

Linee guida per il cinema nella scuola

A. Le premesse

L'inserimento del cinema e dei media audiovisivi nelle scuole di ogni ordine e grado, come previsto dalla Legge 220 del 14 novembre 2016, risponde a primarie esigenze culturali e formative.

1) Contribuire alla lotta contro l'analfabetismo iconico

Nel Medioevo una persona comune entrava mediamente in contatto con poco più di 40 immagini artificiali nel corso della vita.

Oggi la stessa persona mediamente entra in contatto con circa 600.000 immagini artificiali ogni giorno.

I giovani italiani non posseggono in genere gli strumenti sufficienti – grammaticali, sintattici, storici, critici – per leggere, decodificare e usare in maniera consapevole questa mole impressionante di immagini artificiali.

La nostra scuola è ancora basata su un paradigma culturale *fondato sulla parola parlata e scritta* a fronte di un'utenza cresciuta in un paradigma culturale sempre più *iconocentrico*.

2) Contribuire alla comprensione critica del presente

Insegnare cinema non è solo far vedere film. Il cinema non può essere introdotto a scuola soltanto in maniera strumentale, solo per avvicinare gli allievi a materie più ostiche e distanti, come è spesso avvenuto, mostrando – ad esempio - *Il Gattopardo* di Visconti per introdurre il romanzo di Tomasi di Lampedusa, o i film di Pabst, Renoir o Kubrick per parlare della prima Guerra Mondiale. Il cinema ha un suo statuto disciplinare specifico, che ne fa un dispositivo imprescindibile per la comprensione del mondo e del tempo in cui viviamo. Ci sono epoche che hanno espresso se stesse con la musica, altre con la danza, altre con la poesia, altre con il teatro o con la letteratura. Il nostro tempo ha espresso se stesso, prima di tutto, attraverso il cinema, la televisione, i media audiovisivi. Continuare a ignorarlo sarebbe fare un danno irreparabile alle nuove generazioni e disperdere una parte non trascurabile del patrimonio culturale del nostro Paese.

3) Contribuire alla diffusione di una cultura visuale capace di dialogare con la rivoluzione digitale in atto

Ormai il cinema non è più solo quello che si vede nelle sale cinematografiche o sugli schermi della tv. Sono cinema anche la miriade di documentari interattivi disponibili sui vari archivi digitali, molti dei video performativi o amatoriali presenti su Youtube, e l'elenco potrebbe continuare a lungo: lo streaming, i social network e l'arrivo del video on demand rendono ancora più ampia e accessibile l'offerta di materiale video.



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA



Ministero
dei beni e delle
attività culturali
e del turismo

Lo hanno recepito giustamente il MIUR e il MiBACT, che ha avviato un processo di riforma del sistema di finanziamento al cinema nel quale si parla ormai di sistema audiovisivo nel suo complesso. Più che di cinema in senso stretto, si tratta di por mano più in generale alla cosiddetta *media literacy*, a quella cultura dei media audiovisivi che il cinema ha inaugurato e continua a guidare da una posizione privilegiata. Perché possedere una cultura nel campo dei media audiovisivi significa soprattutto essere in grado di instaurare un rapporto attivo e critico con la miriade di immagini in movimento che colpiscono ogni soggetto nella civiltà degli schermi in cui siamo immersi. Si tratta di imparare a conoscerne la grammatica e la sintassi, le strategie retoriche ed enunciative, da dove vengono, dove potrebbero andare e come stanno cercando di influenzarci, secondo una traiettoria che parte da Griffith e Eizenstein e arriva alla Pixar e alla cosiddetta “realtà aumentata e virtuale”.

4) Contrastare la diffusione della “distrazione” comunicativa

Tutte le ricerche più recenti affermano che uno degli effetti della rivoluzione digitale è il calo drastico della capacità di attenzione e di concentrazione nelle nuove generazioni. Alcuni studi indicano ormai in 10-12’ il tempo medio di capacità di attenzione di uno studente delle scuole primarie e secondarie. Il cinema, con la sua stringente architettura narrativa costruita però con la logica del montaggio, è un dispositivo capace di allenare il giovane a procedimenti percettivi che continuamente devono mettere in connessione il frammento con la totalità, il contingente con il continuativo, il dettaglio con il tutto: un’impagabile palestra mentale, percettiva, emotiva e cognitiva i cui effetti sono stati per troppo tempo trascurati o sottovalutati.

