

Tra il banco e lo schermo

teoria e pratica dell'audiovisivo in contesti educativi

Corso per videomaker

Docenti IRC, Marzo/Aprile 2021

Formatore: Michele Gennari

- Perché questo titolo?
- Centralità del nostro ruolo
 - operare scelte consapevoli
 - mediatori
- Chiamati a mettere in atto buone pratiche

Chi sono?

- Lavoro in contesti di **didattica dell'audiovisivo** dal 2006.
- Ho seguito progetti di didattica dell'audiovisivo, sia teorici che pratici, in diversi contesti scolastici (ogni ordine e grado) ed extra-scolastici (centri di aggregazione giovanile, carcere, etc.)
- Ho collaborato con il MIUR per la redazione delle griglie di riferimento (competenze e conoscenze) del corso di audiovisivi nei licei artistici.
- Formatore del progetto nazionale «Cinema per la Scuola».
- Ho lavorato dal 2006 al 2012 al Cinema Edison, del quale ho curato anche la programmazione per diversi anni.
- Docente di Discipline Audiovisive del Liceo Artistico Paolo Toschi di Parma dal 2007.

Aree di interesse per voi docenti di IRC

Video con i bambini/studenti

- Documentazione di attività scolastiche o progetti
- Realizzazione con i bambini/studenti di prodotti audiovisivi
 - Quali strumenti occorrono? Quali accortezze per realizzare un prodotto di qualità? Come fare il montaggio?

Video per i bambini/studenti

- Fare video asincroni da inviare agli studenti durante la Dad
 - Come realizzarli? Quali accortezze utilizzare per migliorare l'efficacia comunicativa? Come fare il montaggio?

...altro? Lo chiedo a voi?

Cronoprogramma di massima

1. Linguaggio

- Introduzione
- L'inquadratura

2. Strumenti

- Iter produttivo, dalla scrittura al prodotto finito
- Dalla teoria alla pratica, consigli pratici, strumentazione, app e software utili

3. Revisione di un eventuale attività (?)

- Conclusione e altre buone pratiche (Animazione?!)

...a proposito di buone pratiche,
ASPECT RATIO

1.33:1
Academy Standard
NTSC Television (4x3)



1.78:1
U.S. Digital Television (16x9)



2.35:1
Anamorphic Scope
(aka Panavision/Cinemascope)



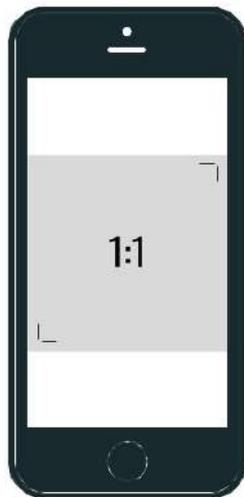




Horizontal

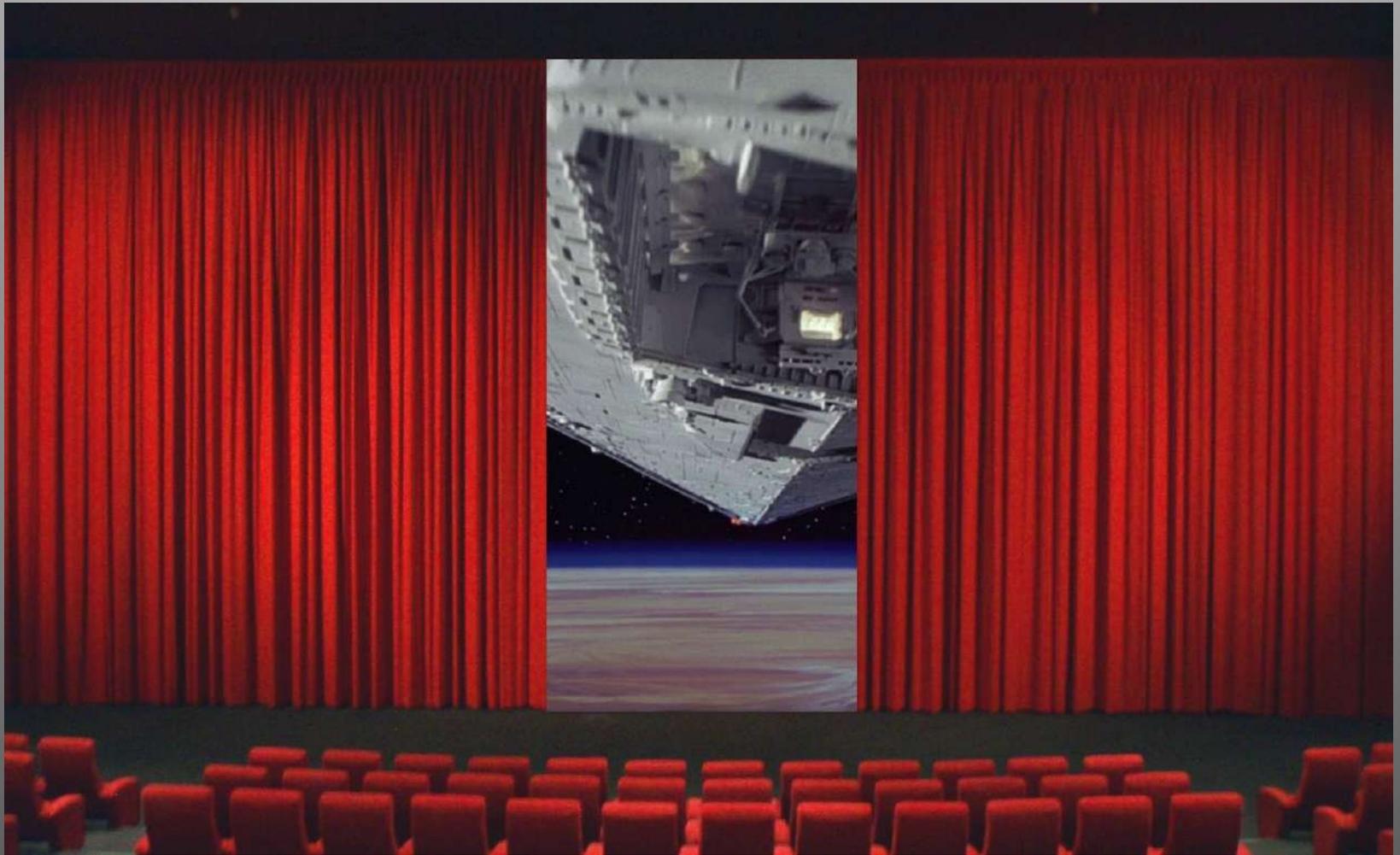


Square



Vertical



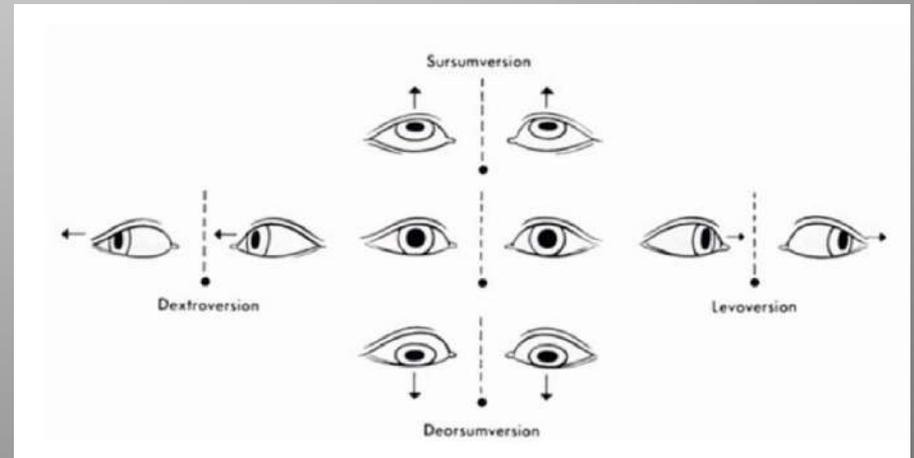


Vertical drama



Movimenti oculari

- da sx → a dx



- movimento più naturale o «comodo» rispetto ad alto/basso

ritratto (in pittura)

J.L. David, *L'imperatore Napoleone nel suo studio...*, 1812



A. Modigliani, *Alice*, 1915



paesaggio (in pittura)

La città ideale, 1480/84 ca.



Tramonto sulla spiaggia di Trouville, G.Courbet, 1866



ritratto (in fotografia)

Yousuf Karsh



paesaggio (in fotografia)

Luigi Ghirri



paesaggio (in fotografia)

Luigi Ghirri



...a proposito di buone pratiche 2,

Foto o Video?

- Una presentazione di foto in successione che si muovono NON è un video
- Soluzione ottima per documentare una attività scolastica ma...NON è un video

Foto-film

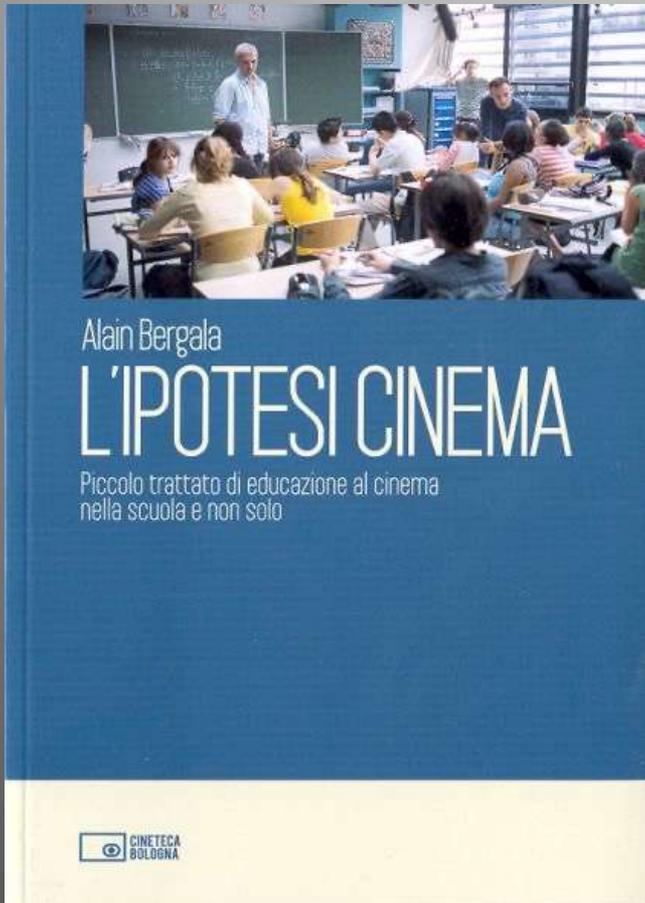
- Diverso è il caso dei foto-film!
- Questa può essere una soluzione alternativa per una narrazione **attraverso le immagini o attraverso i disegni** dei vostri studenti.
- <https://youtu.be/fU99W-ZrIHQ> «La jetée» di Chris Marker, 1962
- <https://boords.com/animatic/what-is-the-definition-of-an-animatic-storyboard> Cos'è un animatic?

