



I. M. S. "MAFFEO VEGIO"

Indirizzi quinquennali: Linguistico, Pedagogico - sociale, Liceo delle Scienze sociali
via Carducci, 3 - 26900 LODI - tel. (0371) 42.03.61 - fax (0371) 42.17.45 / 67876
pagina Web: <http://www.bdp.it/~mipm0001/welcome.htm>; e-mail: vegio@pmp.it

Corso di aggiornamento

**"Un percorso di didattica innovativa attraverso la
multimedialità"**



I materiali qui raccolti sono stati prodotti per il primo modulo del corso di aggiornamento UN PERCORSO DI DIDATTICA INNOVATIVA ATTRAVERSO LA MULTIMEDIALITÀ, organizzato, nell'ambito del progetto di area della prevenzione della dispersione scolastica, dall'IPC "Einaudi" di Lodi in consorzio con l'IMS "Maffeo Vegio" di Lodi e con la collaborazione esterna della Telware Services S.r.l. di Lodi.

Il corso, svoltosi dal 12 novembre 1996 al 31 marzo 1997, ha visto un'articolazione in tre moduli, oltre al modulo 0 di Introduzione, durante il quale è stata tenuta la lezione Oralità, scrittura, multimedialità che apre il fascicolo:

*modulo 1 **Ripensare la didattica***

*modulo 2 **Sensate esperienze***

*modulo 3 **Il mondo in tasca***

Il modulo n. 1, a cui si riferiscono i materiali presentati in questa dispensa, si è svolto nel laboratorio multimediale dell'IMS "Maffeo Vegio" di Lodi, mediante lezioni teoriche e interattive tenute da docenti dell'Istituto.

In particolare il corso ha presentato sia applicazioni didattiche sia tecniche di costruzione inerenti a ipertesti e produzioni audiovisive.

La conoscenza e l'uso, sempre più consapevoli e praticati, delle nuove tecnologie didattiche, volte alla costruzione di progetti di classe visibili, trasferibili e spendibili anche nella realtà extrascolastica, sono indispensabili in un modello di scuola aperta al territorio in cui opera e alla società in cui agisce. Per questo riteniamo sia necessario perseguire con determinazione la via – recentemente intrapresa dalle nostre istituzioni - di dotare gli istituti di strumentazioni idonee e di incentivare la trasmissione delle nuove competenze.

L'IMS "Maffeo Vegio" già da diversi anni organizza corsi di formazione e aggiornamento per studenti e docenti sui temi della multimedialità (alfabetizzazione informatica - videoscrittura e impaginazione grafica – fotografia e produzione audiovisiva - telematica e Internet), mantenendo comunque l'esigenza di incrementare sia la strumentazione disponibile sia la partecipazione e l'informazione interna. È in questa prospettiva che ci è parso utile diffondere le dispense del corso.

CORSO DI AGGIORNAMENTO

"Un percorso di didattica innovativa attraverso la multimedialità"

MODULO 1

LAVORARE CON GLI IPERTESTI

A CURA DI DANILA BALDO - PIETRO SARZANA



CHE COSA ANDREMO A VEDERE?

- Significato di ipertesto
- Applicazioni pratiche
- Costruzione di un ipertesto



CHE COSA SIGNIFICA?

- Il termine ipertesto non è un termine univocamente determinato, ma racchiude in sé diversi significati.
- Una prima definizione lo caratterizza come un testo che ha un tipo di organizzazione non lineare.
- L'ipertesto è l'organizzazione non sequenziale di informazioni digitalizzate, gestite da uno specifico software che permette percorsi di lettura liberi o guidati basati su associazioni.

CHE COSA HA IN PIÙ?

- Un ipertesto, come strumento informatico, può accedere a diversi tipi di risorse.
- Al di là di immagini e testo può infatti accedere a tutte le possibili forme espressive di un computer (o di periferiche dello stesso).

GLI ELEMENTI FONDAMENTALI

Ciò che caratterizza un ipertesto è:

- la varietà di dati che è in grado di gestire
- le modalità con cui questi dati devono venir organizzati e trattati
- le modalità con cui possono venir fra loro legati
- Un ipertesto è multimediale quando al suo interno vi sono documenti di diversa tipologia: testi, immagini, animazioni e suoni.
- Se il nostro pensare non è altro che stabilire relazioni, capire che cosa sono gli ipertesti e lavorare con essi equivale sostanzialmente a riflettere sulle funzioni e sulle procedure del nostro pensare.
- L'ipertesto è infatti un modo attraverso cui si oggettiva e si trasmette conoscenza, il più vicino possibile a quelle che sono le dinamiche stesse della formazione della conoscenza. I sistemi ipertestuali rappresentano la più realistica simulazione oggi disponibile dei processi cognitivi.

VOCABOLARIO

I DIVERSI IPERTESTI PRESENTI SUL MERCATO USANO UNA DIVERSA TERMINOLOGIA PER INDICARE LE STESSA COSE, QUINDI SARA' INDISPENSABILE USARE PIÙ TERMINI PER INDICARE LO STESSO OGGETTO.

ANCORA O BOTTONE

- È una parte di testo o di immagine dalla quale sia attivabile un COLLEGAMENTO con un altro testo/immagine.
- È la zona che deve essere "cliccata" per attivare il legame.
- Non costituisce il collegamento vero e proprio, ma l'elemento fisico da cui parte il collegamento.

COLLEGAMENTO O CONNESSIONE O LEGAME (LINK)

- Collegare fra loro due dati all'interno di un ipertesto significa far in modo che da uno sia possibile accedere all'altro.
- Il legame è ciò che unisce due NODI.
- Il punto di arrivo di un link può essere un testo, un'immagine o una loro parte; oppure un suono o un'animazione.
- I collegamenti fra le informazioni costituiscono l'essenza stessa dell'ipertesto in quanto è tramite i collegamenti che è possibile navigare fra le varie informazioni.

NAVIGAZIONE

- È il muoversi attraverso la rete di connessioni che costituiscono l'ipertesto. Equivale a "leggere" l'ipertesto, ovvero a effettuare dei percorsi.
- Definisce la possibilità di muoversi all'interno delle informazioni di un ipertesto da un'informazione all'altra, apparentemente senza vincoli.
- Per certi aspetti si contrappone alla RICERCA, tipica dei database tradizionali.

PERCORSO

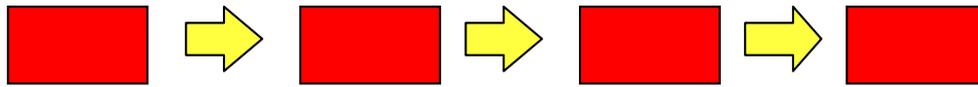
- Il percorso è il risultato dell'attivazione di uno o più legami e si crea dinamicamente all'atto stesso della lettura. Un percorso può anche costituire una relazione stabile tra nodi, definita sulla base di caratteristiche comuni di tipo formale o semantico. Un percorso è sempre sequenziale.

NODO

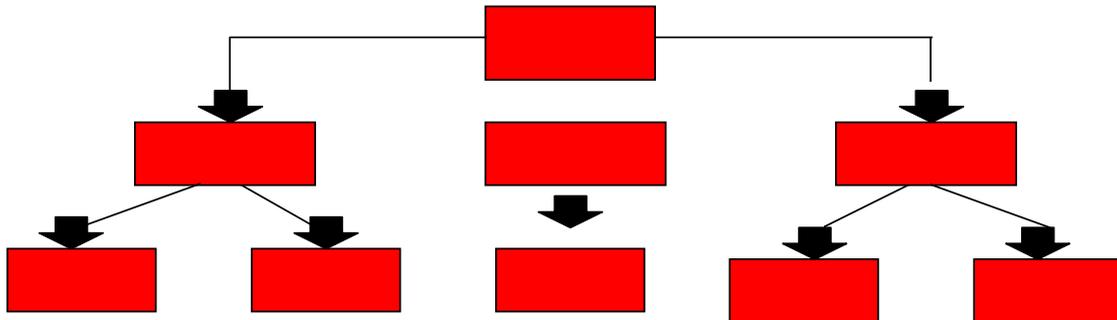
- È la pagina ipertestuale: più precisamente un documento di una qualsiasi tipologia (testo, immagine, animazione, suono) dal quale hanno origine dei legami.
- Il nodo costituisce il punto di partenza o di arrivo dei collegamenti.
- È l'elemento base della struttura di un ipertesto, che può essere considerata costituita da legami e nodi.