5) Contribuire alla diffusione della democrazia estetica e culturale

Il cinema e i media audiovisivi, proprio per il loro immediato potenziale comunicativo, e per la loro ontologica “popolarità”, si prestano più di altre discipline a contrastare i caratteri elitari e discriminatori ancora presenti nella cultura italiana, e a favorire l’affermazione diffusa del gusto del bello e di una compiuta democrazia culturale.

Perché questi obiettivi vengano realizzati è necessario non solo predisporre percorsi formativi differenziati per ordine di scuola e per fasce d’età, ma anche provvedere preliminarmente a una accurata selezione e formazione dei formatori, ad esempio fra i laureati in cinema.

6) Azioni in favore della inclusione dell'audiovisivo nel sistema scolastico italiano

Appare chiaro che l'evoluzione dell'impostazione pedagogica della scuola moderna abbia ormai registrato il fallimento di una suddivisione verticale dei saperi, che porta ad una parcellizzazione dell'insegnamento e scoraggia la creazione di collegamenti trasversali di natura interdisciplinare. Per questa ragione non si ritiene si debba procedere privilegiando l'introduzione di una disciplina specifica negli ordinamenti scolastici.

Perché gli obiettivi descritti vengano concretamente realizzati, è necessario principalmente predisporre percorsi formativi differenziati per ordine di scuola e per fasce d’età, oltre che provvedere preliminarmente a una accurata selezione e formazione dei formatori.



Il cinema e la *media literacy*, come detto, non possono essere insegnati da docenti improvvisati, in quanto richiedono una conoscenza approfondita e sedimentata, nonché la capacità di utilizzare e trasmettere strumenti di analisi complessi e sofisticati. Tanto più appare semplice la ricezione di un messaggio, infatti, tanto più diventa complesso decostruirlo e evidenziarne la logica e il funzionamento interno.

La conoscenza critica dell'audiovisivo si costruisce sulla base del paradosso dell'evidenza: il montaggio classico “non si deve vedere” e una inserzione pubblicitaria – palese o nascosta – è tanto più efficace se non percepibile in quanto tale.

B. La dimensione operativa

In virtù dell'emendamento all'articolo 2 del Protocollo, approvato dalla Commissione Cultura della Camera, che modifica il testo della riforma della scuola, il cinema entra a tutti gli effetti nel piano dell'offerta formativa scolastica. Ma questo ingresso sarà soltanto un auspicio, se non si realizzeranno, senza la necessità di intaccare il monte orario degli insegnamenti, progetti e iniziative delle scuole per il potenziamento della propria offerta formativa relativa all'audiovisivo.

Indubbiamente l'introduzione, seppure non curricolare, dello studio del linguaggio audiovisivo nelle scuole superiori di ogni ordine e grado risponde ad un'esigenza non più rinviabile.

Si tratta perciò di intraprendere un percorso formativo che affronti il problema dell'educazione al linguaggio dell'immagine in movimento, articolandolo in due dimensioni essenziali, quella della fruizione, ovvero la formazione di uno spettatore avvertito, in grado di porsi in maniera critica dinnanzi al testo audiovisivo, e la produzione, ovvero la realizzazione di un'esperienza pratica, di una verifica sul campo delle conoscenze acquisite in sede teorica nella sequenza teoria-prassi-teoria che si è rivelata la metodologia più proficua in sede di attività didattica.

Imparare “facendo” significa mettere in pratica le proprie conoscenze, verificando in concreto le proprie capacità e competenze, per poi, riflettere su quanto realizzato, imparando dagli errori e mettendo a punto un apparato teorico più efficace.

1) La fruizione e il problema di un nuovo sguardo

Quando si passa da una fruizione spettatoriale “media” (la visione di un film, di una fiction tv, di un programma di informazione o di intrattenimento televisivo), ovvero dal modo di guardare spesso distratto o completamente governato dal coinvolgimento emotivo, alla visione-analisi di un testo audiovisivo, occorre operare una sorta di “salto” percettivo: si tratta di considerare il prodotto dinnanzi al quale ci si trova come il risultato di un lavoro minuzioso di ideazione-progettazione-realizzazione. Quest'ovvia considerazione spesso si rivela meno banale di quanto non sembri, data la natura del linguaggio cinematografico e televisivo ed il suo statuto ad alta intensificazione iconica rispetto alle altre arti visive.

In altri termini, il tasso di “naturalismo”, il grado di “mimesi” dell'immagine audiovisiva favorisce una sorta di assunzione acritica da parte dello spettatore che tende a trattare i fatti mostrati quasi fossero presentati con le stesse modalità dell'esperienza che del reale si fa nella vita quotidiana.