Il ruolo della scuola

Alain Bergala

Quattro momenti:

1. Organizzare l'incontro
2. Diventare traghettatori
3. Imparare a frequentare i film
4. Tessere legami tra i film



Organizzare l'incontro

- Importanza di incontrare i film giusti al momento giusto
- Spesso si tratta di film leggermente *“in anticipo sulla consapevolezza che abbiamo di noi stessi e del nostro rapporto con la vita”*

Diventare traghettatori

- Il docente esce dal suo ruolo di insegnante per sconfinare nel campo dell'arte che ha scelto perché lo emoziona, lo coinvolge, lo tocca.
- Situazione meno protetta, ma più coinvolgente e stimolante anche per l'insegnante stesso

Imparare a frequentare i film

- Come agevolare la frequentazione?
- Non solo una lettura analitica, critica, storica, psicologica, filosofica, politica
ma anche

una lettura creativa

Approccio frammentario, fatto di passi avanti e indietro e di riletture

[n.d.r. richiede tempo]

Tessere legami

- Tra film
- Tra opere d'arte
- Le opere tra loro si parlano
- *“[...] comprendere come ogni opera sia abitata, da ciò che l'ha preceduta o che le è contemporaneo, anche quando il suo autore non ne sa niente o lo nega.”*
- Inserirsi nella catena in cui è inserita l'opera
- Direzioni di senso

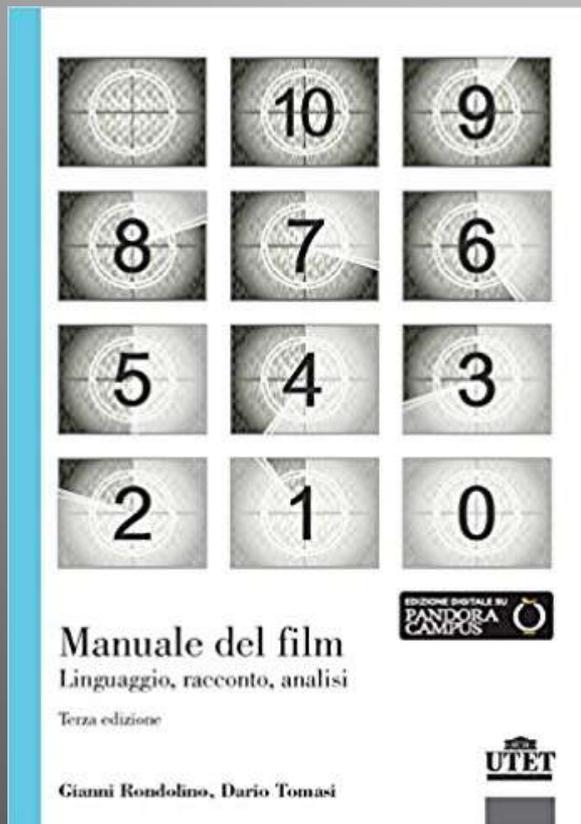
Rassegna Corti

- https://youtu.be/kNw8V_Fkw28 «Hair love»
- <https://youtu.be/07d2dXHYb94> «Pip»
- <https://youtu.be/HUe7AngckVo> «La creazione»
- <https://youtu.be/fAByDNL-UcU> Making Of «La creazione»
- <https://vimeo.com/53274727> «The monk and the fly»
- <https://youtu.be/EhaKmQCzSoo> «Autumn Leaves»

Siti utili

- <https://www.filmsshort.com>
- <https://www.shortoftheweek.com>
- <http://www.goodshortfilms.it>

Manuale del film



Il cocodrillo luminoso e ...



INQUADRATURA

E' l'unità base del linguaggio cinematografico; è “una rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo”

Ogni inquadratura è il risultato di scelte relative a due livelli:

- **Profilmico** (spazio ambientale, luce e colore)
- **Filmico** (scala dei piani, angolazione, campo/fuori campo, soggettiva/oggettiva, interpellazione, movimento di macchina)

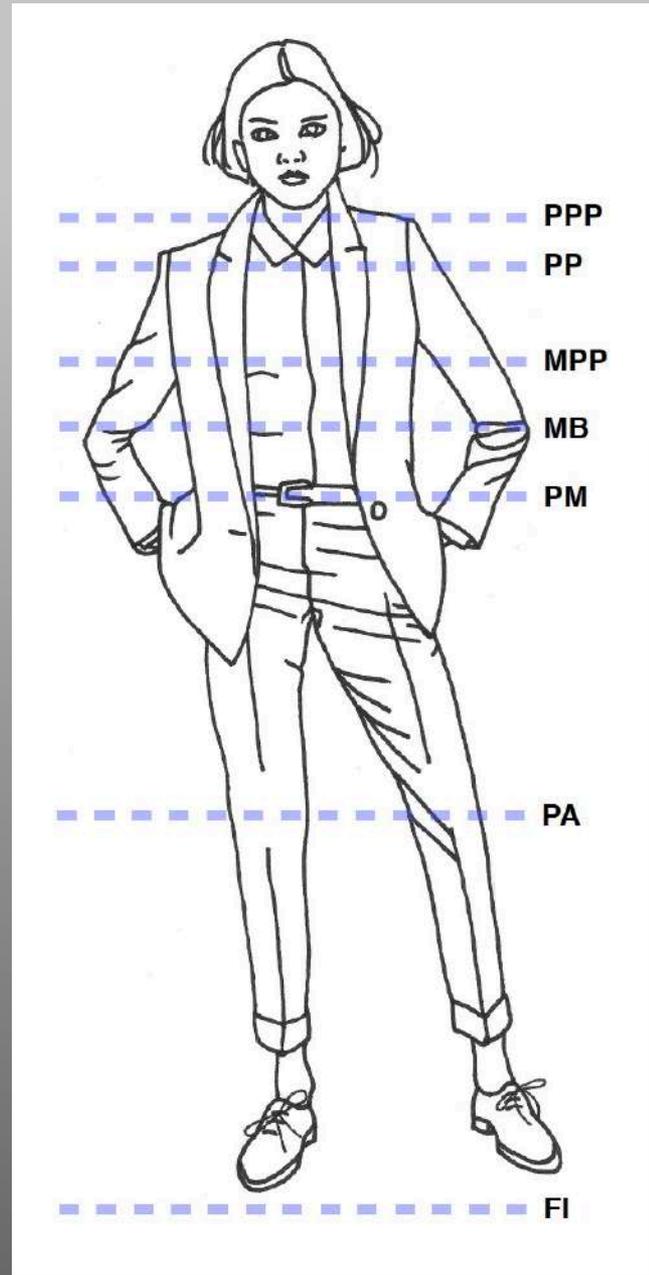
SCALA DEI PIANI: la descrizione di ogni inquadratura viene fatta precedere dall'indicazione di grandezza scalare di campo o piano.

Diversa possibilità di ogni inquadratura di rappresentare un elemento profilmico da una maggiore o minore distanza (“impressione di distanza”)

- Campo lunghissimo
- Campo lungo
- Campo medio
- Figura intera
- Piano americano
- Mezza figura
- Primo piano
- Primissimo piano
- Particolare
- Dettaglio



Non è soltanto una distanza spaziale,
ma il passaggio ad un'altra
dimensione (stati d'animo, sentimenti)





Skyline di Toronto



Django Unchained (2012)



Ombre rosse (1939)



Mad Max: Fury Road (2015)



Il Signore degli Anelli (2001)



Il buono, il brutto, il cattivo (1966)



2001 Odissea nello spazio (1968)



Dexter (2006 – 2013)



<https://youtu.be/ej8-Rqo-VT4>

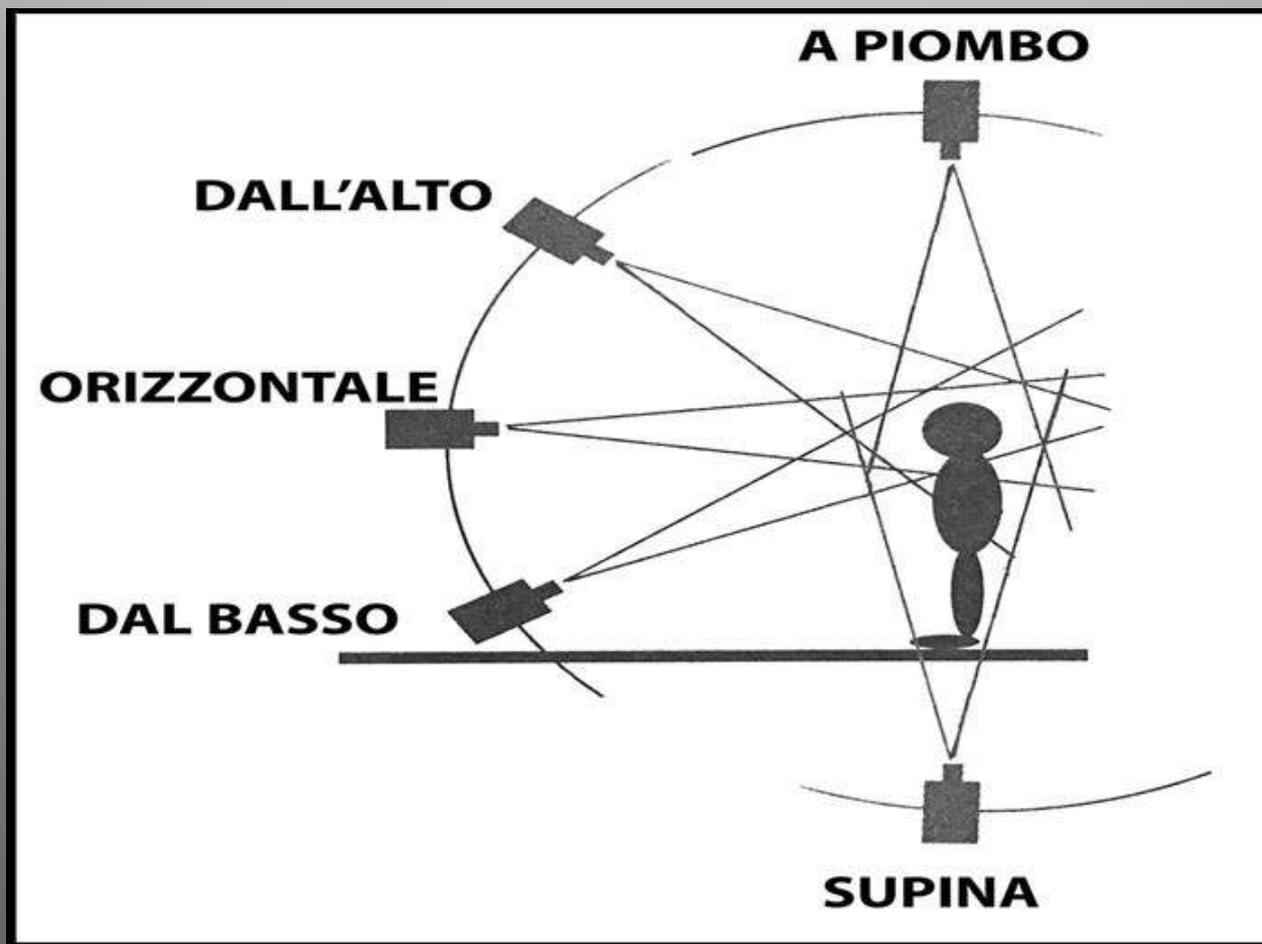
The leftovers (2014 – 2017)