STRUTTURA

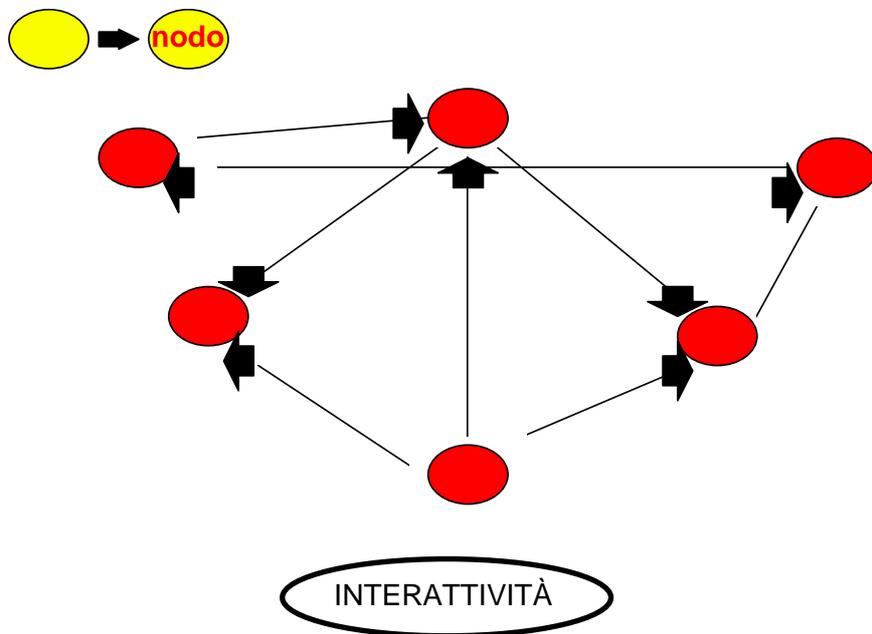
SEQUENZIALE:



AD ALBERO:



A RETE:



- È la possibilità che l'utente di un ipertesto ha di intervenire, con cambiamenti personali, nella struttura originaria fissata dall'autore.
- Vi possono essere diversi livelli di interattività a seconda che i sistemi ipertestuali siano chiusi o aperti.
- Un ipertesto è chiuso quando è strutturato in modo da presentare nella maniera più efficace un particolare contenuto: un'enciclopedia, una raccolta di leggi... Insomma, l'ipertesto permette una libera navigazione attraverso la trama dei documenti e dei legami, ma gli utenti non possono cambiare né i documenti originari, né il modo in cui sono stati organizzati.
- Al contrario un sistema pienamente interattivo permette all'utente di scrivere, aggiungere o cancellare documenti, ed anche modificare i legami tra i documenti stessi.
- Il livello di interattività di un sistema dipende strettamente dal software che viene utilizzato per creare l'opera iper.
- Un software ipertestuale è composto da due moduli, uno cosiddetto autore (manager) ed uno cosiddetto lettore o utente (browser): i più noti, fra questi ultimi, anche perché usati per la "navigazione" in Internet, sono Internet Explorer e Netscape (entrambi ormai giunti alla quarta release).

PERCHÉ UN APPROCCIO MULTIMEDIALE? L'IPERTESTO NELLA DIDATTICA

PREMESSA PRIMA: per essere un buon docente, non è indispensabile lavorare con il computer o saper costruire un ipertesto.

PREMESSA SECONDA: il computer e l'ipertesto possono anche restare fuori da una scuola, ma fuori dalla scuola non può esserne ignorata la conoscenza.

CONSEGUENZA IMMEDIATA: anche il docente, per entrare nel prossimo millennio con buone probabilità di restare "docente" nel senso pieno del termine, non può non fare i conti con la multimedialità (e spesso li fa già, senza rendersene conto).

Si tratta da un lato di superare l'ottica della lezione frontale come UNICA modalità di insegnamento, dall'altro lato di prendere atto che il futuro sarà sempre più "abitato" dalla tecnologia informatica e dalla multimedialità, e che è quindi compito della Scuola dare una chiave di lettura corretta, fornire agli studenti una strumentazione adeguata per utilizzare i nuovi media e le imprescindibili competenze in merito.

Ma prima ancora di parlare di tecnologia, strategie operative, nuovi linguaggi o "effetti speciali", bisognerebbe parlare di didattica. Bisognerebbe dunque chiedersi:

- perché si può scegliere questa o quella tecnica ?
- quali risultati finali ci si attende da essa ?
- quali vogliamo che siano le interferenze della multimedialità con le attività curricolari ?

L'uso della multimedialità deve centrare il discorso dell'esplorazione del sapere su chi apprende più che su chi insegna, tentare di sconfiggere la passività della ricezione del sapere, tendere a costruire una centralità del soggetto discente, un suo reale protagonismo.

Il docente allora non perderà, ma modificherà il suo ruolo: non sarà visto come un'improbabile enciclopedia ambulante, ma come un regista di conoscenze, una persona in grado cioè di favorire la scoperta e motivare all'uso dei nuovi strumenti (multimediali e non!); la nuova interattività che così si creerà, non dovrebbe surclassare o rendere obsoleti i media tradizionali (libro, disco, immagine statica), ma anzi permetterne un riutilizzo più organico.

A proposito di ipertesti, una possibile classificazione è quella in base a un'ipotetica scala di complessità, a seconda della tipologia e organizzazione dei materiali in essi presenti:

- ipertesti di "grado 0"
- BANCHE DATI di notevole formato, costituite essenzialmente di testi, senza immagini né suoni: antologie la cui fruizione però non è lineare come per le antologie cartacee (per indice alfabetico o analitico), ma tramite "nodi" ipertestuali. È il caso dei CD-ROM di testi (ad esempio il LIZ: *Letteratura Italiana Zanichelli*, 500 testi di letteratura italiana dal '200 al '900) nei quali è possibile navigare cercando singole parole o gruppi di parole, rintracciando quindi la "genealogia" di alcuni lemmi o sintagmi, costruendo tavole sinottiche tematiche ecc.; o dei vocabolari su supporto elettronico, come l'ottimo *Dizionario Italiano Ragionato*.
- ipertesti di "grado 1"
- simili ai precedenti, ma con dotazione iconografica e/o sonora aggiuntiva, integrata; la navigazione è sempre per nodi, che rinviano o ad altri testi, o a immagini, o a spezzoni musicali o a commenti parlati (e viceversa).

Due esempi in dotazione alla nostra scuola sono:

CARO AMORE poesie d'amore di ogni epoca e luogo, rintracciabili tramite indici ad icona (analitico, per autori, geografico, cronologico per secoli); ogni indice non è però integrabile con gli altri, ma si può utilizzare isolatamente, prima di passare ad altro indice. Il punto di arrivo è sempre e solo un testo (che è possibile "ritagliare" e utilizzare poi in altri WP, Programmi di trattamento testi); non sono presenti invece immagini in movimento o suoni.



AMORE E PSICHE : il mito greco nella trattazione latina delle *Metamorfosi* di Apuleio, con nodi che rinviano all'analisi testuale, alle immagini create da scultori e pittori nei secoli (con relativa analisi iconografica), ai riflessi nella cultura (filosofia, religione, letteratura etc); non vi sono però brani musicali o commenti parlati.



- ipertesti di "grado 2"
- qui sono sempre presenti testi, immagini e suoni, strettamente collegati e interagenti fra loro: la navigazione porta a leggere testi, ma anche ad ascoltare brani musicali, a visionare immagini statiche o in movimento, addirittura a "muoversi" in ambienti virtuali. Sono di tal genere le Enciclopedie multimediali di ultima generazione, le presentazioni di autori letterari, musicisti o pittori (Giunti Multimedia ad esempio), la presentazione di periodi storico-culturali (il Seicento e il Settecento di Umberto Eco) etc.



Un esempio di attività multimediale realizzata al "Maffeo Vegio"

Un'esperienza didattica tra poesia e multimedialità: dall'ipertesto al testo teatrale

Gli/le studenti della 3^a G (a.sc. 1995/'96) hanno affrontato un percorso così delineato: Partiti dall'esplorazione libera di un ipertesto in dotazione alla Scuola (CARO AMORE), con una discreta base dati sulla poesia d'amore, con indici ipermediali disponibili per - luogo geografico, - secolo di produzione - nominativo del/della poeta - indice analitico degli argomenti (con sottoindici ad albero)



essi hanno rintracciato una serie di testi o brani poetici che ritenevano interessanti, in un primo momento con l'intento di organizzare una antologia poetica commentata; nel corso del lavoro però è nata l'idea di cimentarsi con il teatro, e pertanto si è deciso di costruire un copione a partire da brani di poesia d'amore. Scelta la trama, si è proseguito il lavoro di montaggio del copione, affrontando via via i nodi strutturali e cercando nuovi brani poetici ad hoc.

Accanto all'ipertesto suddetto sono stati utilizzati:

- libri di poesia reperiti a libera scelta dagli/dalle studenti durante l'estate 1995 e nel corso dell'anno scolastico '95/'96
- brani poetici proposti dai docenti della classe
- antologie scolastiche di letteratura italiana, inglese, francese, latina e tedesca

L'ipertesto sulla poesia d'amore, ancorché semplice e per nulla rutilante di colori, suoni ed effetti speciali (o forse proprio per questo...), si è rivelato un ottimo stimolo per la lettura di poesie che (per vari motivi facilmente intuibili) non sarei mai stato in grado di proporre ai miei alunni (essi hanno anzi rintracciato e proposto alla lettura e commento testi che per buona parte non conoscevo neppure io). Lavorando a piccoli gruppi su un obiettivo limitato, di volta in volta assegnato (per esempio: rintracciare una poesia sul tema della gelosia, o una poesia che contenesse riferimenti alla follia, a un calice, al corpo femminile/maschile) gli/le studenti hanno selezionato alcune poesie, su cui hanno quindi esercitato la loro riflessione critica; sono stati in grado di assemblarli in un testo teatrale coerente, infine di recitare tale pièce, scegliendo opportunamente (con la guida della regista) costumi, musiche, scenografie, movimenti di scena, tecniche di recitazione, fino al prodotto finale, che è una sorta di collage di spezzoni poetici multiformi, con alcuni brevi tasselli appositamente costruiti dalla classe. Tale copione peraltro non rivela per nulla la sua matrice, in quanto non appare frammentario, bensì omogeneo e coerente: lo testimonia l'ottimo successo della rappresentazione svoltasi al Teatro alle Vigne di Lodi nel maggio del 1996.

