazione estremamente teatrali. Esponenti importanti furono Robert Wiene, Fritz Lang e Friedrich W. Murnau.
- Il *surrealismo francese* mirava a un cinema che liberasse la mente dal controllo della ragione, esplorando l'inconscio attraverso immagini dal forte valore simbolico. Luis Buñuel e René Clair furono le voci più distintive di questa corrente.



Nasce Hollywood

È impossibile parlare di epopee hollywoodiane senza parlare di David Wark Griffith. È stato un regista americano che ha creato gran parte di ciò che consideriamo «la struttura» dei lungometraggi. Il suo film epico del 1915, *Nascita di una nazione*, ha portato la tecnica della narrazione cinematografica nel futuro stabilendo regole «grammaticali» del linguaggio audiovisivo prima solo marginalmente accennate.

Gli anni Trenta portano in America al consolidamento di una base industriale, all'affermazione della forma narrativa dei generi e al perfezionamento della tecnologia.

Il libero spirito indipendente della cinematografia degli esordi è praticamente scomparso; gli *studios* hollywoodiani integrano verticalmente le loro operazioni commerciali, il che significava che concepiscono, producono e distribuiscono tutto internamente.

Il cinema muto, colpito al cuore dal primo film sonoro del 1927, *Il cantante di Jazz*, muore definitivamente in questo decennio. Per amore di precisione, il primo vero film del tutto dialogato arrivò solo l'anno dopo: *Le luci di New York* (1928) diretto da Bryan Foy che ottenne un successo sbalorditivo.



ANNI '40 E '50

DALLE MACERIE
DELLA GUERRA
ALLO SPLENDORE
DEL NEOREALISMO

Il neorealismo italiano

Dopo la guerra, il popolo italiano ha bisogno di uno sbocco espressivo e di un luogo dove ricostruire una nuova identità nazionale. Ecco che nasce un movimento che cambierà per sempre la storia del cinema: il neorealismo. Attori presi dalla strada, scene in esterni e fotografate con luci naturali, storie che raccontano di indigenti e di lavoratori. In questa corrente si producono alcuni dei più grandi film mai realizzati. *Ossessione* di Luchino Visconti del 1943 e *Roma città aperta* di Roberto Rossellini del 1945



sono i capolavori che innescano il movimento neorealista italiano.

Insieme a loro, tra gli altri, faranno grande cinema neorealista: registi come Vittorio De Sica, Giuseppe De Santis, Pietro Germi, Alberto Lattuada, Alessandro Blasetti e sceneggiatori come Cesare Zavattini e Sergio Amidei.

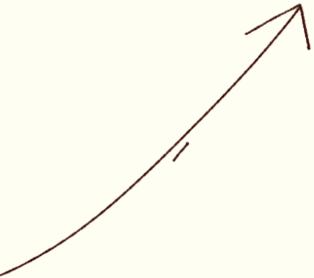
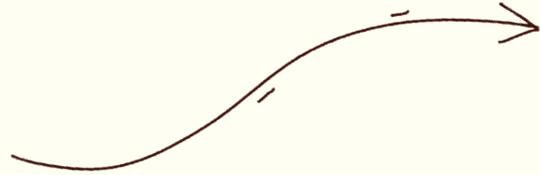
Fuori categoria si collocano due maestri dallo stile che rielaborano personalmente le istanze del neorealismo in senso magico — Federico Fellini — e in senso esistenziale — Michelangelo Antonioni.

Oui! La nouvelle vague!

La nouvelle vague francese è uno dei movimenti cinematografici più significativi della storia del cinema. Tra la metà degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Sessanta, la nuova onda che si innalzava dalle pagine dell'autorevole rivista *Cahiers du cinéma* ha ringiovanito il già prestigioso cinema francese e ha stimolato la creatività degli autori a livello internazionale, ricordando l'impatto del neorealismo italiano subito dopo la Seconda guerra mondiale.

La nouvelle vague ha cambiato radicalmente la cinematografia incoraggiando nuovi stili, temi e modalità di produzione in tutto il mondo.

Improvvisamente, decine di giovani registi ventenni e trentenni, come Louis Malle, François Truffaut, Jean-Luc Godard e Claude Chabrol, realizzarono un film dopo l'altro con tre precetti a fare da fil rouge: l'autore è sovrano, la storia è secondaria rispetto all'audio e alle immagini, la cinepresa diventa una penna con cui scrivere la propria narrazione del mondo.





