LE MULTIFORMI FACCE DEL CINEMA: DIVERSE TIPOLOGIE DI PRODOTTO AUDIOVISIVO

A cura di Simone Soranna, Biografilm e Pop Up Cinema

La visione di un film tra i banchi di scuola (oppure in una sala cinematografica durante le mattinate di lezione) è comunemente ritenuta un'attività didattica di spiccato interesse. Sono tanti gli argomenti che possono nascere a seguito di una proiezione: dibattiti, approfondimenti tematici, attività di vario genere da proporre per amplificare i contenuti espresso dal film etc. L'importante è tenere sempre a mente che una pellicola non ha il compito di "sostituire" una lacuna del programma didattico, non viene realizzata usando la lingua e le finalità di un insegnamento, bensì quelle della narrazione per immagini. Per questo motivo è utile prendere sempre più confidenza con il mezzo filmico, per poterlo poi utilizzare nella maniera più performante possibile a supporto della didattica e non come un suo sostituto.

IL CINEMA È SCUOLA

È giustamente risaputo che, quando si propone a una classe un'uscita didattica (a maggior ragione se indirizzata verso un cinema per una proiezione mattutina) o la visione di un film in aula al posto della più "canonica" lezione, l'entusiasmo tra studentesse e studenti non stenta a decollare. Ragazze e ragazzi di tutto il mondo tendono infatti ad associare le pellicole a qualcosa di ricreativo, che ha a che fare con un'idea di svago e divertimento più che di apprendimento. È normale che sia così, fa parte del gioco. Eppure il cinema può essere uno strumento molto valido per fare scuola, oltre che per proporre una lezione più distensiva e divertente. Proprio grazie alla benevolenza di cui gode, può diventare un valido alleato per il corpo docenti. Attenzione però, come tutte le grandi invenzioni, anche questa, se adoperata senza le dovute precauzioni, potrebbe rivelarsi un'arma a doppio taglio. I film infatti non vengono realizzati per essere adoperati tra i banchi di scuola. Seguono logiche completamente diverse, legate all'industria dell'intrattenimento, all'apparato emotivo e allo storytelling veicolato da immagini. Sarebbe quindi contro producente restare ancorati all'idea di usare una pellicola in sostituzione di una lezione didattica o come

"scorciatoia" per affrontare un determinato argomento. Al tempo stesso, però, sarebbe anche un peccato mostrare alla classe una proiezione senza poterne poi raccogliere i frutti, senza approfondire gli stimoli che da questa possono nascere o stimolare la creatività di alunne e alunni prendendo come modello di riferimento il testo filmico. Il cinema è quindi un validissimo alleato per la didattica quotidiana, bisogna "semplicemente" imparare ad adoperarlo nella maniera migliore per poterne sfruttar al massimo le potenzialità.

LE MULTIFORME FACCE DEL CINEMA

1. Il lungometraggio

La parola lungometraggio, soprattutto per le classi dell'infanzia e della primaria, può sembrare una parolaccia. In effetti, perché mai dovrebbe essere associata al termine film (tanto da esserne un sinonimo)? La risposta risiede proprio nell'elemento più pragmatico dell'industria cinematografica, ovvero la pellicola. Con pellicola (che in inglese si traduce con la parola "film", guarda un po') si intendeva (poiché oggi è un materiale fuori commercio) una serie di fotogrammi stampati consecutivamente, così da creare una sorta di rullino che, scorrendo nel proiettore, poteva garantire l'illusione ottica del movimento sul grande schermo. Di conseguenza, per comprendere la durata di un film, si poteva misurare la lunghezza della pellicola: più fotogrammi vi erano impressi, più metri (da qui il termine "metraggio") sarebbero stati necessari per misurarla; più era lunga una pellicola, più sarebbe stata lunga la durata del film. Ecco perché le opere più comunemente realizzate, i film appunto, prendono anche il nome di lungometraggi.