Il processo di apprendimento è risultato certamente accelerato, vuoi per la motivazione intrinseca alla ricerca, vuoi per le modalità di fruizione dell'ipertesto di partenza, vuoi per la centralità del ruolo di ogni studente nell'iniziativa (molti hanno recitato, alcuni hanno preferito collaborare alla messa in scena come costumisti, tecnici audio, trovarobe etc.)

In conclusione la validità didattica dell'esperienza mi pare accertata. La crescita culturale, di socializzazione e strumentale degli/delle studenti è stata tangibile, e riscontrata anche dai docenti non immediatamente implicati nel Progetto; in particolare:

- ⇒ la crescita culturale è consistita nell'ampliamento della conoscenza e della riflessione sulla poesia d'amore nei vari ambiti spaziali e temporali;
- ⇒ la crescita di socializzazione ha permesso legami più saldi tra alcune studenti (pur senza risolvere radicalmente il problema di "incompatibilità" tra alcune di esse);
- ⇒ la crescita strumentale è risultata evidente nei seguenti ambiti:
 - approfondimento delle capacità di lettura e commento del testo poetico, a livello semantico, tematico, strutturale, fonico-metrico
 - arricchimento del bagaglio lessicale (in italiano, in latino e nelle lingue straniere)
 - approccio agli ipertesti (comprensione della struttura a nodi, abilità di "navigazione" ipertestuale)
 - miglior conoscenza e utilizzo del software di trattamento testi (Microsoft WinWord 6.0) e di quello di ricerca testuale

QUALI POSSIBILITÀ DUNQUE FAVORISCE UN APPROCCIO MULTIMEDIALE ?

Per il docente

- ⇒ integrazione fra discipline diverse
- ⇒ compresenza di differenti punti di vista
- ⇒ approfondimenti personali integrati
- ⇒ liberazione dai limiti quantitativi del libro di testo
- ⇒ liberazione dai criteri di selezione dei testi
- ⇒ creazione di un libro di testo personalizzato
- ⇒ facilitazione dell'abitudine al lavoro di gruppo

E per lo studente

- ⇒ coinvolgimento di diverse capacità percettive e diverse funzioni cognitive
- ⇒ proposta di un modello di organizzazione delle informazioni con cui interagire
- ⇒ aiuto allo sviluppo del pensiero critico
- ⇒ sviluppo dell'abilità di lettura non sequenziale
- ⇒ approccio personalizzato alle informazioni
- ⇒ accesso a materiale di differente complessità, secondo la competenza

PROPOSTE DI SOFTWARE UTILE PER LA DIDATTICA

Software didattico prodotto dalle scuole, in particolare:

da richiedere a:

settore matematica e fisica	I.T.I. "Quintino Sella" - Biella
settore linguistico	I.T.C. "Enrico Tosi" - Busto Arsizio
settore tematiche trasversali	I.T.C. "Lombardo Radice" - Roma
autoformazione a WinWord, DBIII e Lotus	I.T.I. "A.Monaco" - Cosenza
Caro amore. Poesie d'amore di ogni epoca e civiltà	
Amore e Psiche - ipertesto sulla favola di Amore e Psiche: letteratura italiana e latina, pittura, scultura, religione, antropologia	

Interessantissimo il lavoro in atto al Liceo Scientifico "A.Banfi" di Vimercate (tel. 039/6852263) coordinato dalla prof. F.Cremascoli: ipertesti per imparare, ipertesti per creare, in formato HTML.

Software didattico prodotto da varie case editrici (a puro titolo esemplificativo):

[vd. oltre: esemplificazioni sul funzionamento di due ipertesti prodotti da case editrici come supporto per la didattica della filosofia]

L.I.Z. Letteratura Italiana Zanichelli	prezzo £.	556.800
Poesis - Poesia latina (21 volumi + 1 CD -ROM)		980.000

InfoBluemark

Divina Commedia	prezzo £.	150.000
Ebla		30.000
Eneide		30.000
Etruschi		30.000
Saturno		30.000

Thesis (distribuito da D'Anna)

"La grande letteratura"- ipertesto didattico sulla letteratura mondiale	prezzo £.	da 27.900 a 59.000
--	-----------	--------------------

Musei Vaticani Scala Emme

La Cappella Sistina	prezzo £.	129.000
Giunti Multimedia		
Caravaggio	prezzo £.	29.900
Van Gogh		29.900
Leonardo da Vinci		29.900
International View		
Atlante storico	prezzo £.	69.000
I Fenici		69.000
L'Egitto dei faraoni		79.000
L'Odissea		129.000
Viaggi nel mondo		69.000
Beethoven - Quinta sinfonia		69.000
Botticelli		39.000
Van Gogh		39.000
Gli Uffizi		149.000
Il tesoro dei Dogi - La pala d'oro		69.000
TuttoFellini		99.000
Dizionario della lingua italiana (Devoto-Oli)		209.000
Dizionario Italiano Ragionato		96.000
I boschi italiani		69.000
Il mondo degli animali		69.000
Stelle pianeti e dintorni		69.000
I Vangeli		129.000
Pedagogia: I primi due anni		85.000
Viaggio nel mondo dell'economia		199.000
Deutsch am computer		149.000
Salut mes amis		189.000
English discoveries		189.000 (x 4)

Editoria Elettronica, software per la produzione di ipertesti:

sul sito Internet <http://www.garamond.it/scuola.it>

Sul sito Internet <http://www.mclink.it/com/liber/liber> (progetto Manuzio)

Esempi di dati disponibili sulle postazioni del "M. Vegio":

- Arte**, Web Museum (immagini, commenti, biografie).
- Letteratura**, progetti Gutenberg e Manuzio (classici italiani e stranieri).
- Scienze**, siti meteorologici, astronomia, fisica nucleare (CERN).
- Informazioni e attualità**, periodici telematici (riviste e quotidiani), informazioni sul territorio, reti civiche, associazioni, accesso al Senato della Repubblica, al Vaticano, ecc.
- Conferenze telematiche**.

N.B. I dati possono essere archiviati e riutilizzati osservando le regole precisate da chi li ha rilasciati.

Sono attivi anche i servizi di e-mail della scuola: **vegio@pmp.it**; e di alcuni docenti: Danila

Baldo **dabaldo@freenet.hut.fi**; Paolo Bozzo **mc9447@mclink.it** -

pabozzo@freenet.hut.fi; Pietro Sarzana **sarzana@lo.itline.it**.

Il "Maffeo Vegio" è inoltre dotato di una pagina WEB dove sono consultabili (e scaricabili) documenti riguardanti l'Istituto, la sua storia e configurazione attuale, l'organigramma, i progetti sperimentali, il P.E.I., indicazioni circa i laboratori e le Commissioni, le attività di accoglienza e orientamento, etc. L'indirizzo Internet è il seguente:

<http://www.bdp.it/~mipm0001/welcome.htm>

L'IPERTESTO NELLA DIDATTICA DELLA FILOSOFIA

A CURA DI ANGELO CONFORTI

FILOSOFI AL COMPUTER

Introduzione

FILOSOFI AL COMPUTER è un sussidio informatico abbinato al Corso in tre volumi **LA FILOSOFIA ATTRAVERSO I TESTI Profili Temi Autori** di L. Tornatore, G. Polizzi, E. Ruffaldi, P. A. Ferrisi (Loescher 1996). Esso è composto da

- un **Dischetto Base** (distribuito in saggio) contenente il programma, alcuni brani tratti dal Corso e il file Filosofia in Internet.
- tre **Dischetti Testi** (consegnati agli insegnanti ad adozione avvenuta) che contengono un'ampia scelta dei brani del 1°, del 2° e del 3° volume.

Ai brani del 3° volume sono affiancati venti percorsi, che affrontano problematiche che attraversano orizzontalmente la filosofia del Novecento.

L'acquisto dei quattro dischetti è possibile anche autonomamente dal Corso.

Filosofi al computer è un programma pensato e costruito in funzione della utilizzazione didattica dei brani antologici tratti dai volumi del Corso. Il programma è organizzato in modo da consentire un approccio a più livelli. Chi si avvicina per la prima volta, anche senza nessuna competenza informatica, può usarlo in modo intuitivo per "navigare" tra i testi. Ma è sufficiente una conoscenza appena più approfondita del programma per accedere alle funzioni più complesse che esso mette a disposizione, e che nel loro insieme sono finalizzate a fornire strumenti per lavorare sui testi, per elaborarli in modo personale.

I brani tratti dal Corso sono riportati con le relative note. Essi provengono dai Capitoli Autore (ad esempio HEGEL, CROCE, SCHOPENHAUER o dai Capitoli Tema (ad esempio L'UTILITARISMO, COSCIENZA E SPIRITO NELLA FILOSOFIA FRANCESE DELL'OTTOCENTO).

Il numero d'ordine dei brani antologici che compare a video è quello riportato nell'opera cartacea. Ad esempio

HEGEL 11: La nottola di Minerva

I brani tratti dai Capitoli Tema presentano, dopo il titolo del capitolo, il nome dell'autore del brano. Ad esempio

UTILITARISMO 3: Bentham, Il principio di utilità

Per selezionare l'elemento che si intende consultare (rispettivamente i brani del 1°, 2° o 3° volume (o il file Filosofia in Internet) è necessario servirsi dello strumento Gestore Biblioteca.