...a proposito di assenza
NUMB, Anders Weberg, 2014



<https://vimeo.com/86739817>

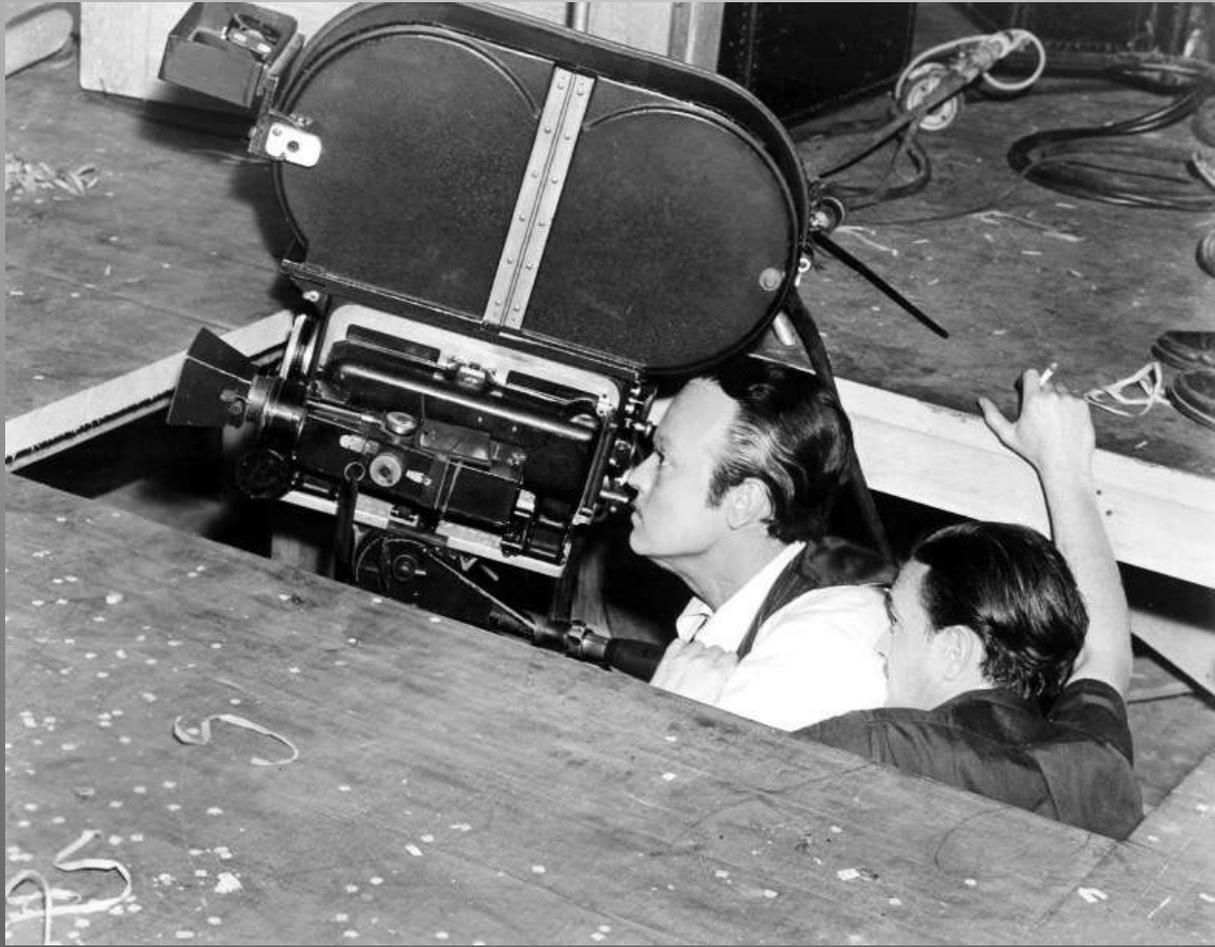


Le iene (1992)



Citizen Kane (1941)







Shining (1980)



Psycho (1960)



Utilizzo droni





Differenza del punto di vista



Celebre scatto *Operazione Mare Nostrum* di Massimo Sestini, 2015

Romano Maniglia, *Gli invisibili di Belgrado*, 2017

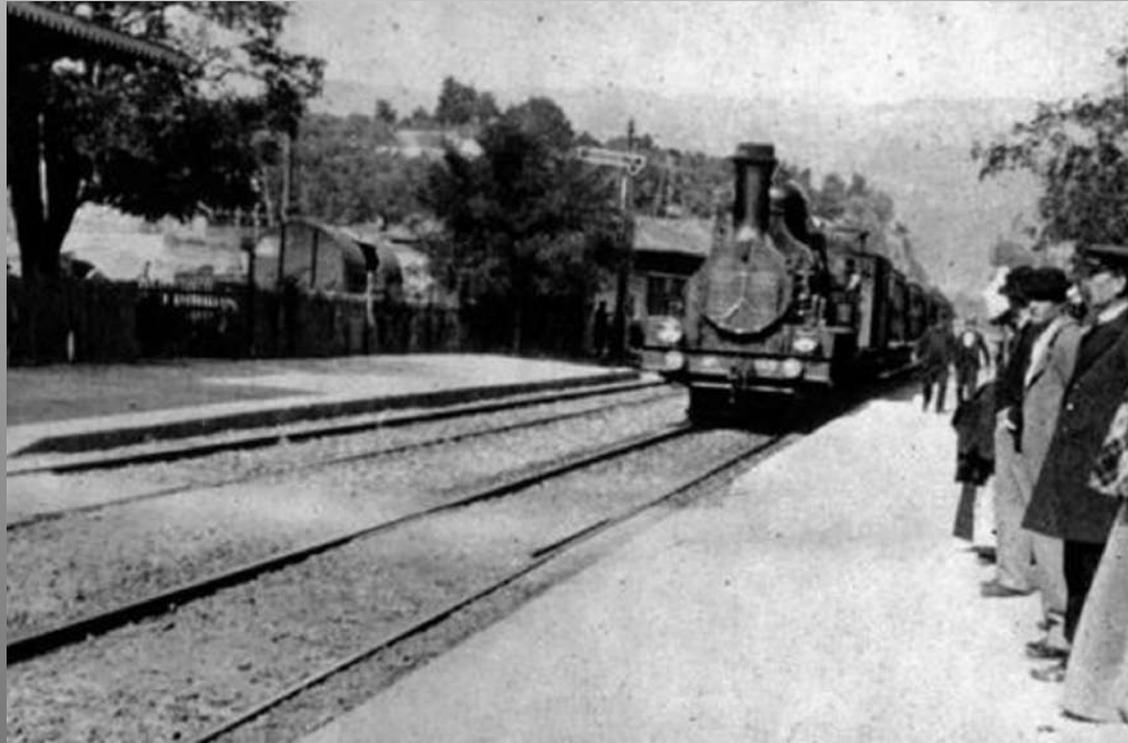


Inquadratura centrifuga



<https://youtu.be/1hQvmTgan0Y>

Inquadratura centrifuga



<https://youtu.be/vWqf5Rd0N7g>

Inquadratura centripeta



<https://youtu.be/PrbRzpWll5U>

OGGETTIVA

- L'immagine mostra una porzione di realtà in modo diretto e funzionale, presentando le cose senza alcuna mediazione e presentando tutto ciò che in quel momento è necessario conoscere.
- E' il caso dei totali che esplicitano una situazione complessiva o dei primi piani che evidenziano le espressioni degli attori, dei campi/controcampi, ecc.
- Implica un vedere esauriente, il punto di vista da cui si osserva la realtà va dritto alle cose e cattura quanto è necessario.

OGGETTIVA IRREALE

- L'immagine mostra una porzione di realtà in modo anomalo o apparentemente ingiustificato, segno di una intenzionalità comunicativa che va esplicitamente oltre la semplice raffigurazione.
- Esempi: ripresa da luoghi impossibili, inquadratura a piombo, movimenti di macchina vertiginosi



SOGGETTIVA

- Quanto appare sullo schermo coincide con quanto un personaggio vede, apprende, immagina.
- Il punto di vista dell'istanza narrante, del personaggio e dello spettatore coincidono in un unico sguardo.
- CI SONO ALTRI PUNTI DI VISTA?
- Determina meccanismi di identificazione; la soggettiva non è solo un guardare con il personaggio, ma è un viverne le emozioni e i sentimenti.

Videogame



<https://youtu.be/JsmtOfSEZU4> GTA V

Lo scafandro e la farfalla (2007)



Paranormal activity (2007)



- **SEMI SOGGETTIVA:** inquadratura che pur rappresentando lo sguardo del personaggio non ne rispetta completamente la posizione.
- **FALSA SOGGETTIVA:** inquadratura che simula un carattere di soggettiva, ma che si rivela un piano oggettivo.

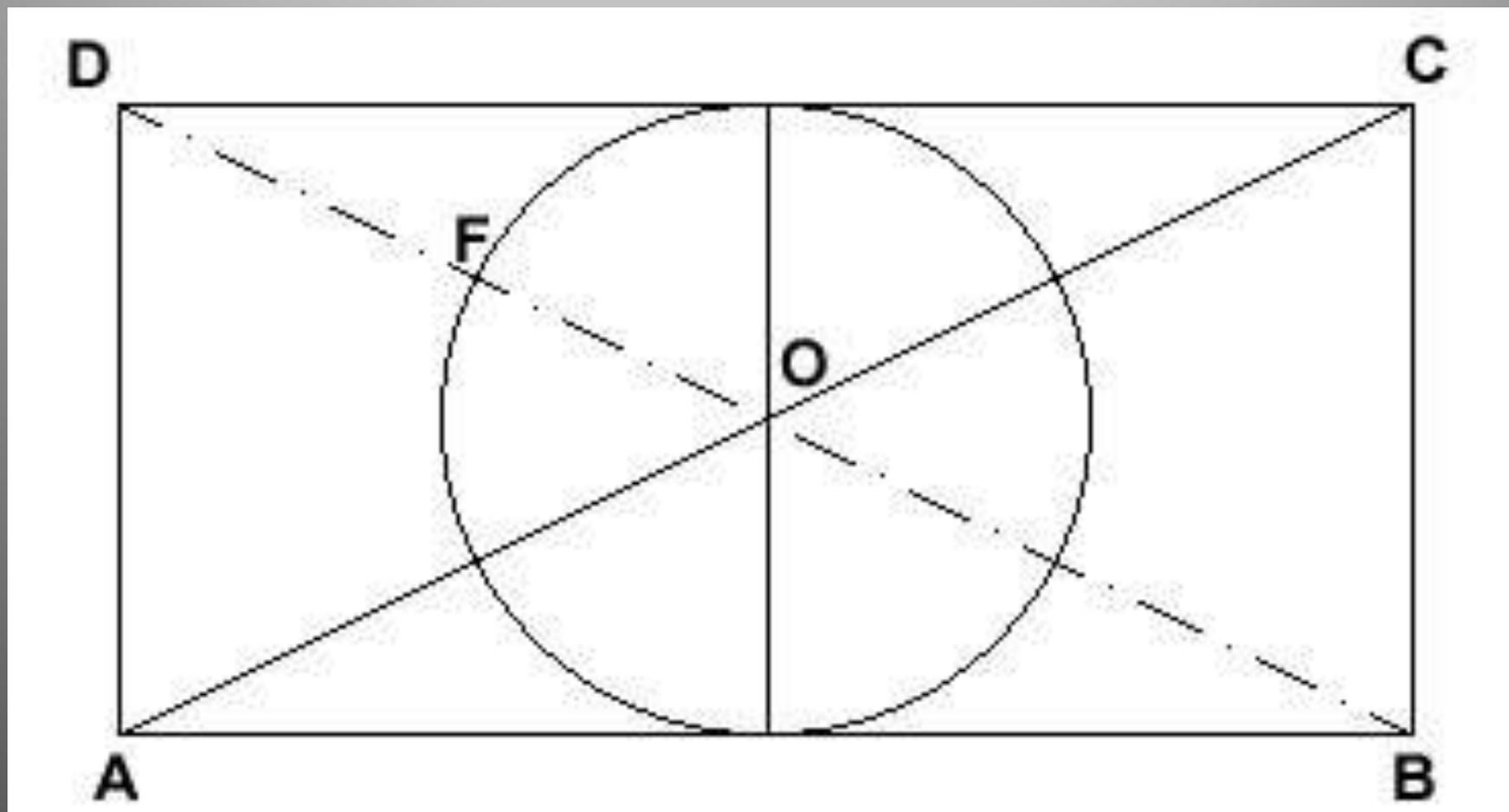
INTERPELLAZIONE

- L' inquadratura presenta un personaggio o una soluzione espressiva che si rivolge direttamente allo spettatore.
- E' il caso di voci over, didascalie e sguardo in macchina.
- La sua funzione è rendere esplicito il progetto comunicativo del film.