2. Il cortometraggio

Allo stesso modo, però, quando la pellicola misura molto meno, significa che il film in questione avrà una durata esigua. In questo caso, parliamo di cortometraggi, ovvero di "pochi metri" di pellicola. Al di là della nomenclatura, sarebbe interessante utilizzare anche questi esempi di cinema per dimostrare alla classe come, anche solamente con pochi minuti a disposizione, si possa essere in grado di raccontare una storia per immagini. È un po' come con i racconti: esistono delle

grandi saghe, popolate da romanzi corposi e impegnativi, così come testi più snelli e rapidi da leggere. Non dobbiamo sottovalutare la portata emotiva e tematica dei cortometraggi, anche nei lavori apparentemente più semplici e "minori" si possono nascondere grandi insegnamenti ed esempi di immaginifica creatività visiva.

3. Il cinema di finzione

Si tratta della tecnica più utilizzata e comune, quella delle riprese dal vero. La cinepresa (che è una sorta di macchina fotografica con dei superpoteri, in grado di scattare 24 fotografie per secondo) è lo strumento necessario per catturare le azioni di attrici e attori. Mentre il cast recita, un nutrito gruppo di collaboratrici e collaboratori li sosterrà aiutandoli con costumi, scenografie, luci, ombre, effetti speciali, microfoni e tutto l'armamentario utile per confezionare un film.

4. Il cinema di animazione

Quando invece di usare attrici e attori in carne ossa, optiamo per dei disegni animati, parliamo ovviamente di cinema di animazione. Le tecniche per dare vita a della materia inanimata (nel nostro caso a delle illustrazioni) sono molteplici. Tuttavia, le più frequenti sono tre:

- la CGI, ovvero l'animazione digitale. Gli animatori non disegnano su carta i personaggi che poi daranno vita al film, ma utilizzano dei computer potentissimi per realizzare forme, colori e tutti i dettagli di ogni singolo fotogramma;

- la stop-motion, ovvero l'animazione realizzata non tramite disegni ma tramite pupazzetti. Concretamente, si creano delle piccole statuine di pongo e le si anima scattando loro una fotografia, spostandole poi millimetricamente per simulare il movimento che dovranno compiere, scattando una nuova fotografia e via dicendo;

- l'animazione tradizionale, ovvero la più antica e classica tecnica animata, quella basata sul disegno su carta, realizzato a mano.

Nota bene: è piuttosto comune che alunne e alunni dell'infanzia e delle primarie non riescano a notare la differenza tra film di finzione e film animati. Inoltre, fanno fatica a comprendere la differenza tra animazione digitale e tradizionale. Sarebbe interessante focalizzare la loro attenzione su queste differenti tecniche, magari spronandoli con un gioco a tema in cui mostrare in aula vari frame tratti da altrettanti film (alcuni animati, altri di finzione) e lasciar indovinare alla classe a quale gruppo di appartenenza fanno riferimento.

LE ATTIVITÀ

Infine, per lasciare traccia del lavoro svolto, si possono inventare molteplici attività legate al film appena visto. Ovviamente gli obiettivi e le consegne cambiano da classe a classe, di età in età. Con le scuole primarie e dell'infanzia si può lavorare sulla fantasia creativa, usando forme e colori per riflettere sulle potenzialità espressive della pellicola. Ad esempio, si potrebbe far creare individualmente ad alunne e alunni la locandina pubblicitaria del film appena visto, così da far valorizzare il momento che maggiormente li ha colpiti durante la visione o il personaggio che hanno trovato più simpatico. Oppure si potrebbe chiedere alla classe di realizzare un autoritratto, disegnando ognuno una versione di se stesso ma nei panni dei personaggi del film (che siano supereroi, formichine, animali di varia natura, maghetti o streghette, elfi, personaggi delle fiabe e via dicendo): se tu fossi dentro il film, dentro questa storia, come ti rappresenteresti?

BIBLIOGRAFIA

- Come si produce un film (vol. I) - Elementi per una teoria economica dell'audiovisivo, di Claudio Biondi, Dino Audino Editore (2001)
- Corso breve di produzione audiovisiva, di Claudio Biondi, Dino Audino Editore (2014)

PAROLE CHIAVE

#CINEMA

#FILM

#CORTOMETRAGGI

#ANIMAZIONE

#STOP-MOTION

#STORYTELLING

ABSTRACT:

Chi lo ha detto che i film non possano avere diverse anime? Quella dell'audiovisivo è una galassia in continua evoluzione. Per imparare al meglio come poter dialogare con le immagini in movimento, c'è bisogno di un aggiornamento costante e una profonda curiosità nel recepire storie veicolate tramite facce multiformi.