UTILIZZARE I TESTI

I brani proposti sono dunque gli stessi presenti nei volumi su carta. Il mezzo elettronico offre però possibilità nuove. I testi, all'interno dei quali è possibile operare velocemente ricerche di vario tipo, possono essere copiati, in tutto o in parte, riuniti secondo criteri diversi come punto di partenza per una serie di attività didattiche, utilizzati come materiale per ricostruzioni personali.

Gli studenti potranno operare confronti, ricercando e ritagliando ciò che i vari filosofi hanno detto su argomenti simili, oppure seguire lo sviluppo di un problema, "montando" secondo una successione logica brani di autori diversi, o ancora comporre propri elaborati, a tema, utilizzando alcuni passi come documentazione. I brani più significativi possono essere trasformati in schede, proponendo esercizi, domande e rielaborazioni, similmente a quanto viene fatto nel manuale; è interessante anche valutarne l'impiego per le attività di sostegno o di recupero individualizzato, invitando lo studente a isolare i concetti fondamentali di un autore, a esplicitarne la connessione logica e a illustrarli mediante i brani in cui trovano impiego.

RICERCA LESSICALE

Gli operatori

Il linguaggio di interrogazione include operatori booleani, di vicinanza e di insieme. Questi consentono di comporre richieste complesse di ricerca.

Di base il software utilizza operatori in lingua inglese (AND, OR, NOT, NEAR, e THRU), ma è possibile utilizzare anche operatori in lingua italiana quali E, OPPURE, NON, VICINO_A e FINO_A. Non vengono fatte distinzioni fra maiuscolo e minuscolo.

FACCIAMO QUALCHE ESEMPIO DI UTILIZZO DI UNA INTERROGAZIONE DI RICERCA:

Interrogazione	Ricerca che viene effettuata
Una indagine filosofica	Vengono ricercate le parole "Una", "indagine", "filosofica" ed estratti quei documenti che contengono almeno una di esse [condizione OPPURE (OR) implicita]
"Una indagine filosofica"	Viene ricercata l'intera frase "Una indagine filosofica" e sono estratti quei documenti che contengono solo la frase ma non le componenti separate [condizione E (AND) implicita]
Indag*	Si utilizza il carattere jolly * per ottenere tutti quei documenti che iniziano per "Indag". È possibile utilizzare l'asterisco a inizio o fine parola
Indagin?	Vengono ricercate tutte le parole che iniziano per "Indagin" e sono seguite da una qualsiasi lettera
Filosofia OPPURE Scienza Filosofia OR Scienza	Vengono estratti quei documenti che contengono almeno una delle due parole
Filosofia E Scienza Filosofia AND Scienza	Vengono estratti quei documenti che contengono entrambe le parole
Filosofia NON Scienza Filosofia NOT Scienza	Vengono estratti quei documenti che contengono "Filosofia" ma non "Scienza"
Filosofia VICINO_A Scienza Filosofia NEAR Scienza	Vengono estratti quei documenti che contengono le due parole purché esse siano distanti fra di loro non più di n parole
Ab FINO_A Az Ab THRU Az	Vengono estratti quei documenti che contengono tutte le parole "comprese" fra Ab e Az (ad esempio Abbazia, Astro)

Inoltre è possibile combinare a piacere, senza eccedere in richieste di eccessiva complessità, gli operatori e i termini su cui si effettuano le operazioni utilizzando le parentesi tonde per forzare la priorità di una certa operazione logica. Ad esempio (Filosofia E Scienza) OPPURE Religione implicherà l'esecuzione dell'interrogazione fra parentesi il cui risultato diventerà oggetto della seconda interrogazione. Il risultato ottenuto sarà quello di estrarre tutti i documenti che contengono tanto "Filosofia" che "Scienza" oppure "Religione".

RICERCA LESSICALE GUIDATA

La ricerca lessicale guidata poggia sugli stessi meccanismi di attivazione della ricerca lessicale standard ma implica che si abbia già a disposizione un elenco di termini, stabilito dagli autori del progetto, inserito in una lista in ordine alfabetico e/o organizzato in categorie di termini. La scelta di un elemento comporta l'apertura della lista dei passi che la contengono.

ELENCO GRUPPI DI DOCUMENTI

Vi sono due categorie di gruppi. La prima identifica il nome dei Capitoli Autore di ciascun documento presente nel volume e la seconda il nome dei Capitoli Tema degli stessi. Ogni Capitolo Tema contiene a sua volta un certo numero di autori. Tramite un elenco di autori o di temi si giunge a tutti i passi antologici relativi [doppio click], i quali vengono anch'essi

visualizzati in una lista, ordinati in base al numero del passo. Premendo con il mouse su di essi [doppio click] si ottiene l'apertura del passo scelto.

ELENCO DOCUMENTI CONSULTATI

L'elenco dei documenti consultati è una lista che viene creata ed aggiornata automaticamente dal programma ogni qualvolta si prende visione di un certo documento in un particolare volume. Viene "svuotata" al cambiare del volume o terminando la consultazione.

Lo scopo di tale elenco è quello di rivedere immediatamente i documenti precedentemente esaminati.

ELENCO DOCUMENTI DI INTERESSE

È possibile mettere da parte come "Documenti di interesse" tutti o alcuni fra i brani ottenuti con una particolare ricerca o che si ritiene debbano essere ricordati per operazioni future da effettuare sulla base dati.

L'attuale strumento consente l'archiviazione di liste personalizzate ed il recupero successivo di queste.

L'elenco in uso può essere costantemente aggiornato e stampato.

ANNOTAZIONI

Lo strumento Annotazioni permette di inserire rapidamente brevi commenti (non più di 2000 caratteri) al singolo documento in esame. Inoltre viene consentita la navigazione fra un appunto e l'altro con successiva visualizzazione del documento interessato.

IL PROGRAMMA DI ELABORAZIONE TESTI

La funzione incolla apre un sotto-pannello che permette di scegliere il programma di elaborazione preferito entro il quale incollare le parti di documento che interessano per una elaborazione personale.

Vogliamo comunque dare i seguenti consigli di utilizzo:

- 1. Per evitare di eseguire più volte sessioni differenti dello stesso programma di elaborazione testo si consiglia di salvare il brano che si è copiato e di chiudere l'applicazione di elaborazione testi usata.*
- 2. Nel caso in cui si fosse mantenuto aperto il programma di elaborazione al fine di aggiungere altro testo al documento presente, accedere ad esso mediante la combinazione di tasti ALT+TABULAZIONE che consente di passare da un applicazione all'altra in ambiente Windows.*

PERCORSI

Un esempio di uso didattico dei testi è proposto per il terzo Volume con I Percorsi. Sono ricostruzioni tematiche che utilizzano i brani per illustrare le diversità e le continuità tra le concezioni di pensatori appartenenti a contesti diversi, relativamente allo stesso ambito di problemi. I Percorsi suggeriscono prospettive diverse mediante le quali guardare alla storia della filosofia, riconsiderando i vari autori in relazione al contributo che hanno dato alla definizione dei diversi ambiti di riflessione e ripercorrendo in questo modo la genesi e gli sviluppi delle diverse teorie.

Nell'ambito del percorso ci sono riferimenti ipertestuali a brani tratti dal terzo volume. È

possibile cioè "clickando" sul titolo andare al brano indicato; dopo la lettura di esso, "clickando" su PERCORSO si può ritornare al punto di partenza.
Si può accedere ai percorsi anche attraverso un altro strumento: si tratta di una finestra che consente di visualizzare nello stesso tempo il titolo del percorso, il suo testo e l'elenco dei brani a cui esso rinvia.
Nel disco saggio è presente un unico percorso (**Percorso 5: Dalla filosofia della scienza all'epistemologia: la scienza tra realtà e convenzione**), completo dei brani di riferimento.

VIAGGIO TRA I FILOSOFI

È UNA COPRODUZIONE RAI VIDEOSAPERERE - PARAVIA
DIREZIONE SCIENTIFICA: ISTITUTO ITALIANO PER GLI STUDI FILOSOFICI

STRUTTURA DELL'OPERA

1. INTERVISTE-LEZIONI

Trentaquattro filosofi di fama internazionale sono stati intervistati su quaranta argomenti riguardanti le tendenze fondamentali, i concetti e i maestri del pensiero nel campo della morale e della politica.
Ciascuna intervista, composta mediamente di una dozzina di domande-risposte, è corredata di note bio-bibliografiche sul filosofo intervistato.
Le interviste sono consultabili per autore, argomento, indice analitico, ecc.

2. MAPPE DELLA FILOSOFIA

Quattro mappe storico-geografiche indicano la collocazione nel tempo e nello spazio dei maestri del pensiero.

3. QUESTIONI

Ispirandosi alla forma di ragionamento aristotelica, questa sezione rappresenta per lo studente una via d'accesso alla riflessione filosofica e all'argomentazione razionale.
Ogni QUESTIONE propone una situazione e presenta un carattere problematico.
Essa va sciolta prendendo una decisione, ognuna delle quali darà luogo a scenari differenti e diversi esiti.
Al termine del percorso sono fornite allo studente, sulla base delle sue risposte, le indicazioni che consentono di tematizzare ed inquadrare la sua filosofia spontanea.