Selezionare il soggetto

- Inquadrare è selezionare.
- Cosa sto inquadrando?
- Cosa dovrebbe “guardare” lo spettatore?
- Determinare il cuore dell'inquadratura.
- Non importa che sia un piano dettaglio o un campo lungo, deve esserci qualcosa che “parla” allo spettatore.

- Cosa è sfondo e cosa è superfluo?
- Lo sfondo può valorizzare il soggetto?
- Lo sfondo distrae dal mio soggetto?
- Dare risalto al soggetto non significa sempre metterlo al centro delle diagonali del rettangolo/inquadratura.



Blade Runner, Ridley Scott



- Ci sono altri trucchi per attirare lo sguardo dello spettatore e per rendere piacevole e armonica la nostra inquadratura.

Riempire l'inquadratura

- Individuato un singolo elemento (soggetto dell'inquadratura), come inquadrarlo?
- Riempire l'inquadratura con questo soggetto o ampliare la veduta e mostrare anche l'intorno?
- Catturare i particolari del soggetto o metterlo in relazione al contesto nel quale si trova?
- Riflessione da fare indipendentemente dalla grandezza scalare che intendiamo adottare.

Attenzione allo sfondo

- Occorre porsi continuamente il problema di come e con cosa riempire l'inquadratura.
- Un esercizio può essere quello di costruire un'immagine/inquadratura in cui lo sfondo mostri anche il contesto del soggetto.
- (oppure prevedere un movimento di macchina che lo riveli in un secondo momento)
- Il soggetto deve essere enfatizzato dallo sfondo e non contraffatto.



Colombian Children in Cartagena, Michael Freeman

Profondità di campo

- Scegliere se utilizzare deep focus o soft focus.
- Se girate con una reflex, potete impostare la funzione AV (priorità diaframma).
- Il diaframma controlla, oltre a quanta luce passa nell'obiettivo per arrivare al sensore, la profondità di campo.
- Un diaframma molto aperto riduce la profondità di campo, viceversa se chiudete il diaframma otterrete maggiore profondità di campo e mantenere lo sfondo più nitido.

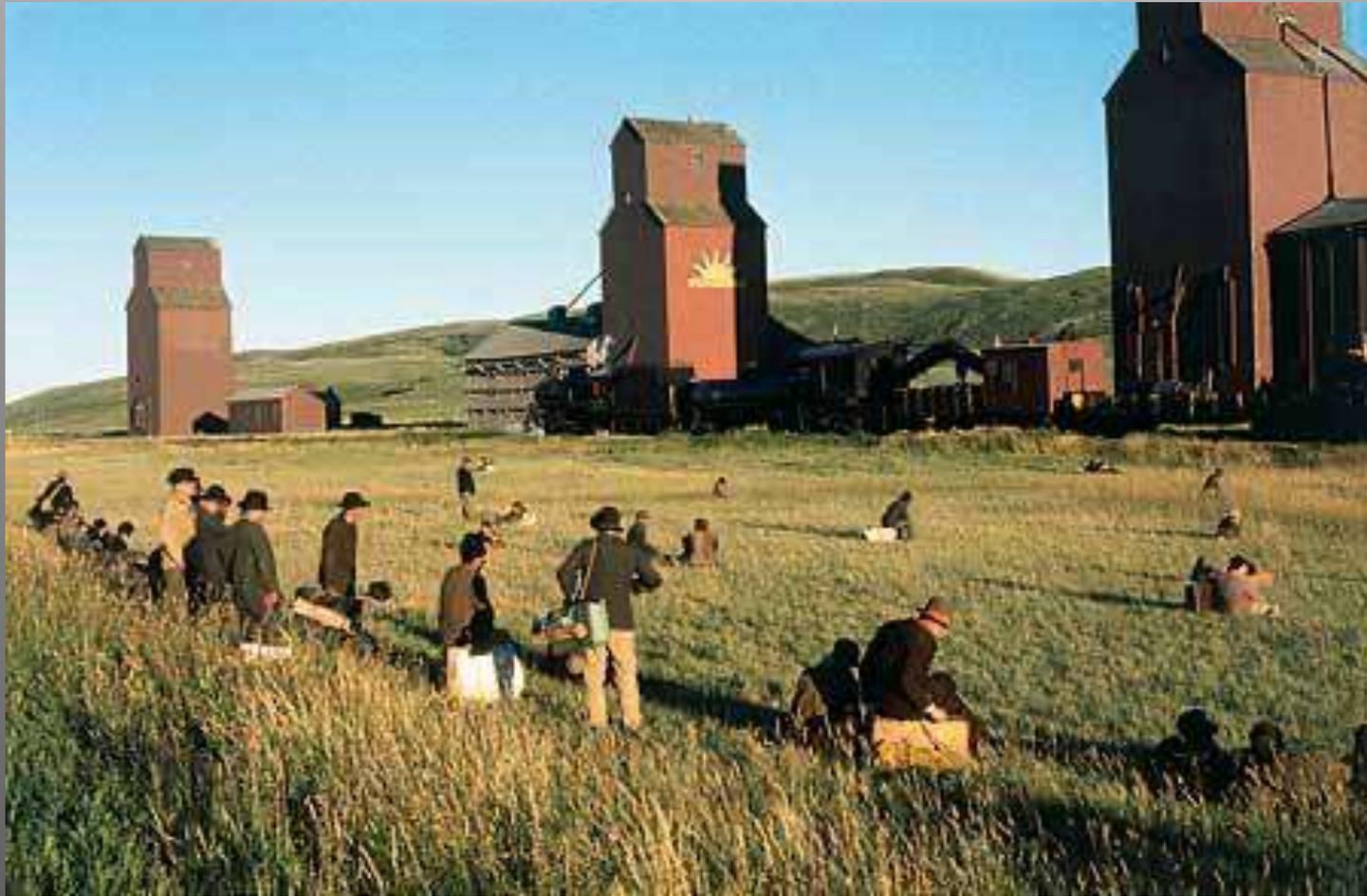
Greed, Erich Von Stroheim



Quarto potere, Orson Welles



I giorni del cielo, Terrence Malick



Messa a fuoco



Geometrie

- La geometria di un'immagine è il suo aspetto grafico: risultato di linee e forme, indipendentemente dall'effettivo soggetto.
- Linee e forme possono essere evidenti o date dal modo in cui siamo abituati a leggere le immagini.

Attenzione alle linee

- Le linee (orizzontali, verticali e oblique) sono uno strumento importante per comporre un'inquadratura.
- Una linea o una serie di linee non devono necessariamente essere formate da oggetti solidi.
- Ad esempio possono essere tracciate con la luce.
- Orizzontali o verticali **IMPORTANTE** che siano parallele ai margini dell'inquadratura.

Linee d'entrata

- Le linee possono dirigere lo sguardo attraverso l'inquadratura.
- Possono spingere il nostro occhio verso il soggetto.
- Individuarle non è difficile, pensate a gambe e braccia, possono essere disposte in modo da portare l'attenzione su u viso.