ANNI '60 E '70

ORIENTE E OCCIDENTE

Dal Giappone (e dall'Iran) con furore

L'Italia, la Francia, i Paesi scandinavi e l'India non sono gli unici a vivere una «nuova onda» dopo la Seconda guerra mondiale; anche il Giappone e l'Iran hanno espresso le loro rivoluzioni cinematografiche con un forte impatto a livello internazionale.

In Giappone, registi come Akira Kurosawa, Yasujirō Ozu, Nagisa Ōshima introdussero nuove tecniche cinematografiche alle masse arrivando a influenzare lo stesso cinema di Hollywood, che guardava ammirato alle meraviglie di quel mondo lontano.

La nouvelle vague iraniana è germogliata durante il periodo cosmopolita e turbolento degli anni Sessanta e Settanta: un cinema d'autore

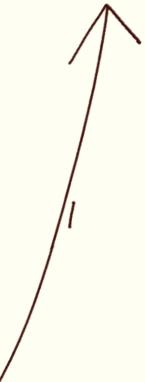
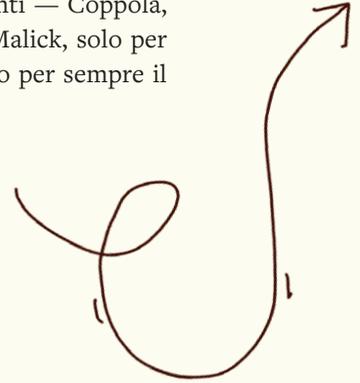


che rispose attivamente alle condizioni culturali, politiche e sociali dell'epoca. Un movimento che si distinse per la sua inclinazione filosofica, la critica sociale, la disposizione poetica e la vigorosa sperimentazione di registi come Dariush Mehrjui e soprattutto Abbas Kiarostami.

Hollywood si fa cruda

Gli anni Settanta sono stati un decennio di svolta per la cinematografia americana, un'epoca definita dalla sperimentazione e dall'innovazione. I film europei degli anni Sessanta hanno esposto il pubblico e i registi americani a film artistici e non convenzionali. Questa influenza, unita ai disordini sociali dell'epoca, creò un pubblico affamato di film crudi e taglienti. Gli *studios* non avevano altra scelta che aprire le porte a giovani registi audaci e coraggiosi, armati di una forte visione artistica e della missione di mostrare la verità sullo schermo. Riflettendo i tempi turbolenti e spingendosi oltre i confini

precedenti, questi film erano personali, provocatori e pieni di emarginati, sesso, droga e anti-autoritarismo. Questa nuova alba del cinema, da allora soprannominata *New Hollywood*, ha visto fiorire un gruppo di talenti — Coppola, Scorsese, Altman, De Palma, Malick, solo per citarne alcuni — e ha cambiato per sempre il panorama cinematografico.



ANNI '80 E '90

GRANDI BUDGET
O GRANDI IDEE



Film da botteghino

Il decennio degli anni '80 è considerato un periodo «stagnante» nel grande flusso della storia del cinema. Finiscono in dissolvenza movimenti come quella della commedia all'italiana e della nouvelle vague francese e ovunque si tende a consolidare i «guadagni» ottenuti negli anni '70 piuttosto che dare inizio a nuove tendenze come quelle che avevano caratterizzato il decennio precedente.