CONSULTAZIONE

1. NAVIGAZIONE

Il programma permette di navigare tra le pagine mediante la selezione di aree-video attivabili con il mouse. Tali aree sono:

- **ICONE**
- **BOTTONI**
- **TESTI IN COLORE ROSSO**
- **HOT-WORDS** (parole attive)

1. FUNZIONI

I bottoni della parte alta dello schermo corrispondono ad altrettante funzioni:

- **INDICE**: consente di tornare al menù principale

- **PERCORSI:** lista dei titoli delle ultime 50 pagine consultate
- **CERCA:** ricerca di singole parole
- **NOTE:** inserimento di osservazioni personali
- **STAMPA:** stampa la pagina visualizzata
- **COPIA:** duplica il testo e consente di esportarlo in documenti o fogli di lavoro propri di ambiente Windows
- **SEGNALIBRO:** memorizzazione di una o più pagine
- **INDIETRO:** ripercorre a ritroso le pagine consultate
- **< :** abilita il passaggio alla pagina precedente della sezione
- **> :** abilita il passaggio alla pagina successiva per sezione

DAL TESTO ALL'IPERTESTO

A CURA DI DANILA BALDO - PAOLO BOZZO

Il linguaggio ipertestuale

- ◆ Per realizzare un ipertesto occorre utilizzare un LINGUAGGIO informatico.
- ◆ I linguaggi per ipertesti offrono diversi gradi di difficoltà e diverse caratteristiche di base.
- ◆ In genere ogni linguaggio viene associato a due programmi:
 - il programma autore, per realizzare l'ipertesto;
 - il programma lettore (Browser), per utilizzare l'ipertesto.
- ◆ A livello didattico la scelta è ampia ed è difficile presentare un elenco completo di tutte le possibilità che si offrono. Noi abbiamo preso in considerazione:
 - programmi per DOS (es. LINKWAY, utilizzato per *Amore e Psiche*).
 - ToolBook.
 - sistema ipertestuale integrato di Windows.
 - linguaggio HTML.
- ◆ Programmi per DOS:
 - strumenti buoni ed economici ma destinati ad essere superati.
- ◆ ToolBook:
 - potente ma complesso e costoso. Non lo abbiamo scelto, ma se c'è un insegnante che lo sa utilizzare, non può essere escluso a priori.
- ◆ sistema ipertestuale di Windows:
 - Il Browser è incorporato in Windows ed è quindi automaticamente disponibile. Non offre però alcun programma-autore. Per creare un ipertesto si può utilizzare Word (qualsiasi versione e per qualsiasi computer) e salvare in formato RTF (Rich Text Format). Occorre però osservare una serie di regole precise (utilizzo del "testo nascosto", delle note a pie' di pagina, ecc.) per inserire i "bottoni" e i "collegamenti". Il file risultante con estensione .rtf va poi associato a un file contenente i riferimenti dei nodi e tradotto da un apposito programma nel formato .hlp (il termine tecnico con cui si indica questa operazione è "compilare").
 - Se la scuola ha acquistato un linguaggio della Microsoft per Windows (Basic, C++, Pascal) troverà incorporato anche il compilatore. Purtroppo non c'è altro modo per sfruttare questo sistema. Il prodotto gira sempre velocemente ed è di buona qualità, inoltre permette l'utilizzo di immagini di diversa dimensione all'interno del testo.
- ◆ Linguaggio HTML
 - La nostra scelta finale è caduta sul linguaggio HTML (Hyper Text Markup Language): linguaggio contrassegnato per ipertesti. Nato attorno al '90 in Svizzera, presso il CERN di Ginevra, come estensione di un linguaggio testuale precedente. La conformazione "a rete" o "connettiva" degli ipertesti è stata utilizzata per

sfruttare in modo pratico e “naturale” la connessione in rete tra diversi computer; l’HTML ha permesso così di aggiungere ad Internet un nuovo protocollo (=modalità di accesso ai dati in rete), l’http, cioè H(yper) T(ext) T(ransfer) P(rotocol). Nel giro di pochi anni questo protocollo - per l’utente molto più facile ed intuitivo degli altri - ha accompagnato l’esplosione di Internet a livello mondiale.

- Se usiamo questo linguaggio, potremo così sfruttare come browser lo stesso programma che usiamo per navigare su Internet (ma non ovviamente i programmi di posta / conferenze / archiviazione che usano altri protocolli). Molti di questi browser sono disponibili gratuitamente o come shareware. Quindi il loro costo è relativamente basso.
 - Noi abbiamo installato Mosaic ma nel frattempo questo programma è stato largamente superato da Netscape, le cui ultime versioni hanno però bisogno di molta memoria. Inoltre, se la nostra classe realizza un prodotto valido e interessante (per esempio una descrizione delle principali caratteristiche dell’Istituto) e abbiamo un provider abbastanza generoso, potremo vedere il nostro ipertesto girare anche su Internet.
 - Il linguaggio ha diverse versioni e diversi livelli. Si possono realizzare ipertesti modesti ma dignitosi, ma anche ipertesti professionali contenenti animazioni, particolari effetti grafici, voce e musica. Inoltre da poco si può usare in “accoppiata” con un altro linguaggio (JAVA), che tuttavia non è consigliabile per il lavoro scolastico.
 - Per realizzare un ipertesto esistono infinità di programmi shareware; uno dei migliori è Hot Dog, piuttosto facile e completo. Oggi, se si intende realizzare un ipertesto partendo da un testo scritto con Word (6.0 o ancora meglio 7.0) è possibile salvare in formato .htm direttamente da questo programma di scrittura. Una procedura praticabile dagli studenti potrebbe essere la seguente:
 - 1) scrittura del testo o di parti del testo con Word
 - 2) salvataggio dei diversi nodi in formato .htm
 - 3) elaborazione della grafica con un programma di disegno.
 - 4) costruzione dei collegamenti e perfezionamento dell’ipertesto con Hot Dog.
- ◆ Nell’ambito didattico, anche il linguaggio più semplice richiede un certo grado di dimestichezza con lo strumento informatico. Tuttavia ciò non costituisce un problema se si agisce nel modo seguente:
- l’insegnante si appropria almeno delle fondamenta del linguaggio.
 - lavoro di équipe tra insegnanti. Nel caso di un progetto multidisciplinare è sufficiente che **un solo** insegnante conosca il linguaggio. Questo non esclude gli altri insegnanti dalla costruzione dell’ipertesto, in quanto realizzare un ipertesto comporta non solo aspetti tecnici, ma anche concettuali e creativi ai quali tutti possono collaborare.
 - lavoro di gruppo a livello degli/delle studenti, insegnare il linguaggio a una classe intera può essere controproducente. Creare un gruppo di studenti affiatato e che affronti il lavoro con piacere.
 - cercare di fare in modo che la freddezza/ripetitività del linguaggio venga mitigata da altri fattori, come:
 - ⇒ sono gli/le studenti (sotto la guida dei/delle docenti) che “creano” l’ipertesto.
 - ⇒ utilizzo della grafica e di abbellimenti estetici (“fondini”, ecc.).
 - ⇒ gli/le studenti migliorano le loro conoscenze nel tempo.

*Il cammino sperimentale verso
il nostro ipertesto*

Il progetto sperimentale "Scrivere per vivere. Vivere per scrivere" consiste in un percorso didattico multidisciplinare iniziato nell'anno scolastico '92-'93. Il lavoro si è inizialmente concretizzato in un libro che ha coinvolto ventisei studenti, tutte ragazze, di una classe seconda dell'Istituto Magistrale Sperimentale Pedagogico "Maffeo Vegio" di Lodi, due docenti: Danila Baldo e Nuvola de Capua, e un esperto di audiovisivi, Angelo Vigo. È proseguito con la realizzazione di una mostra multimediale, consistente nella presentazione dei contenuti del testo prodotto in classe attraverso molteplici canali comunicativi: scenografia, musica, fotografie, diapositive retroproiettate, audiovisivo, e un ipertesto realizzato con la classe dal prof. Paolo Bozzo.

Il primo anno di lavoro, al mattino si è affrontato il discorso sulle CARATTERISTICHE PECULIARI DEL TESTO POETICO e si è effettuata la LETTURA TEMATICA DI POESIE E PROSE DI ADA NEGRI. Il pomeriggio le studenti hanno seguito un corso di alfabetizzazione alle tecniche audiovisive, con la guida dell'esperto di EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE, Angelo Vigo, in previsione della presentazione delle tematiche del libro con un linguaggio multimediale.

La nostra ricerca è partita da lontano: infatti durante l'estate tra la I e la II classe superiore, dopo un anno scolastico dedicato interamente allo studio e all'analisi dei diversi registri linguistici e dell'espressione letteraria in prosa, le studenti hanno letto diverse poesie di alcune AUTRICI ITALIANE E STRANIERE. Voleva essere una lettura semplice, non preceduta da uno studio teorico sulla poesia, per instaurare un primo, immediato incontro col testo poetico. Sono state scelte POESIE SCRITTE DA DONNE, con la consapevolezza di DARE VOCE AD AUTRICI DIMENTICATE DALLE ANTOLOGIE SCOLASTICHE (e non solo da quelle!). Fra le liriche delle diverse autrici, ci è sembrata particolarmente stimolante la lettura di testi di ADA NEGRI, NOSTRA CONCITTADINA.

Il lavoro sperimentale sulle caratteristiche del testo poetico sia in latino che in italiano è proseguito, quindi, con la lettura e il commento di POESIE E NOVELLE DI QUESTA AUTRICE LODIGIANA.