Superare questo condizionamento implica un lavoro quasi di "disassuefazione", una pratica da condurre con costanza, sottoponendo tutte le scelte operate dall'autore, anche le più (apparentemente) "secondarie", al vaglio dell'analisi, alla ricerca delle intenzionalità espressive profonde.

Sempre partendo da un'emozione (questa dimensione rende più "calda" la comunicazione tra docente e studente) si tratta di risalire alle strategie di comunicazione che presiedono alla costruzione dell'effetto oggetto dell'analisi.

Per rendere più coinvolgente la trattazione di problemi teorici legati alla costruzione del linguaggio audiovisivo, l'esperienza insegna che, data l'età dei destinatari, è più opportuno iniziare il lavoro da testi audiovisivi che appartengono all'universo mediatico nel quale gli studenti sono immersi, testi che costituiscono elementi portanti del loro immaginario, anche prescindendo dalla qualità estetica.

2) La funzione del laboratorio audiovisivo

L'importanza del laboratorio è legata all'introduzione della conoscenza teorico-pratica delle diverse fasi in cui si articola la realizzazione di un prodotto audiovisivo. In particolare la frequenza di questa attività intende contribuire alla formazione di una maggiore consapevolezza nella scelta delle inquadrature e nel controllo dell'estetica generale dell'immagine supportata da una pregressa adeguata conoscenza della storia del cinema e del linguaggio cinematografico.

Tramite l'esperienza laboratoriale, lo studente può essere guidato lungo un percorso che, partendo dalla creazione della sceneggiatura prosegue nella realizzazione delle riprese video, nella cura dell'illuminamento e della fotografia, nello studio del suono e dell'editing audiovisivo e nell'apprendimento dei rudimenti di post produzione, diventando in tal modo capace di ideare, creare e finalizzare un prodotto audiovisivo.

L'ideale per realizzare questo tipo di progetti sarebbe un ambiente multifunzionale predisposto e dedicato e un laboratorio con adeguata attrezzatura tecnica, ma anche in scuole che non avessero la possibilità di sale pienamente attrezzate si potrà comunque garantire la riuscita del progetto a condizioni semplificate e con requisiti tecnologici minori, tenendo conto anche della diffusione amplissima di smartphone e tablet e relative apps gratuite: ciò da cui non si può prescindere è il metodo di realizzazione dei contenuti, l'approccio professionale, culturale e didattico alla creazione di prodotti audiovisivi che consenta di abbinare la teoria e la pratica per una formazione critica approfondita ed efficace.

3) La visione dei contenuti oggetto di studio e di quelli prodotti

La visione potrà avvenire, se possibile, nello stesso laboratorio piuttosto che in un'aula tradizionale. Il contesto, per quanto possibile assimilabile a quello della sala, attraverso la predisposizione di spazi adeguati (ove possibile all'interno delle scuole) contribuisce a conferire importanza al testo audiovisivo visionato, inquadrandolo nel frame di una visione guidata e sottraendolo alla visione randomica e multimediale nella quale i ragazzi sono immersi (una modalità che comunque andrà trattata ed analizzata in quanto costituisce una parte significativa della loro cultura visuale).

Tutte le griglie teoriche elaborate al fine di fornire allo studente strumenti operativi che lo guidino nell'analisi, è bene siano ricavate da testi audiovisivi, estratte dalla concretezza dei prodotti esaminati.

La scomposizione del testo, lo smontaggio del prodotto, teso ad evidenziare la sua natura di risultato di un'ideazione, di un progetto, della messa in atto di procedure tecnico-produttive coerenti con le intenzioni espressive dell'autore, è bene avvenga simulando l'iter di realizzazione: Sviluppo, preparazione, produzione, postproduzione, con tutti i loro nuovi intrecci, e la nuova configurazione, propiziati dalle culture digitali.

4) La storia

Vi è talvolta negli studenti disaffezione nei confronti della storia, (quasi che le tecnologie che dominano il mondo attuale ci consegnino ad un eterno presente), tuttavia la dimensione diacronica per comprendere a fondo la natura di qualsiasi fenomeno è fondamentale.

Nel caso dell'audiovisivo, potrebbe rivelarsi proficuo, muovere dalla dimensione sincronica, e dai prodotti attuali più vicini all'immaginario giovanile, per risalire al passato in termini di contributi all'evoluzione del linguaggio audiovisivo. Presentando la storia non come mera classificazione di periodi, date e personaggi, ma come concreta produttrice di linguaggi: ciò che essi guardano oggi è il risultato di un processo iniziato molto tempo fa.