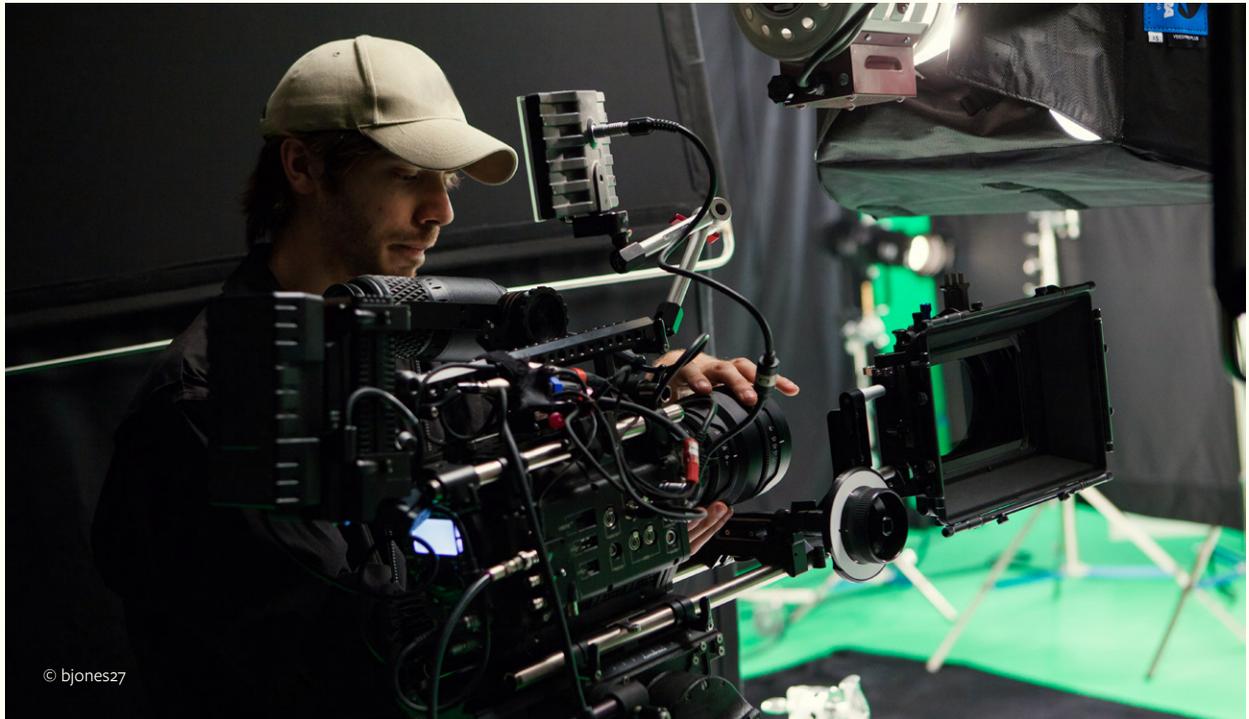
A Hollywood i film progettati e confezionati per attirare il pubblico di massa portano all'introduzione della definizione di *high concept* ovvero prodotti cinematografici con trame potenti che potevano essere facilmente caratterizzate da una o due frasi (25 parole o meno) e quindi facilmente commerciabili e comprensibili.

Film spesso desiderosi di sfruttare le nuove tecniche di effetti speciali (CGI), allora disponibili. È l'impero di Steven Spielberg, George Lucas e dei grandi blockbuster che diventano franchise come *Indiana Jones*, *Guerre Stellari*, pellicole che sanno parlare al nuovo pubblico di giovanissimi quali *I Goonies* (1985), *E.T. l'extra-terrestre* (1982), *Ritorno al futuro* (1985), *Ghostbusters* (1984).

Blockbuster e voti di castità

Negli anni '90, l'industria cinematografica diventa molto simile a quella che conosciamo oggi. Rispetto ai periodi precedenti c'è un iperbolico aumento dello sviluppo tecnologico che permette ai registi di raccontare le loro storie attraverso immagini e dialoghi all'avanguardia. Generi come la fantascienza e l'azione-avventura hanno fatto passi da gigante. Da Hollywood a Bollywood i film a grande budget conquistano il panorama cinematografico.

Nascono però dei movimenti di «opposizione» a questa tendenza. Ne è un esempio il collettivo di registi danesi: Lars von Trier, Kristian Levring, Soren Kragh-Jacobsen e Thomas Vinterberg che creano *Dogme 95*, una corrente cinematografica radicale che intendeva spogliare le opere degli effetti tecnici e tornare quindi a una maggior artigianalità. Si dota anche di un proprio manifesto (chiamato «voto di castità») con regole precise che dovevano far sembrare un film più organico e fedele alla vita, per liberare il cinema da convenzioni stanche e senz'anima.



ANNI 2000

LA RIVOLUZIONE DIGITALE

Nel campo della produzione cinematografica, poche innovazioni sono state così trasformative come l'avvento e la successiva evoluzione della cinematografia digitale.

Questo cambiamento rivoluzionario non solo ha modificato il modo in cui i film vengono realizzati, ma ha anche ridefinito gli aspetti estetici del cinema, ridisegnando il panorama della narrazione visiva. *Star Wars Episodio II: L'attacco dei cloni* (2002) è stato uno dei primi grandi film girati interamente con telecamere digitali, dando il via a un cambiamento cruciale nel settore. Questi nuovi strumenti hanno fornito ai registi una flessibilità e un controllo senza precedenti, democratizzando la produzione cinematografica. Con la crescita dell'impatto delle videocamere digitali, queste sono diventate accessibili ai registi indipendenti, consentendo l'esplorazione di nuovi stili e narrazioni cinematografiche. Il film *28 giorni dopo* (2002), girato con videocamere dal costo irrisorio e con un successo di pubblico straordinario, mostra come la tecnologia digitale possa infondere nuova energia e creatività.