Psycho, Alfred Hitchcock, 1960



Psycho, Alfred Hitchcock, 1960



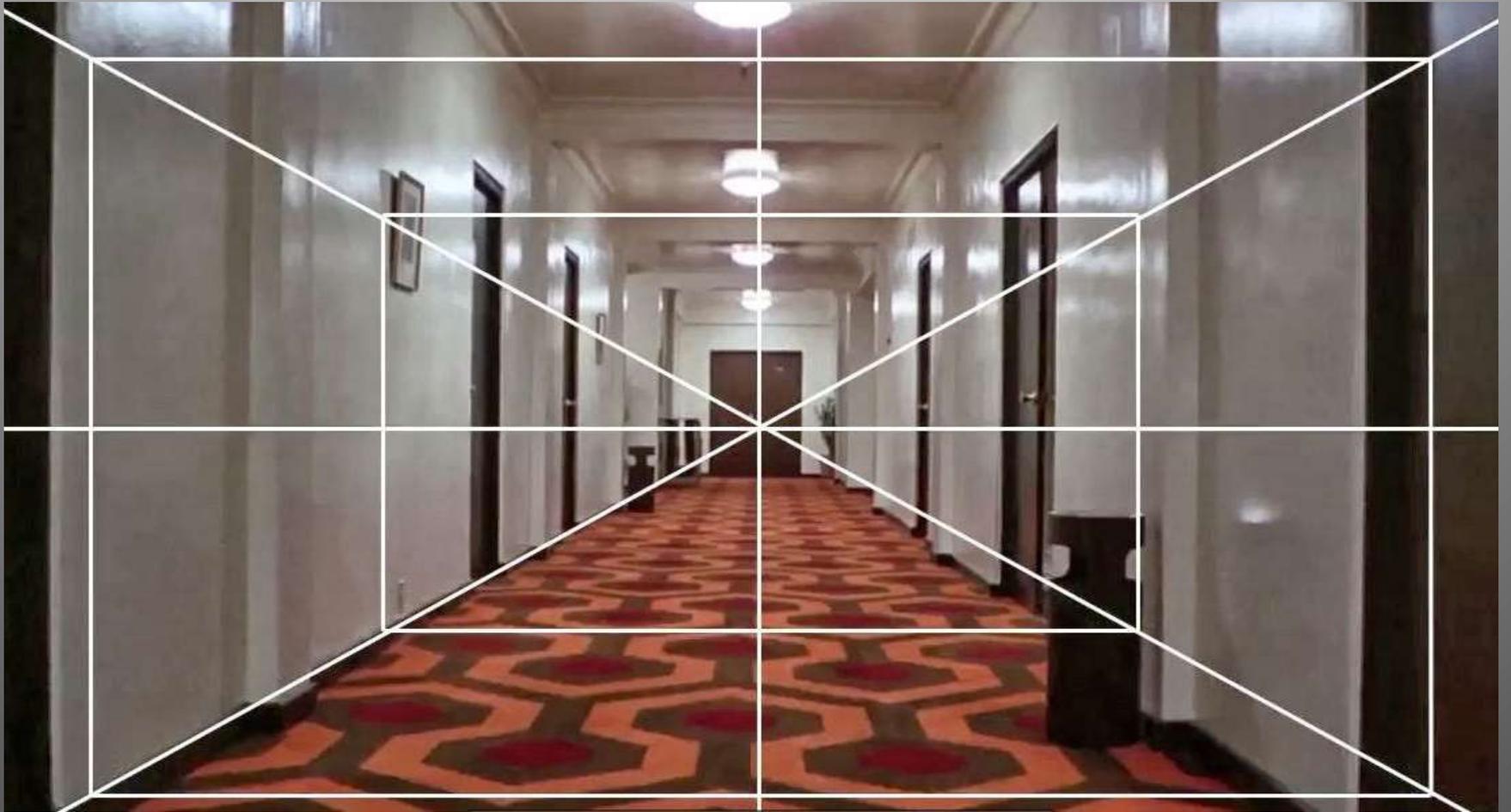
Simmetria

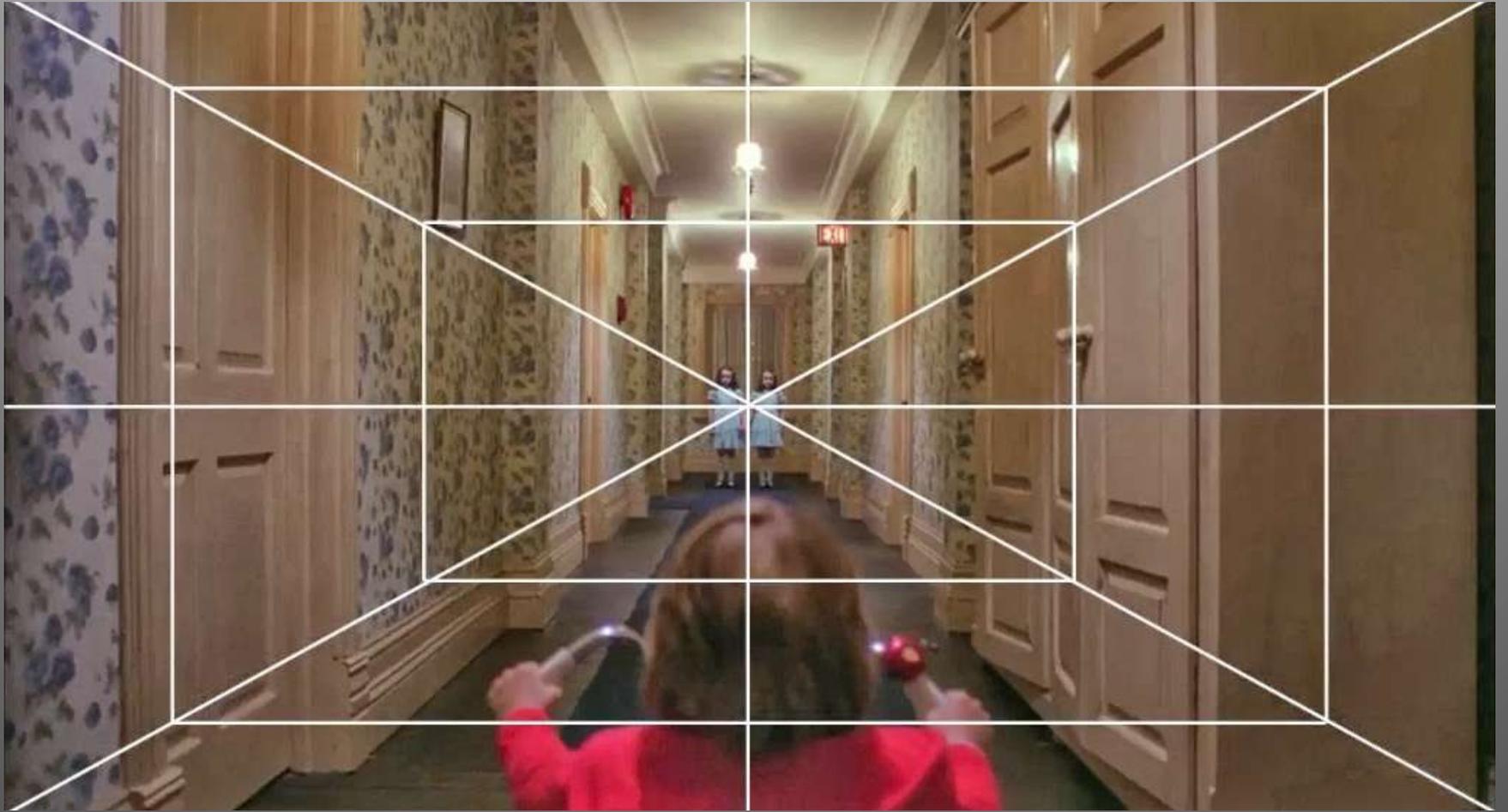
- Particolare tipo di equilibrio che porta all'estremo i principi di bilanciamento.
- Scienza esatta e impone precisione.
- Effetto potente ed evidente.
- Risultato di grande impatto.
- Non sempre applicabile.
- Occorre molto tempo per costruire e organizzare l'inquadratura.
- Può essere necessario l'intervento dello scenografo.