Con le studenti abbiamo scelto SEI TEMATICHE NON CONFORMI ALLA LETTURA ABITUALE DELLA SCRITTRICE, intorno alle quali strutturare dei percorsi di analisi del testo letterario intrecciati alla nostra esperienza:

- ◆ CONDIZIONE FEMMINILE
- ◆ NATURA
- ◆ SENTIMENTI ELEMENTARI
- ◆ MADRE-FIGLIA
- ◆ SCUOLA
- ◆ SCRIVERE PER VIVERE. VIVERE PER SCRIVERE

Ogni tematica è stata abbinata a un colore, suggerito da alcune parole chiave emergenti dagli scritti esaminati.

Da ogni testo dell'autrice da noi letta abbiamo ricavato le citazioni che più ci hanno stimolato alla riflessione e, per ognuna di esse, abbiamo elaborato un commento che potesse spiegare quanto l'autrice avesse voluto esprimere e quanto fosse riuscita a trasmetterci.

La lettura, perciò, non voleva rimanere mero esercizio retorico, ma diventare STRUMENTO DI MAGGIOR CONOSCENZA DI SÉ e STIMOLO PER LA REALIZZAZIONE PERSONALE DI SEMPLICI TESTI IN POESIA E IN PROSA.

Leggere è diventato così propedeutico ad un RISPECCHIAMENTO IN UN'AUTRICE che è stata vista come MADRE SIMBOLICA e ci ha portate ad una VALORIZZAZIONE DELLA SOGGETTIVITÀ FEMMINILE.

Abbiamo sperimentato NUOVI MODI DI FAR SCUOLA, in una scuola come la nostra che si è data una maxi sperimentazione, innestando un liceo pedagogico di cinque

anni su un istituto magistrale ordinario. Si è costruita UN'INTERAZIONE OPERATIVA TRA STUDENTI E INSEGNANTI DONNE. Si è instaurato un SENSO DI SOLIDARIETÀ TRA LE STUDENTI DELLA CLASSE E LE ALTRE DONNE, lette attraverso le varie, molteplici, multiformi figure femminili descritte da Ada Negri.

Si è acquisito un METODO DI STUDIO SOGGETTIVO E CREATIVO. Si è cercata la scoperta di sé AL DI FUORI DI STEREOTIPI costruiti dall'ambiente e dall'educazione della famiglia, della scuola e della società. Si è sperimentata la difficoltà di mettersi in gioco da capo, A PARTIRE DA SÉ, PER COSTRUIRE LA PROPRIA LIBERTÀ NEL RISPETTO DELLE ALTRE E DEGLI ALTRI. Si è sentita la fatica fisica e mentale nel lavorare anche al di fuori degli spazi e degli orari scolastici, soprattutto considerando il fatto che moltissime studenti sono "pendolari". Ci siamo ritagliate gli spazi anche all'interno del normale iter scolastico della classe e della scuola, facilitate in parte dal fatto che la nostra è una scuola sperimentale che prevede come fondamentali elementi di valutazione anche i lavori di laboratorio.

Il lavoro è poi proseguito con l'organizzazione di una MOSTRA MULTIMEDIALE e la realizzazione dell'ipertesto.

Un ipertesto di esempio

◆ **Passi da effettuare per realizzare l'ipertesto di esempio**

- (edit / preferences percorso per le immagini ecc.)
- web page properties bgcolor white / titolo pagina
- inserire logo del Vegio.
- centrare - inserire linea orizzontale
- inserire immagine classe.gif, dopo modulo 1, allineam. a destra
- nomi in corsivo
- linea orizzontale
- creare lista "cosa andremo a vedere?" (lista principale, per i link)
- subito dopo inserire immagine flash.gif (centro), righe nulle, linea orizzontale
- inserire bookmark (segnalibro) su "che cosa significa?"
- collegare il bookmark alla lista principale
- creare lista dopo ... che cosa significa
- aggiungere la sotto-lista con le tre voci
- possiamo dunque dire che un ipertesto
 - 1) Ha qualcosa in più rispetto al semplice testo
 - 2) È caratterizzato da alcuni elementi fondamentali
 - 3) utilizza una specifica terminologia
- righe bianche e linea orizzontale
- creare i tre bookmark e i rispettivi link
- creare le liste
- inserire le immagini degli esempi di struttura.

◆ **Web Express, caratteristiche**

- Programma autore per pagine web (linguaggio HTML)
- Interfaccia WYSIWYG (what you see is what you get), mostra a video la pagina ipertestuale così come verrà visualizzata dal Browser.
- Meno completo ma molto più facile e intuitivo di Hot Dog, è impostato come un word processor.
- Utilizzo totale per 30 giorni, successivamente utilizzo parziale (se non registrati).
- La registrazione costa \$70 e consente l'aggiornamento periodico gratuito.



PREMESSA

Viviamo da almeno un secolo nella civiltà dell'immagine cinematografica e televisiva. Ciononostante, il nostro sistema scolastico non è ancora riuscito ad integrare ed assimilare questi media nell'ambito della normale attività, né tantomeno ad inserirli in un circuito interdisciplinare di quella che gli americani chiamano "media literacy", cioè la capacità del sistema scolastico di fornire strumenti di lettura e di approccio critico alle più recenti strutture della comunicazione.

Dopo una schematica sintesi della storia del cinema dalle sue più remote origini, offriamo alcune esemplificazioni di un possibile utilizzo didattico dei mass-media audiovisivi. Questa parte del modulo andrebbe opportunamente sviluppata in un apposito seminario interattivo di aggiornamento per essere efficace: le seguenti note si limitano a fornire spunti di riflessione e suggerimenti operativi.

CRONOLOGIA DEL PRE-CINEMA

Fin dall'antichità vi è stato il tentativo di rappresentare la realtà in movimento: Gli uomini preistorici lo hanno fatto con le pitture rupestri; i pittori cretesi attraverso le tauromachie; gli artisti greci con i rilievi del Partenone, gli scultori romani attraverso i rilievi della colonna traiana, una vera e propria "pellicola di marmo"; nel Medioevo e nel Rinascimento attraverso gli affreschi sugli episodi delle vite dei Santi, come ad Assisi con Giotto, o su quelli delle Sacre scritture come nella cappella Sistina di Michelangelo; o ancora nei saloni affrescati con scene tratte dalla Mitologia, in epoca barocca. Alla fine dell'Ottocento, con l'invenzione del cinematografo, quell'antico sogno diventa realtà. Ma vediamo quali sono state le tappe principali che hanno portato a questa grande invenzione.

AUTORE	INVENZIONE	ANNO	DESCRIZIONE
ATANASIUS KIRCHER	LANTERNA MAGICA	1623	Principio del proiettore di diapositive. L'immagine dipinta su vetri colorati è mandata sul muro. Muovendo i vetri si ottiene una certa animazione
NICEPHORE NIEPCE	PRINCIPIO DELLA FOTOGRAFIA	1826	Scopre che il bitume di Giudea è sensibile

			alla luce. Da ciò partono le ricerche che porteranno, con Daguerre e Talbot , alla fotografia
JOSEPH A. PLATEAU	PERSISTENZA RETINICA PHENAKISTISCOPE	1829 1833	Enuncia il principio della <u>persistenza della retina</u> secondo cui le immagini restano impresse sulla retina per alcuni decimi di secondo prima di dissolversi. Per dimostrarlo inventa il phenakistiscope, disco di cartone ruotante con fori radiali dai quali si osservano fasi successive del movimento di un soggetto disegnato sulla faccia del disco rivolta ad uno specchio
COLEMAN SELLERS	KINEMATOSCOPE	1861	Unisce il principio del phenakistiscope di Plateau con immagini fotografate e non disegnate
EADWEARD MUYBRIDGE	CRONOPHOTO-GRAPHIE	1872	Riprende con 24 macchine fotografiche azionate consecutivamente da fili, i singoli movimenti del passaggio di un cavallo al galoppo in un ippodromo
EMILE REYNAUD	PRAXINOSCOPE	1880	Fotografo francese, perfeziona il "daeda-leum" di Horner utilizzando specchi che rimandano allo spettatore le immagini disegnate sul cilindro fisso interno
ETIENNE MAREY	FUSIL PHOTOGRAPHIQUE	1882	Con esso si risolve il problema della ripresa in rapida successione di un movimento con un unico apparecchio su un disco fotografico
THOMAS ALVA EDISON	KINETOGRAPH	1887	Con esso Edison riesce a fotografare su nastro di pellicola (pellicole Eastman) soggetti reali in rapido movimento
EMILE REYNAUD	THEATRE OPTIQUE	1893	Proietta al museo Grèvin su uno schermo, <u>per molte persone</u> , disegni animati realizzati

			su supporto a nastro sovrapposti, durante la proiezione, ad uno sfondo panoramico proiettato da una "lanterna magica". L'invenzione del cinematograph però segna la fine del teatro ottico
THOMAS ALVA EDISON	KINETOSCOPE	1894	Con esso Edison "proietta", per <u>single persone</u> , le immagini riprese col Kinetograph su pellicole Eastman. L'apparecchio è azionato con una monetina e il filmato dura pochi secondi
FRATELLI LUMIERE	CINEMATOGRAPHE	1894	Con esso i fratelli Lumière riescono a riprendere su nastro di pellicola e a proiettare su schermo, <u>per molte persone</u> , dei soggetti reali in movimento. Il 28 dicembre 1895 avviene a Parigi davanti ad un pubblico pagante (1 franco) di 35 persone la prima proiezione pubblica di brevi filmati di impronta realistica: nasce così il cinema
GEORGES MELIES	KINETOGRAPH	1895	Dopo aver chiesto invano l'utilizzo del cinematographe ai Lumière, Melies realizza un suo apparecchio col quale riprende storie avventurose, l'uomo orchestra e viaggio sulla luna, ricche di trovate fantastiche e surreali: nasce con lui la "magia del cinema".