5) Nel piano formativo dell'istituto

E' evidente che l'intervento didattico andrà calibrato e reso funzionale al piano formativo dell'istituto dai docenti che in esso operano.

E' auspicabile che l'utilizzo di testi audiovisivi non venga ridotto a supporto di altre discipline secondo una selezione meramente contenutistica. Un film che narra vicende che si svolgono durante la prima guerra mondiale non può assolvere alla funzione di illustrazione superficiale dell'evento storico, si tratta invece di stabilire relazioni ad un livello più profondo tra le diverse discipline, soprattutto quelle che si servono di linguaggi espressivi cui il linguaggio audiovisivo è, come naturale, strettamente imparentato, problematizzando analogie e differenze, sperimentando anche con coraggio scontri e travasi da un sistema all'altro.

6) Gli esperti

Non è detto che un grande regista, un grande sceneggiatore, un grande direttore di fotografia siano anche bravi insegnanti. Spesso accade il contrario. Spetta al docente, specialista della didattica, utilizzare le figure professionali provenienti dal mondo della produzione audiovisiva all'interno di un percorso programmato e dagli obiettivi chiari e definiti.

Tuttavia al di là dell'opportunità legata alla trasmissione di contenuti qualificati, l'effetto sulla sfera emotiva degli studenti può essere molto positivo in termini di ricaduta sul livello di entusiasmo e di motivazione.



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA



Ministero
dei beni e delle
attività culturali
e del turismo

Nel quadro della riforma un grande spazio dell'attività didattica viene dedicato alla cosiddetta "alternanza scuola- lavoro" all'interno di questo spazio l'incontro con esponenti del mondo della professione audiovisiva, può risultare di grande attrazione per gli studenti di qualsiasi istituto scolastico.

7) La piattaforma web

La realizzazione del progetto potrebbe essere accompagnata dalla creazione di una specifica piattaforma web, aperta ad accessi e funzioni multimediali. Lo strumento informatico, altamente interattivo, consentirà la circolazione delle informazioni e delle esperienze relative al progetto e, più in generale, afferenti alle tematiche dell'audiovisivo. La piattaforma sarà anche determinante per rendere disponibili alle scuole partecipanti materiali didattici e testi filmici quali supporto delle attività educative e di ricerca relative al progetto, corredandoli di tutte le schede e gli apparati critici necessari. Inoltre la piattaforma permetterà la pubblicazione di tutti i lavori e i saggi elaborati nel corso del progetto dalle diverse scuole partecipanti, collegandosi alle attività analoghe attive in tutta Europa. Infine, per la quantità e qualità dei materiali formativi inseriti, la piattaforma potrà diventare la base per una attività permanente di *blended learning* e di *e-learning* che accompagni la formazione continua degli insegnanti e l'erogazione dei relativi crediti formativi.

8) Scuola e talento

Un effetto non secondario dell'inserimento nei piani dell'offerta formativa della scuola italiana di discipline legate allo spettacolo, alla creatività, alle arti in senso lato, (musica, cinema, teatro, televisione, audio, fotografia) è sicuramente quello di "seminare" sul percorso formativo tradizionale occasioni di incontro con figure di artisti che spesso vengono identificate come appartenenti ad una dimensione quasi mitica, lontane dal mondo reale.

E' importante che la scuola, crei le condizioni per cui un ragazzo in età evolutiva, alla ricerca di una propria dimensione esistenziale possa imbattersi in un autore, in un'opera d'arte, possa essere coinvolto in un concreto operare, scoprire attitudini e passioni che la didattica curricolare spesso non lascia emergere. Questo tipo di incontri dovrà essere incoraggiato e stimolato attraverso la collaborazione con case di produzione e associazioni di categoria. Ma è anche importante che si forniscano linee guida per lo svolgimento di tali eventi, affinché i giovani vedano nell'audiovisivo, nelle attività e nei saperi connessi una significativa occasione di crescita professionale e di iniziativa culturale e imprenditoriale, in una dimensione che è strutturalmente collettiva e richiede un'attività di relazione, promozione, sinergia, coordinamento fra mestieri diversi, oltre che fra arti e discipline. Una attività che è anch'essa parte dei possibili progetti delle scuole e che può costituire un prezioso raccordo con il mondo del lavoro.