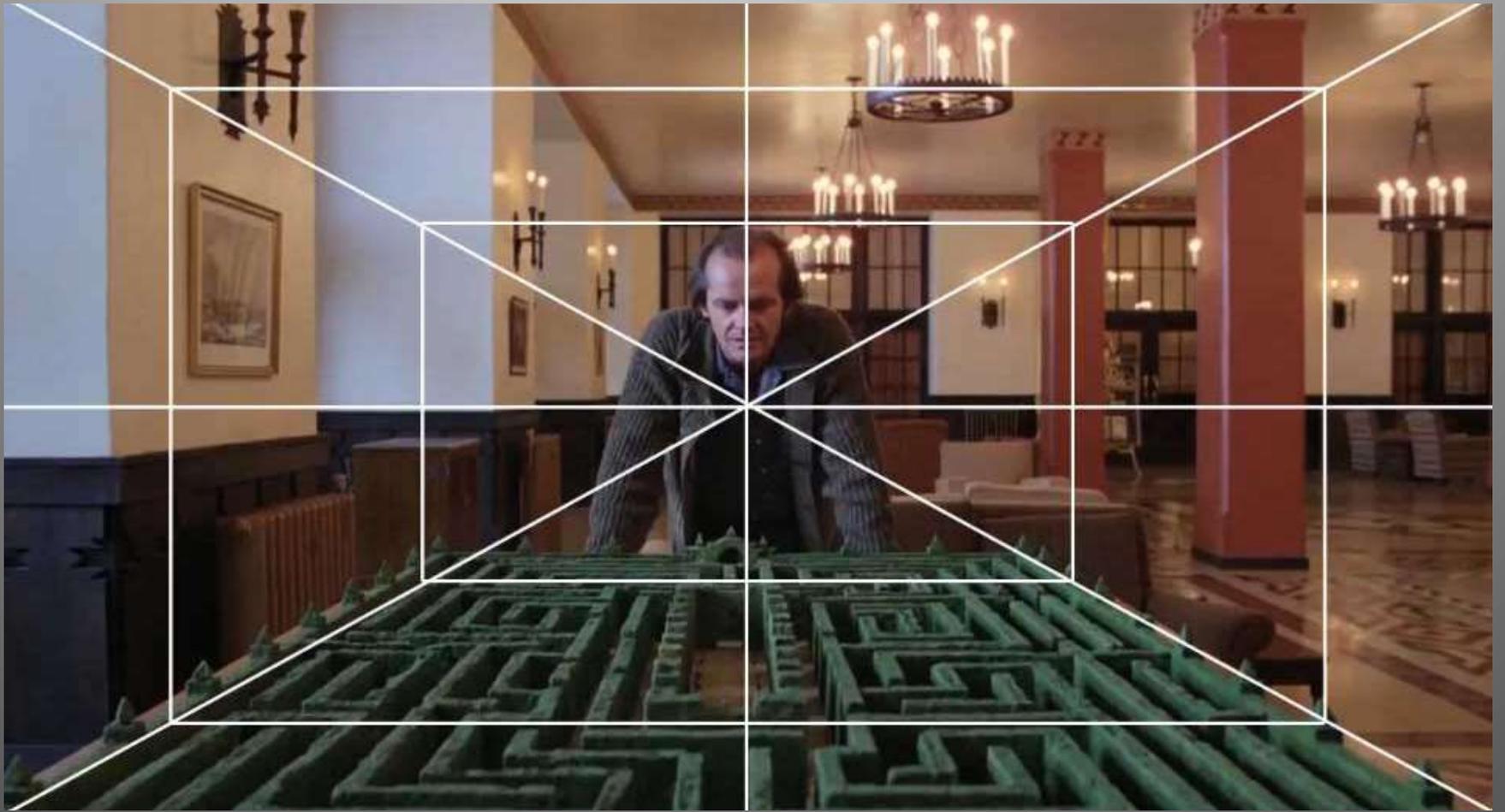
Luigi Ghirri, *Valli Grandi Veronesi*



Shining, Stanley Kubrick

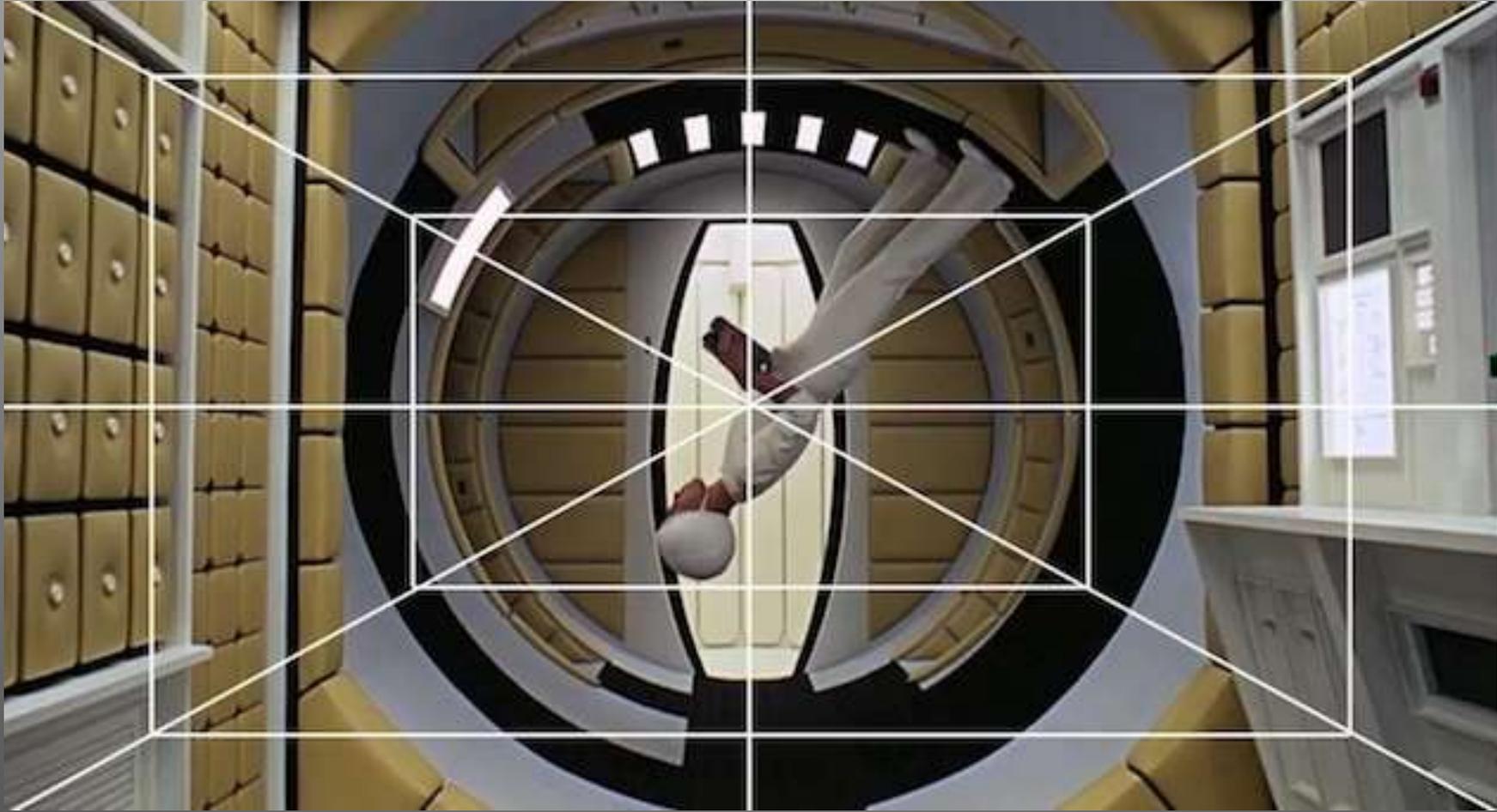






2001 Odissea nella spazio, Stanley Kubrick





Il cinema di Wes Anderson



Video di Kogonada su Wes Anderson



*Le avventure acquatiche di Steve
Zissou, Wes Anderson*

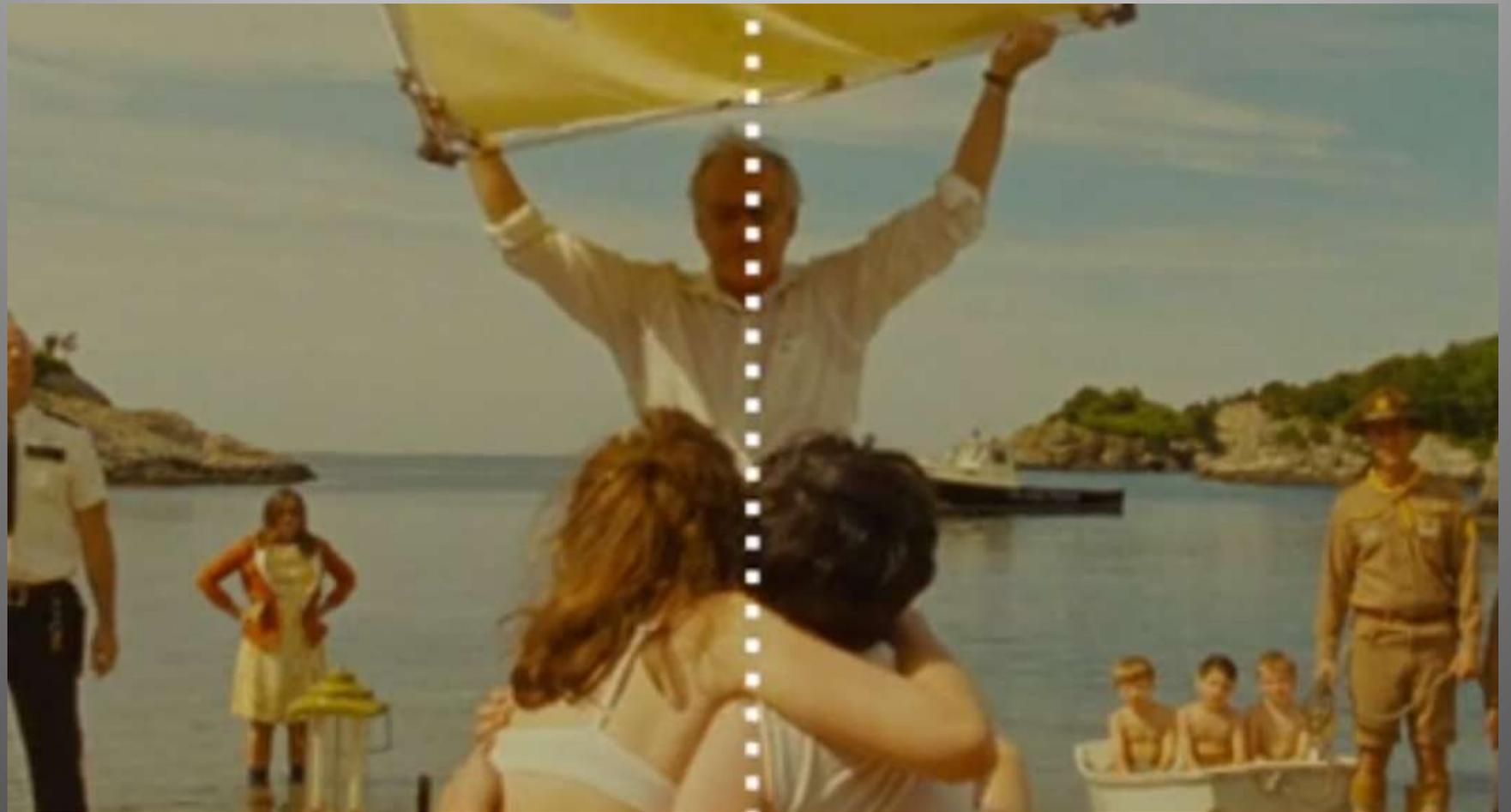


Il treno per Darjeeling, Wes Anderson



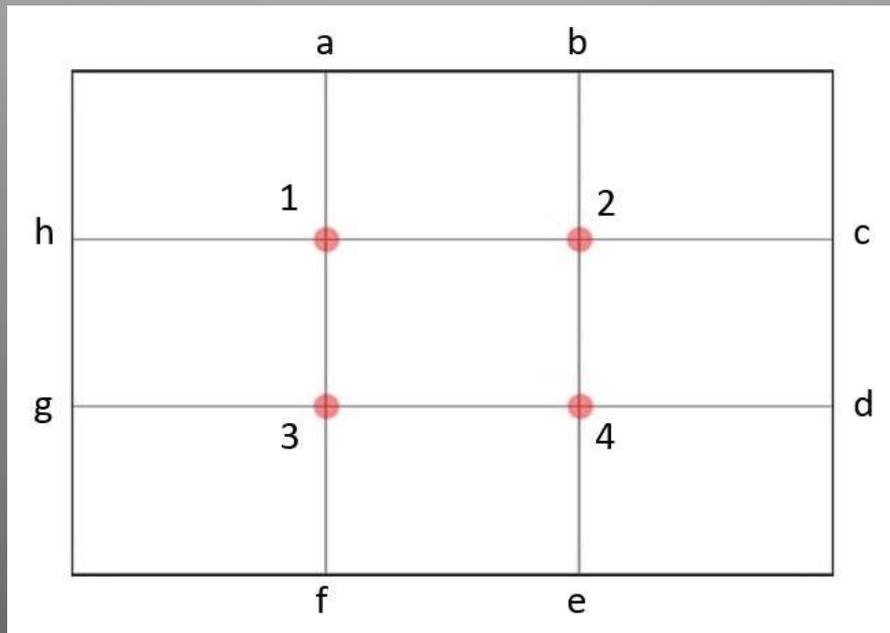
Moonrise kingdom, Wes Anderson





Regola dei terzi

- La *regola dei terzi* prevede la divisione dell'immagine in 9 parti mediante l'uso di **2 linee immaginarie orizzontali e 2 verticali**, in modo da formare una griglia composta da 3 terzi orizzontali e 3 terzi verticali.