INQUADRATURE, ANGOLAZIONI E MOVIMENTI: LA GRAMMATICA DEL REGISTA

L'inquadratura

Ci sono molti modi per filmare la stessa scena, così come sono tantissime le possibilità di usare il nostro sguardo per catturare la realtà che ci circonda. I nostri occhi sono una macchina da presa (o una videocamera) raffinatissima che ci permette di «inquadrare» il mondo per dare un senso e un significato alla realtà in cui siamo calati.

Un'inquadratura è ciò che vede l'obiettivo di una camera. Decidere che cosa dobbiamo vedere noi spettatori è la scelta più importante di un regista e dipende dalle informazioni che vuole rilasciare e dal tipo di esperienza che vuole suscitare nel pubblico.

La composizione dell'inquadratura è molto più del semplice disporre gli elementi della scena nella cornice di uno schermo, è un'arte che combina diversi elementi per far progredire la storia, rivelare i personaggi e creare emozioni.

Ogni inquadratura in particolare orchestra quattro importanti attributi.

- *Punto di vista*, cioè la distanza, l'angolo, l'altezza a cui si trova la cinepresa rispetto ai soggetti filmati.
- *Profondità di campo*, ovvero l'intervallo o la distanza prima e dietro il fuoco principale di un'inquadratura entro il quale gli oggetti rimangono relativamente nitidi e chiari. Più una porzione di immagine è a fuoco più la profondità di campo è lunga.
- *Movimento*.
- *Illuminazione* (si veda il capitolo successivo).

La distanza, l'angolo e l'altezza della macchina da presa determinano la porzione del soggetto ripreso che appare entro i confini dell'inquadratura e per questo è una delle scelte estetiche fondamentali del cinema. Conoscere le regole della composizione dell'inquadratura è cruciale per capire le intenzioni artistiche e comunicative di un autore.

È la base di ogni grammatica cinematografica.

Tanto per cominciare le inquadrature sono definite in base alla quantità di soggetti inclusi nella cornice dello schermo, ma non esiste una legge precisa che stabilisce in maniera univoca la loro denominazione e *quanto è visibile la figura umana*.

Non è importante imparare a memoria le sei tipologie di base, ma è fondamentale cono-

scerne il significato narrativo, l'intenzione artistica per cui si sceglie l'una o l'altra. Ricorrere a una certa inquadratura diventa una «scelta di campo» (ogni riferimento a terminologia politica è puramente casuale, il *campo* è solo un altro nome per il tipo di inquadratura). Ecco le sei inquadrature base.

1. Campo lunghissimo (*Extreme long shot*).
2. Campo lungo (*Long o Wide shot*).
3. Figura intera (*Full shot*).
4. Piano medio (*Medium shot*).
5. Primo e primissimo piano (*Close-up*).
6. Particolare e dettaglio (*Extreme close-up*).

Campo lunghissimo

Il campo lunghissimo identifica riprese effettuate da una grande distanza, quasi sempre realizzate all'esterno. Servono come quadro di riferimento per contestualizzare una scena e per questo motivo sono talvolta chiamate *establishing shot*.

Se nel capo lunghissimo appaiono delle persone queste sono dei semplici puntini sullo schermo. L'uso più efficace di queste inquadrature si trova spesso nei film epici, in cui il luogo gioca un ruolo importante, come western, di guerra,



ATTIVITÀ 1

ESERCIZIO

5 × 5 × 5

5 MINUTI DI 5 FILM
E 5 DOMANDE A CUI
RISPONDERE

- Potete fare ipotesi su quale sarà il tema centrale del film?
- Che cosa suggerisce la musica riguardo alla qualità emotiva? Triste, felice, seria, divertente, avventurosa, riflessiva.
- Che cosa potete dire sui personaggi?
- Quali dei personaggi sono portatori del punto di vista, cioè quelli con cui ci identifichiamo e attraverso i cui occhi viviamo il film?
- Ci sono elementi visivi o sonori che impressionano e che colpiscono? Se sì, quali sono e perché?

Obiettivi

- Focalizzare l'attenzione su degli aspetti precisi di un film per comprenderne il taglio.
- Allenare l'attenzione.
- Sviluppare le proprie capacità di analisi.