BREVE SINTESI CRONOLOGICA DELL'EVOLUZIONE CINEMATOGRAFICA: LE TAPPE FONDAMENTALI

"SCUOLE" (o AUTORI)	LUOGHI E PERIODI	CARATTERI CULTURALI ESSENZIALI
DAVID WARK GRIFFITH	USA 1900-1930	Il "padre" del cinema narrativo, lo sperimentatore inesausto di tutti i "generi" cinematografici oggi ancora praticati e diffusi
SLAPSTICK E SCREWBALL COMEDY	USA 1910-1930	Sperimentazione e codificazione del linguaggio comico visivo (la "gag")
AVANGUARDIA RUSSA	URSS 1900-1930	Esperienze sulla "retorica" del linguaggio filmico e sul suo potenziale di significazione simbolica (il montaggio intellettuale)
ESPRESSIONISMO	Germania anni '20	Ricerche sui nuovi parametri di rappresentazione visiva non realistica
SURREALISMO	Francia e	Ricerche sul linguaggio visivo dell'inconscio

	Spagna anni '20	
CINEMA CLASSICO HOLLYWOODIANO (SONORO, COLORE)	USA 1930-1960	<ul style="list-style-type: none"> Strutturazione della narrativa secondo canoni codificati Stabilizzazione dei tipi testuali fondamentali (i "generi")
NEOREALISMO ITALIANO	Italia anni '50	Esperienze di cinema che rifiuta i paradigmi della fiction e stabilisce un contatto diretto con la realtà sociale: <ul style="list-style-type: none"> Personaggio anti-eroe Narratività non codificata Presenza diretta con il "clima" dell'epoca
NEW AMERICAN CINEMA (UNDERGROUND)	USA anni '50-'60	<ul style="list-style-type: none"> Esperienze di anti-narratività Metafore della visione
NOUVELLE VAGUE FRANCESE	Francia	Crisi o evoluzione della narrativa "classica" ed esperienze di nuova narrativa: <ul style="list-style-type: none"> Frammentazione dello spazio-tempo
FREE CINEMA INGLESE CINEMA NÔVO BRASILIANO	Inghilterra Brasile anni '60	<ul style="list-style-type: none"> Moltiplicazione dei punti di vista De-costruzione del personaggio Crisi dell'autore onnisciente
NUOVO CINEMA HOLLYWOODIANO	USA anni '60-'70	<p>Come sopra e inoltre:</p> <p>Rielaborazione critica o rovesciamento parodico degli stereotipi codificati</p> <p>De-strutturazione dei tipi testuali fondamentali (i "generi")</p>

SISTEMA SCOLASTICO E SISTEMA DEI MASS-MEDIA AUDIOVISIVI A CONFRONTO

Caratteri tendenziali prevalenti di due sistemi d'apprendimento potenzialmente oppositivi: sistema scolastico e sistema audiovisivo (cinema e televisione)

SISTEMA SCOLASTICO	SISTEMA AUDIOVISIVO
<u>CURRICOLO</u> (COSTRUZIONE GERARCHICA) <ul style="list-style-type: none"> OGNI ELEMENTO POGGIA SUL PRECEDENTE OGNI ELEMENTO COSTITUISCE PRE-REQUISITO PER IL SUCCESSIVO 	<u>PALINSESTO</u> (CONTIGUITÀ DI MATERIALI) <ul style="list-style-type: none"> OGNI ELEMENTO (IL SINGOLO PROGRAMMA) È UNA STRUTTURA CHIUSA NESSUN ELEMENTO RICHIEDE IL PRECEDENTE
CODICI SEQUENZIALI (RISPOSTE RIFLESSIVO-RAZIONALI AGLI STIMOLI)	CODICI ANALOGICI (RISPOSTE EMOZIONALI AGLI STIMOLI)
PENSIERO CONVERGENTE (ESECUTIVITÀ, RISPETTO DELLE CONSEGNE)	PENSIERO DIVERGENTE (CREATIVITÀ, IMMAGINAZIONE, RIELABORAZIONE)
ATTIVITÀ DELL'EMISFERO CEREBRALE SINISTRO	ATTIVITÀ DELL'EMISFERO CEREBRALE DESTRO
ATTENZIONE RICHIESTA COME REGOLA DISCIPLINARE	ATTENZIONE SUSCITATA E MANTENUTA SULLA BASE DELL'INTERESSE
MOTIVAZIONE DILAZIONATA (SEPARAZIONE MOMENTO DELL'APPRENDIMENTO/MOMENTO IN CUI SI SPERIMENTA L'UTILITÀ DI QUANTO APPRESO)	MOTIVAZIONE IMMEDIATA (INCLUSA NELL'ATTO FRUITIVO)

RAPPORTI CINEMA-LETTERATURA

Le principali possibilità di utilizzo dei prodotti audiovisivi in ambito scolastico sono le seguenti:

1. PARALLELISMO OPERA LETTERARIA / OPERA CINEMATOGRAFICA
2. PARALLELISMO E INTERAZIONE TIPI TESTUALI LETTERARI / TIPI TESTUALI FILMICI
3. PARALLELISMO E INTERAZIONE POETICHE LETTERARIE / POETICHE FILMICHE

Le prime due sono certamente le più diffuse. Ma la più stimolante ci pare la terza, in assoluto la meno sperimentata. Ci soffermiamo pertanto schematicamente su di essa.

PARALLELISMO E INTERAZIONE POETICHE LETTERARIE / POETICHE FILMICHE: ESEMPI

POETICHE LETTERARIE	POETICHE FILMICHE
REALISMO NATURALISMO VERISMO	NASCITA DELLA FOTOGRAFIA NASCITA DEL CINEMA
DECADENTISMO AVANGUARDIE LETTERARIE (FUTURISMO - SURREALISMO - ESPRESSIONISMO)	AVANGUARDIE CINEMATOGRAFICHE (FUTURISMO - SURREALISMO - ESPRESSIONISMO)
NEOREALISMO	NEOREALISMO
ROMANZO CLASSICO DELL'OTTO/NOVECENTO	GENERI CLASSICI CINEMATOGRAFICI
ROMANZO DEL NOVECENTO (SPERIMENTAZIONI CONNESSE ALLA NARRATIVITÀ)	NOUVELLE VAGUE FREE CINEMA NUOVO CINEMA HOLLYWOODIANO
AVANGUARDIE LETTERARIE POST-BELLICHE	AVANGUARDIE CINEMATOGRAFICHE POST-BELLICHE: <ul style="list-style-type: none"> • NEW AMERICAN CINEMA (UNDERGROUND) • UNDERGROUND EUROPEO

RAPPORTI CINEMA-STORIA

Le più comuni modalità di utilizzo del cinema in rapporto alla storia ci sembrano le seguenti:

1. FILM COME RICOSTRUZIONE A POSTERIORI DI EVENTI STORICI
2. FILM COME DOCUMENTO DIRETTO DI EVENTI STORICI
3. FILM COME DOCUMENTO INDIRETTO DI EVENTI O PERIODI STORICI (IN SENSO AMPIO)

Il primo caso è di gran lunga il più diffuso tra i colleghi. Alcuni esempi: sto svolgendo l'unità didattica sul fascismo e proietto il film *Il delitto Matteotti*, oppure (ma è già una scelta più raffinata) *Una giornata particolare*.

La seconda possibilità è sostanzialmente analoga, ma forse metodologicamente più corretta: utilizzare un film-documento, anziché una fiction ricostruita.

La terza possibilità, poco sfruttata fino a questo momento, offre opportunità molto interessanti. Vediamone un paio di esempi.

FILM COME DOCUMENTO INDIRETTO DI EVENTI O PERIODI STORICI: ESEMPLIFICAZIONI

CINEMATOGRAFIA	PERIODO STORICO
CINEMA DEGLI ANNI '60/'70 IN AMERICA E IN EUROPA	<ul style="list-style-type: none"> ◆ FINE DELLA GUERRA FREDDA ◆ CRISI DEL BIPOLARISMO

	<ul style="list-style-type: none"> ◆ CRISI DEI POTERI POLITICI COSTITUITI ◆ CRISI DEI MODELLI DI VITA E DEI VALORI
<p style="text-align: center;">COMEDIA ITALIANA DEGLI ANNI '60</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ BOOM ECONOMICO ◆ CONGIUNTURA ◆ GOVERNO DI CENTRO-SINISTRA

Ponendo su questa base i rapporti tra cinema e storia, si può adottare una griglia d'analisi che è un adattamento ed una semplificazione di alcune teorie semiotiche, ed in particolare di semiotica audiovisiva. Essa risale al celebre filosofo Charles Sanders Peirce, ripresa e modificata da altri filosofi e studiosi, come Charles Morris, Lee Russell e Gianfranco Bettetini.

Fermo restando che tutti i film, in quanto prodotti complessi che utilizzano diverse forme d'espressione (immagini, parole, suoni, musica, ecc.) hanno differenti caratteri e non possono essere ridotti ad una sola dimensione interpretativa, tuttavia crediamo, seguendo Peirce e gli altri, che sia possibile classificarli secondo certi caratteri prevalenti. È perciò possibile costruire una tipologia di questo tipo:

- il film come “prodotto storico” che rappresenta indirettamente, intenzionalmente o no, la storia del proprio tempo (il “**film-testimone**”);
- il cinema come “prodotto storico” che rielabora le strutture culturali del proprio tempo in forma indiretta e mediata (il “**film-metafora**”);
- il cinema che, pur rappresentando vicende passate, più o meno recenti, poiché mira ad una propria autonomia artistica e strutturale, le reinterpreta alla luce del presente (il “**film storico**”).