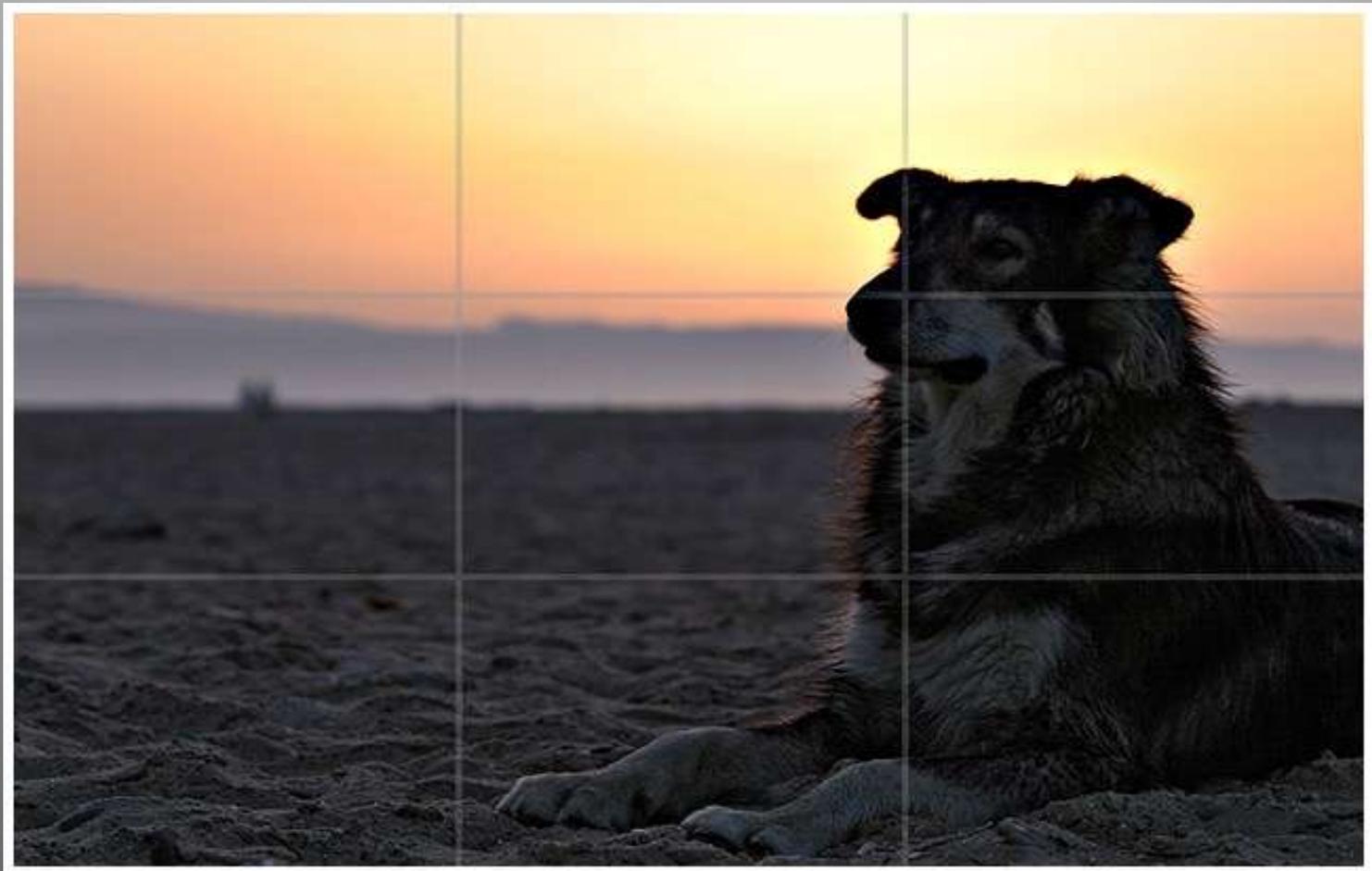
Luigi Ghirri, *Lido di Spina*



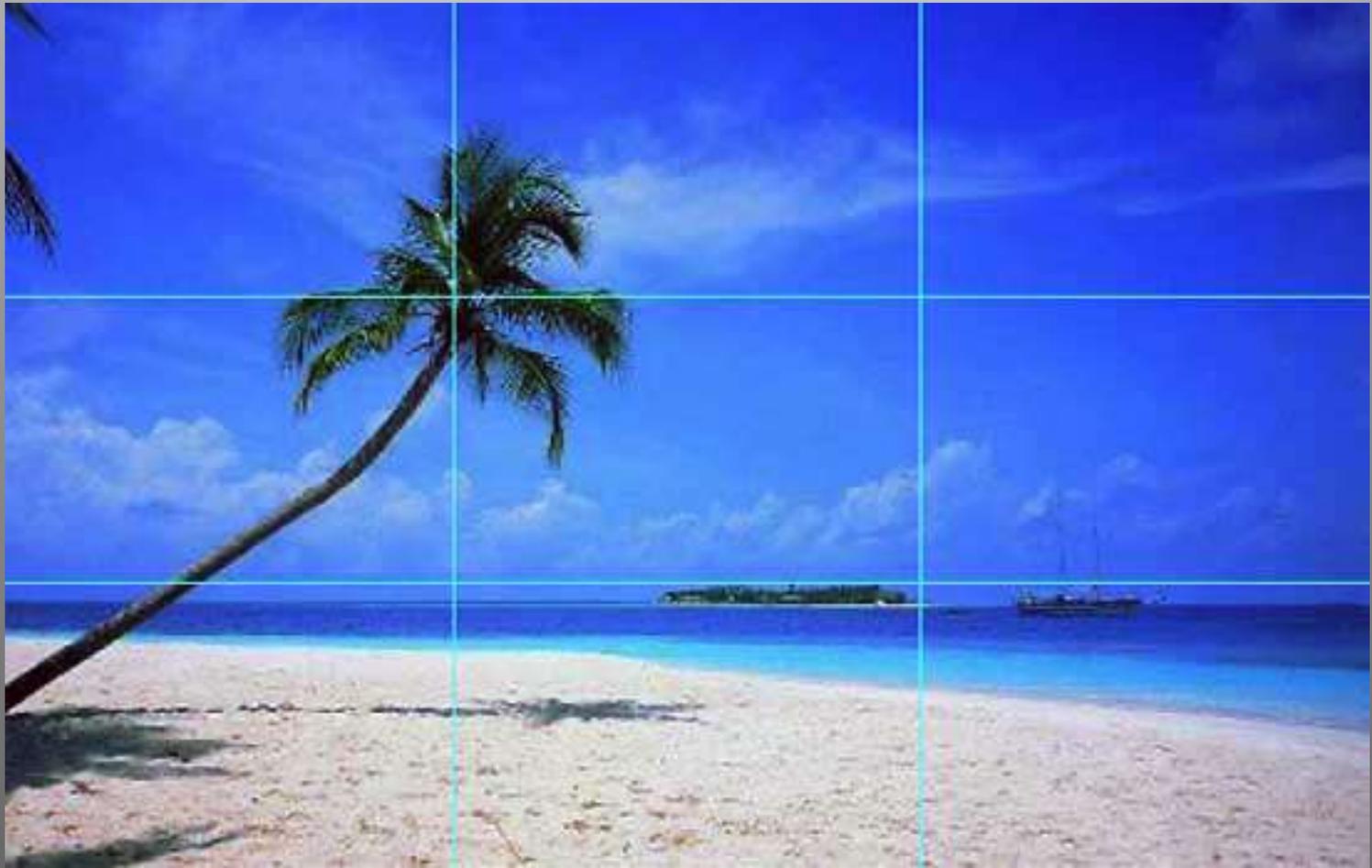




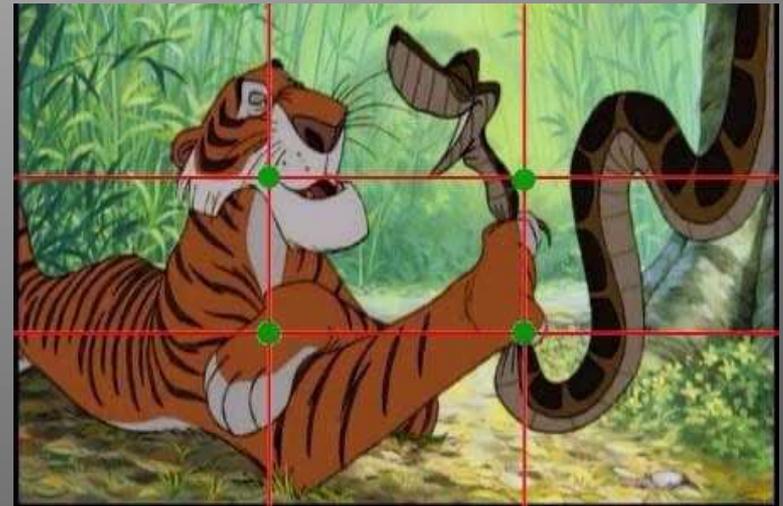
- I punti di intersezione nella griglia sono detti “**punti di fuoco o punti forti**” in quanto il nostro occhio focalizza per primo tali punti quando guardiamo una foto, e precisamente nell’ordine indicato **punto 1, punto 2, punto 3 e punto 4.**







Disney - Pixar

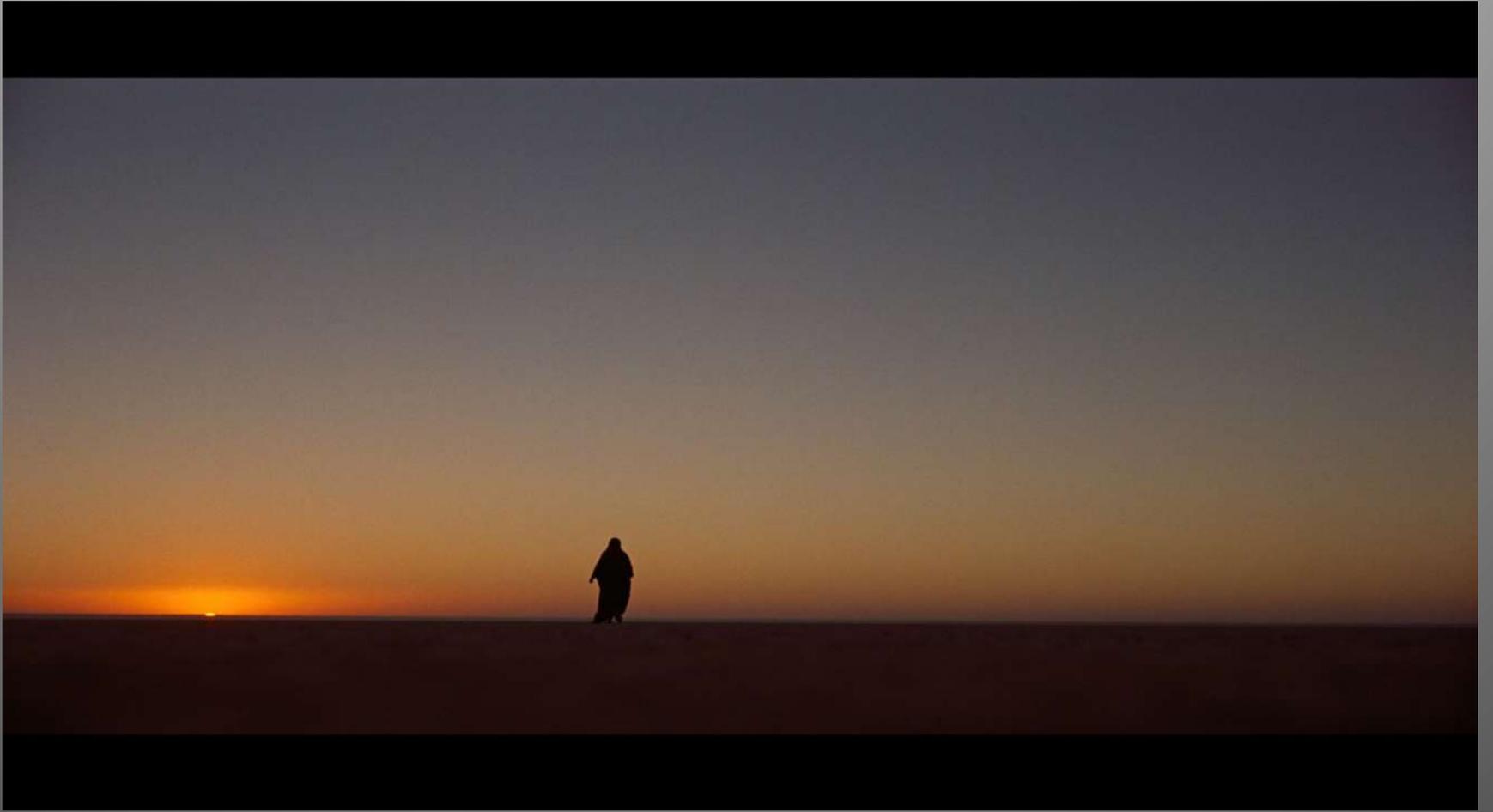


Lawrence d'Arabia, David Lean







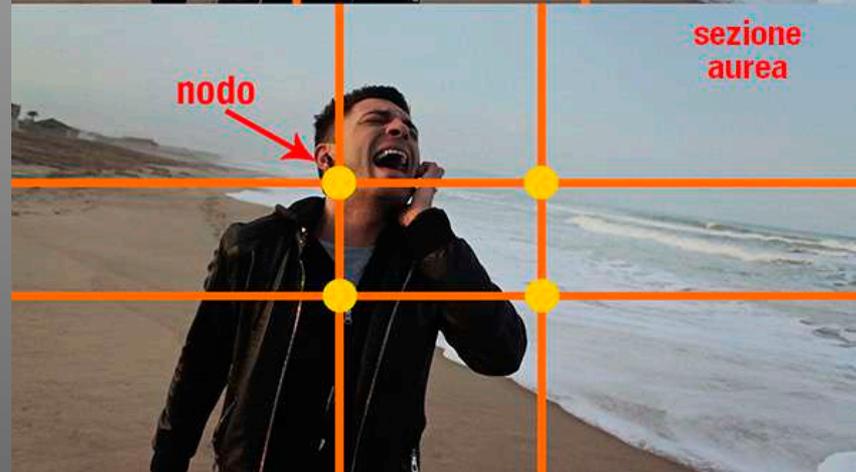
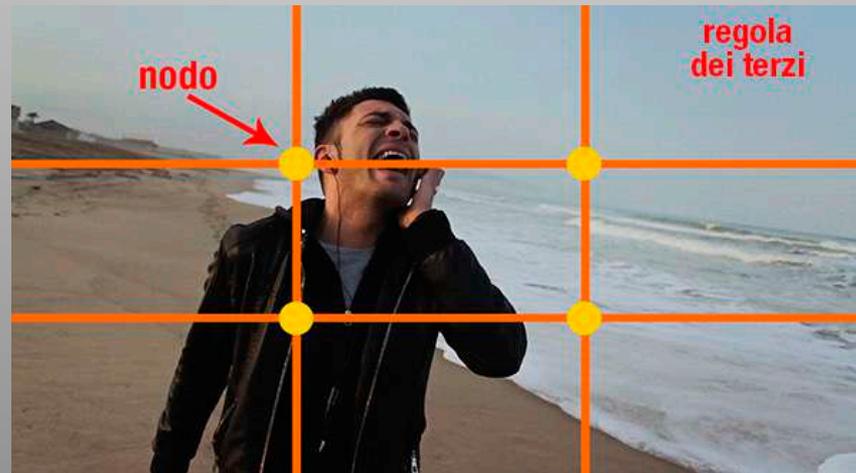