Materiale necessario

Cinque film a scelta.

Come lo facciamo

- **Visione dei primi minuti di un film.** L'insegnante mostra i primi cinque minuti dei film scelti per l'attività.
- **Riflessione sulla scena osservata.** Per ogni film pone alla classe le seguenti domande:



SUGGERIMENTI FILMICI PER LA DIDATTICA

Il cinema, con il suo potere evocativo e la sua capacità di raccontare storie in modo coinvolgente, rappresenta uno strumento educativo di straordinaria efficacia. Questa filmografia *essenziale* (il termine è usato non a caso: i film che propongo sono solo una base da cui partire) e tematica offre un percorso strutturato attraverso il quale si possono introdurre e approfondire storie legate alle materie che compongono il mosaico della didattica scolastica, «sfruttando» il linguaggio visivo e narrativo dell'audiovisivo per stimolare l'interesse e la curiosità degli studenti.

Questo capitolo bonus ha lo scopo di fornire una mappa per orientarsi tra le tantissime proposte da utilizzare in contesto scolastico, proponendo una selezione di film accuratamente scelti per affrontare vari temi educativi.

Discipline STEM, storia, geografia, matematica, storia dell'arte, musica, italiano: ognuna di queste discipline ha le sue agili schede con una declinazione per argomenti.

Come abbiamo detto sin dall'introduzione, attraverso il cinema, gli studenti possono esplorare mondi lontani nel tempo e nello spazio, comprendere complessità storiche e sociali, e confrontarsi con dilemmi etici e morali. I film possono facilitare

l'apprendimento rendendo i concetti astratti più concreti e accessibili, offrendo spunti per discussioni profonde e significative. Inoltre, l'uso dei film in classe può sviluppare le competenze di analisi critica, stimolare la riflessione personale e collettiva e promuovere il pensiero interdisciplinare.

L'ideale sarebbe utilizzare alcuni di questi film per poi proporre le attività pratiche connesse ai temi trattati nel capitolo corrispondente.

Invitiamo gli educatori a esplorare questa filmografia con l'intento di creare esperienze didattiche che non solo informino, ma anche ispirino e trasformino.

Buona visione e buon viaggio attraverso il meraviglioso mondo del cinema.

1917

Regia: Sam Mendes

Dati: Universal Pictures, 2019

Breve trama: Il film segue due giovani soldati britannici durante la Prima guerra mondiale che ricevono l'incarico di consegnare un messaggio urgente, attraverso il territorio nemico, per evitare un'imboscata e salvare migliaia di vite.

Discipline di riferimento: Storia (Prima guerra mondiale, trincee).

A Beautiful Mind

Regia: Ron Howard

Dati: Universal Pictures, 2001

Breve trama: Basato sulla vera storia del matematico John Nash, il film racconta la sua genialità matematica e la lotta contro la schizofrenia mentre cerca di trovare equilibrio tra realtà e illusioni.

Discipline di riferimento: Matematica (teoria dei giochi).

Alla ricerca di Nemo (*Finding Nemo*)

Regia: Andrew Stanton

Dati: Walt Disney, 2003

Breve trama: Un pesciolino di nome Nemo viene catturato e portato via dalla Grande barriera corallina; suo padre Marlin si imbarca in un viaggio attraverso l'Oceano Pacifico per ritrovarlo.

Discipline di riferimento: Scienze, geografia, tecnologia (Oceano Pacifico, Grande barriera corallina, biodiversità, biologia marina, impatto dell'uomo sull'ambiente).

Almanya – La mia famiglia va in Germania (*Almanya – Willkommen in Deutschland*)

Regia: Yasemin Şamdereli

Dati: Roxy Film, 2011

Breve trama: Una commedia drammatica che segue la storia di una famiglia turca che emigra in Germania negli anni '60. Il film esplora le sfide dell'immigrazione, l'identità culturale e le dinamiche familiari attraverso le generazioni.

Discipline di riferimento: Educazione civica, italiano (immigrazione, integrazione).

Ant bully – Una vita da formica

Regia: John A. Davis

Dati: Playtone e Warner Bros, 2006

Breve trama: Il film di animazione racconta la storia del piccolo Lucas che, rimpicciolito fino alle dimensioni di un insetto, viene rapito dalle formiche. Qui impara lo spirito di squadra, la collaborazione e l'amicizia.

Discipline di riferimento: Educazione civica, italiano, scienze (favola, bullismo, integrazione, società organizzate).