Il petroliere, Paul Thomas Anderson







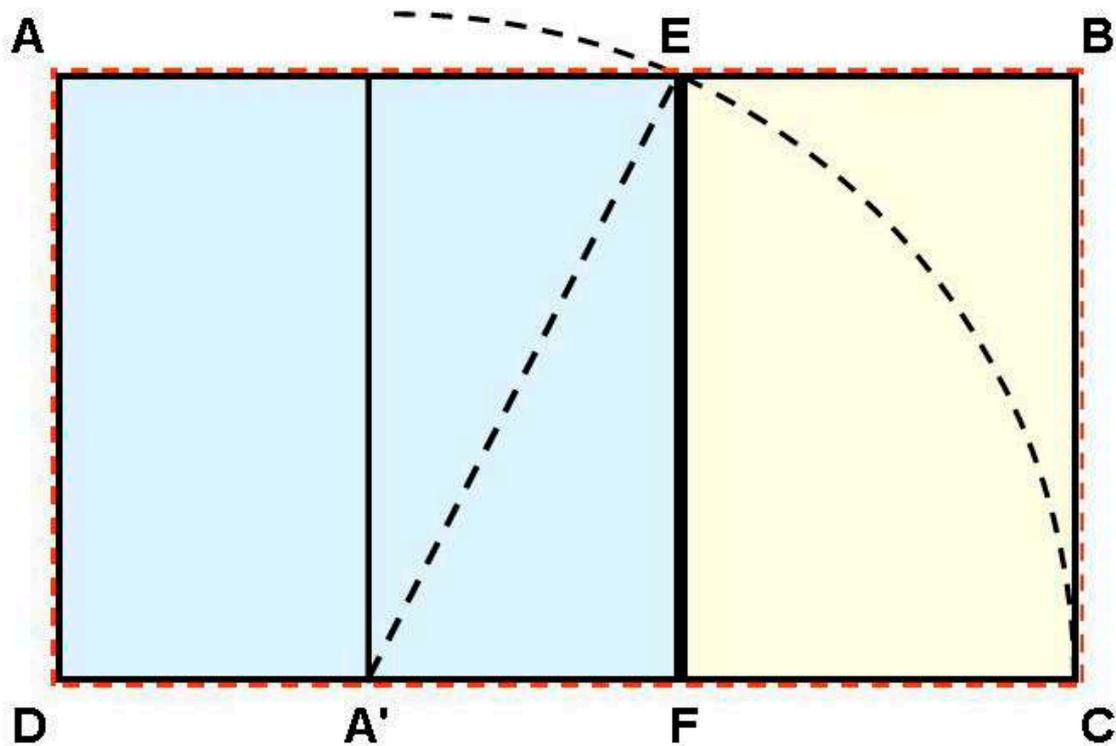


Sezione aurea

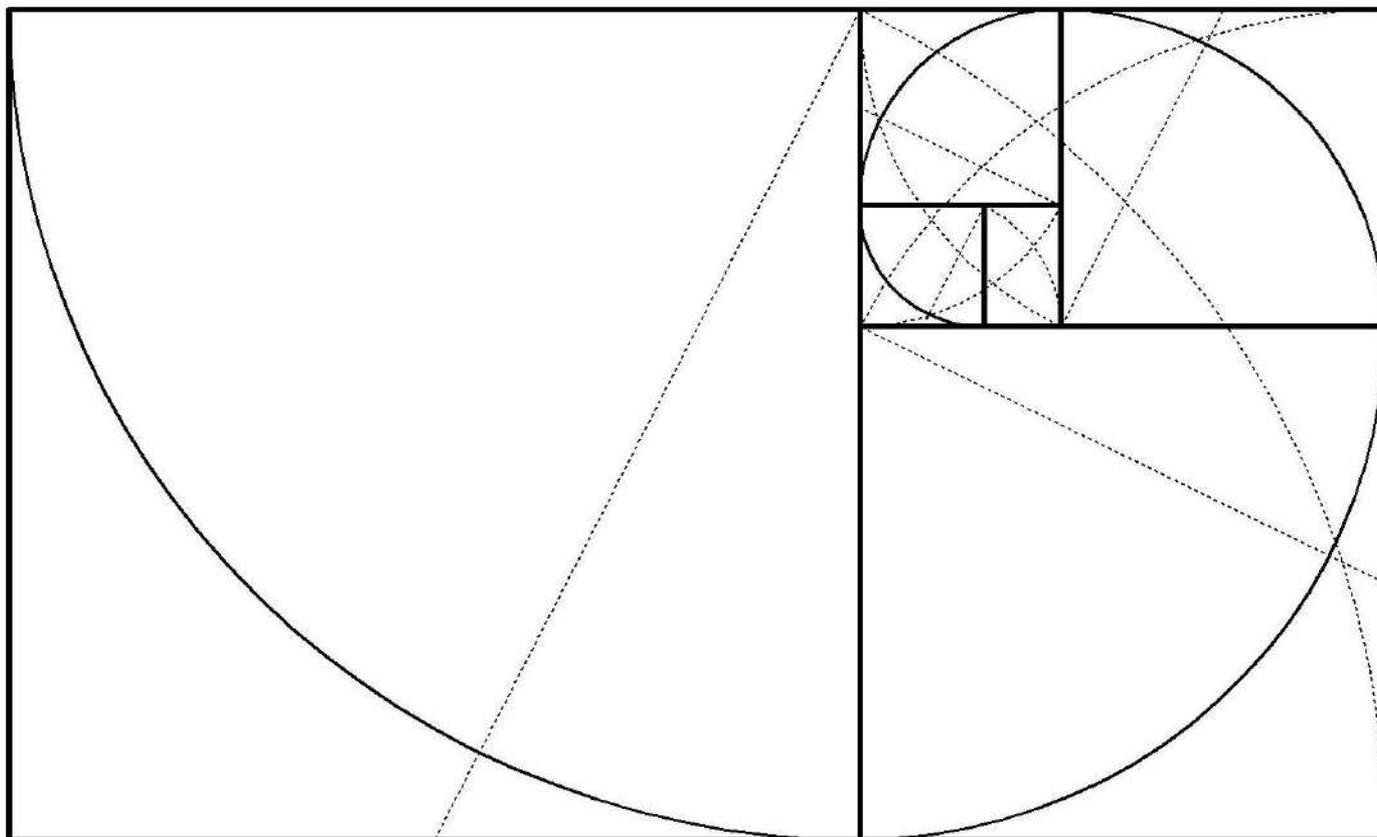
- Regola per distribuire e disporre gli elementi in uno spazio.
- Si trova in natura.
- Utilizzata in architettura.
- Utilizzata in pittura.
- Utilizzata in fotografia.



Rettangolo aureo

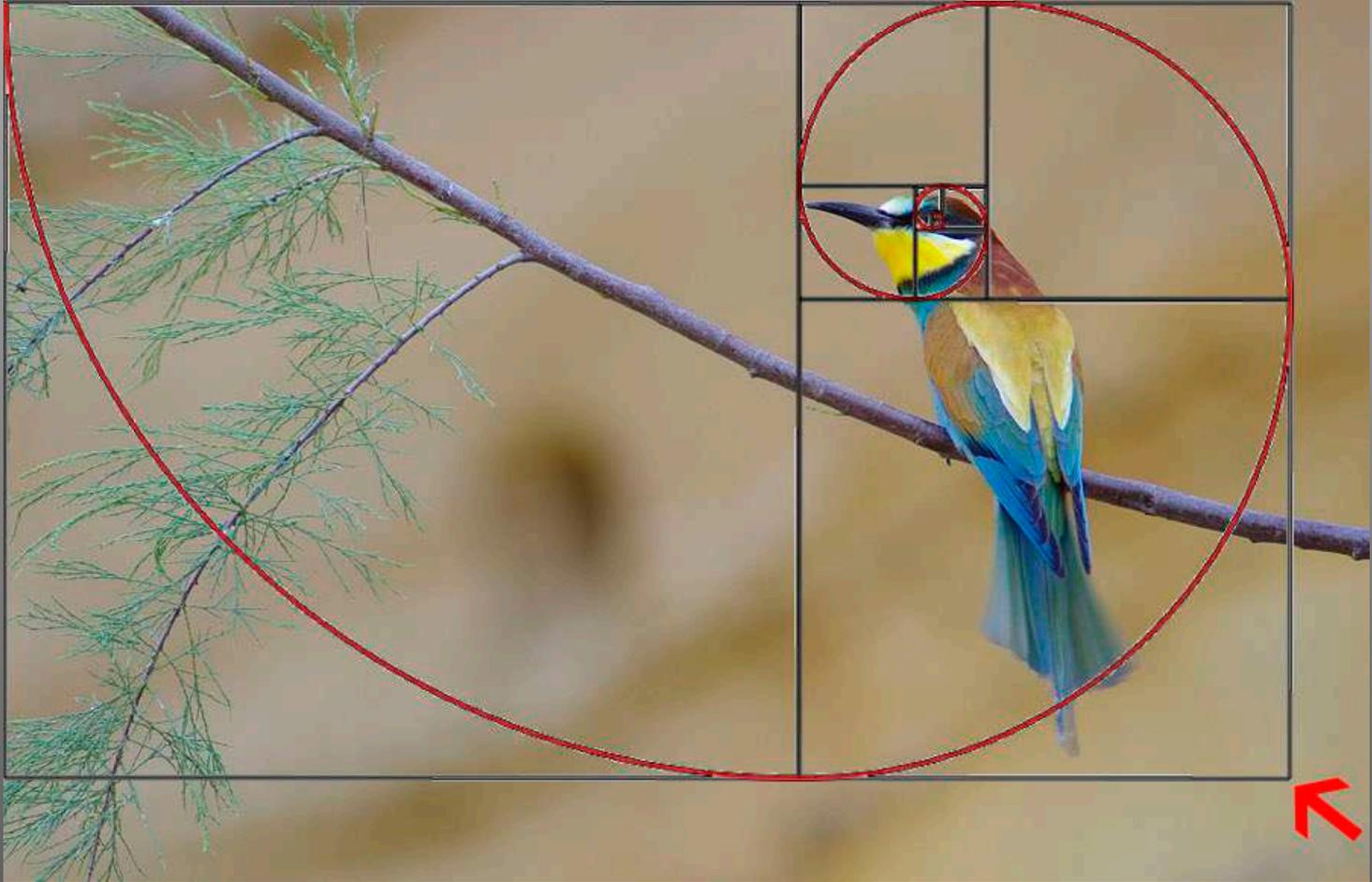


Spirale aurea





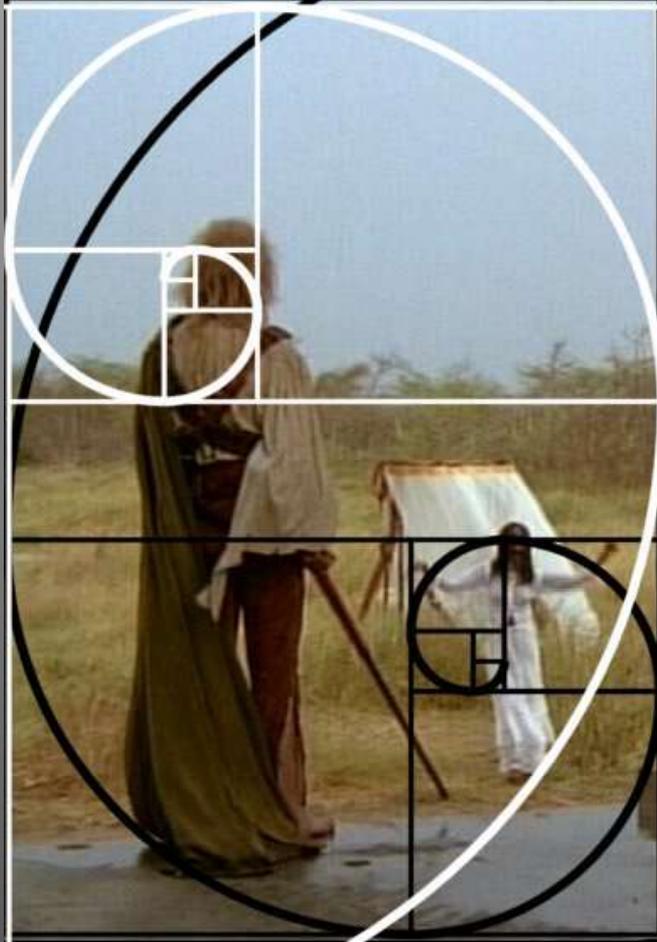




Prega il morto e ammazza il vivo,
Giuseppe Vari







Il buono, il brutto e il cattivo, Sergio Leone



Taxi driver, Martin Scorsese