Non è difficile risalire da questa suddivisione, che Bettetini ha ripreso da Lee Russell, all'originaria tripartizione di Peirce tra le diverse tipologie di segno:

1. l'**indice**, che ha un rapporto naturale con la realtà rappresentata;
2. il **simbolo**, legato da un rapporto convenzionale alla realtà rappresentata;
3. l'**icona**, il cui rapporto con ciò che rappresenta è per analogia e somiglianza.

PROGETTUALITÀ INTERDISCIPLINARE

Nell'ambito della progettualità formativa e didattica interdisciplinare dei precedenti anni scolastici, abbiamo operato tentativi di ricerca nelle direzioni suindicate.

In particolare nell'a.s. 1995/96 in una classe quinta dell'indirizzo linguistico è stato attuato un progetto incentrato sui rapporti tra cinema, storia, letteratura, arte, e altre forme di cultura del Novecento.

Ne riportiamo di seguito la copertina, l'indice, parte dell'introduzione ed una soltanto delle schede analitiche, a titolo puramente esemplificativo.

L'intero testo del dossier scaturito dal progetto è disponibile per chi lo desiderasse, anche sotto forma di floppy disk.

PROGETTO SPERIMENTALE INTERDISCIPLINARE Anno scolastico 1995/96

Classe 5[^] I

LO SGUARDO DISCRETO



Il cinema, la storia, le forme della cultura nel Novecento

INDICE

<p><u>1. PRESENTAZIONE</u></p>	<p><u>4. I REGISTI</u></p>
<p><u>2. INTRODUZIONE</u> 2.1. OBIETTIVI DEL PROGETTO 2.2. OGGETTO 2.3. GRUPPI DI LAVORO 2.4. DISCIPLINE E DOCENTI INTERESSATI 2.5. STRUTTURA DELL'OPERA 3. I FILM</p>	<p>4.1. RAINER WERNER FASSBINDER (1945- 1982) 4.2. DENNIS HOPPER (1936) 4.3. STANLEY KUBRICK (1928) 4.4. FRITZ LANG (1890- 1976) 4.5. LOUIS MALLE (1932-1995) 4.6. JEAN-PIERRE MELVILLE (1917-1973) 4.7. MORETTI NANNI (1953) 4.8. ALAN J. PAKULA (1928) 4.9. PIER PAOLO PASOLINI (1922 1975) 4.10. TONY RICHARDSON (1928) 4.11. DINO RISI (1971) 4.12. ROBERTO ROSSELLINI (1906-1977) 4.13. VITTORIO E PAOLO TAVIANI (1929, 1931) 4.14. FRANÇOIS TRUFFAUT (1932-1984) 4.15. WIM WENDERS (1945) 4.16. ORSON WELLES (1915-1985)</p>
<p>3.1. METROPOLIS 3.2. QUARTO POTERE 3.3. ROMA CITTÀ APERTA 3.4. IL SILENZIO DEL MARE 3.5. IL TERZO UOMO 3.6. L'INVASIONE DEGLI ULTRACORPI 3.7. I GIOVANI ARRABBIATI 3.8. ACCATTONI 3.9. LA RICOTTA 3.10. IL SORPASSO 3.11. UCCELLACCI E UCCELLINI 3.12. FAHRENHEIT 451 3.13. BACI RUBATI 3.14. 2001 ODISSEA NELLO SPAZIO 3.15. EASY RIDER 3.16. ALICE NELLE CITTÀ' 3.17. PERCHÉ UN ASSASSINIO 3.18. ECCE BOMBO 3.19. IL MATRIMONIO DI MARIA BRAUN 3.20. LA NOTTE DI SAN LORENZO 3.21. ARRIVEDERCI RAGAZZI</p>	<p>5. BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE</p>

INTRODUZIONE

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto mirava a conseguire i seguenti obiettivi:

- acquisire le conoscenze minime per la comprensione del linguaggio cinematografico;
- comprendere che un film è un prodotto culturale e ricostruire la rete di relazioni che lo collegano a tutti gli altri sistemi di significazione;

- analizzare e comprendere i rapporti tra i prodotti cinematografici ed il contesto storico che rappresentano e in cui sono stati prodotti;
- analizzare e comprendere i rapporti tra il cinema e gli altri sistemi coevi di rappresentazione (letteratura, arte, scienze) o di elaborazione culturale (filosofia, religione, ecc.);
- sviluppare il senso storico, inteso come percezione dei molteplici punti di vista;
- sviluppare la capacità critica e la creatività nella rielaborazione sintetica, personale e di gruppo, sotto forma di produzione testuale, delle operazioni analitiche eseguite;
- consolidamento e potenziamento delle competenze di redazione e di edizione di un testo scritto, mediante gli strumenti informatici disponibili in laboratorio (particolarmente il programma di videoscrittura Word 6 per Windows 3.1);

OGGETTO

- Ci siamo proposti di cogliere nel cinema i riflessi della realtà storica del Novecento, con particolare riguardo al periodo incluso tra l'età degli autoritarismi e gli anni settanta, in quelle aree linguistico-culturali e geo-politiche che costituiscono oggetto privilegiato di studio per chi come noi frequenta un indirizzo linguistico. Esse sono: Italia, Francia, Germania, Inghilterra e Stati Uniti.
- Inoltre abbiamo inteso mettere in luce, nel modo più completo possibile, il rapporto dialettico e dinamico che l'elaborazione filmica ha istituito con le altre forme del sapere umano: la letteratura e l'arte, la filosofia e le scienze, la religione e la tecnica.
- [...]

GRUPPI DI LAVORO

La classe è stata suddivisa in dieci gruppi, di cui sei composti di tre alunne ciascuno (essendo la classe composta di 26 unità, quattro dei gruppi includevano due studenti).

Ad ognuno dei gruppi è stata affidata l'analisi di due dei venti film scelti, condotta secondo le seguenti principali pertinenze:

- 1) strutture linguistiche e stilistiche;
- 2) strutture ideologiche;
- 3) rapporti con il contesto storico;
- 4) rapporti intertestuali;
- 5) rapporti con il sistema culturale.

I film sono stati assegnati ai gruppi per sorteggio.

[...]

Discipline e docenti interessati

Filosofia - prof. Conforti (coordinatore),
 Italiano - prof. Coci,
 Storia - prof. Pozzoli,
 Latino - prof. Bulazzi,
 Lingue francese - proff. Antonietti, Vidali,
 Lingua inglese - proff. Ricci, Armstrong,
 Lingua tedesco - proff. Scarpini, Herrbeck,
 Storia dell'arte - prof. Petrucci,
 Scienze - prof. Gemmi,
 Religione - prof. Bosoni.

STRUTTURA DELL'OPERA

Il dossier è strutturato, nella sua parte centrale, dedicata ai film e ai loro rapporti con la storia e il sistema della cultura, come una serie di schede analitiche, disposte secondo l'ordine cronologico di produzione dei film, per facilitare la ricostruzione di un percorso storico all'interno del XX secolo.

Una sezione dell'elaborato è naturalmente dedicata ai registi, sotto forma di indice alfabetico bio-filmografico.

[...]

EASY RIDER

di Dennis Hopper (1969)

LA TRAMA

Billy e Wyatt, detto Capitan America, vendono un quantitativo di droga e, nascosti i soldi in tubo di plastica immerso nel serbatoio di uno dei loro chopper (le moto caratteristiche degli hippies anni '60), iniziano un viaggio verso l'America.

La meta è il carnevale di New Orleans.

Tra i tanti incontri, si imbattono in un hippy che li ferma facendo l'autostop, e li conduce in una comunità di giovani che hanno abbandonato la città per vivere in campagna. L'esperienza non li soddisfa, il viaggio riprende. Più volte la gente si mostra ostile: con una scusa, i due vengono addirittura arrestati e messi in guardina con un giovane avvocato, George Hanson, accusato di ubriachezza.

Il mattino i tre decidono di partire insieme, e l'avvocato prova per la prima volta la marijuana: ma di notte vengono aggrediti da alcuni razzisti e l'avvocato muore.

Capitan America e Billy giungono a New Orleans, e durante il carnevale fanno uso di allucinogeni

Ripreso il viaggio, i due vengono uccisi a fucilate, quasi per scherzo, da un bieco camionista.

RAPPORTI CON LA STORIA

Capostipite di una lunga serie di film di contestazione, *Easy Rider* è un ottimo esempio del modo in cui l'industria accaparra quanto di nuovo nasce nella realtà contemporanea, lo svilisce, lo riduce a "moda" e lo sfrutta commercialmente. Questo nuovo cinema è denominato youth movie perché si rivolge a un pubblico giovanile e si pone in modo critico nei confronti di istituzioni che, dall'assassinio di Kennedy in poi hanno perso la loro credibilità anche davanti agli occhi del cittadino medio, rimettendo in discussione tutte le certezze che proprio il cinema degli anni d'oro aveva propagandato ed esaltato.

Gli anni sessanta segnano in tutto il mondo occidentale l'ingresso e la presenza dei giovani nella vita politica come espressione di una posizione quasi sempre critica nei confronti del potere e del costume; il loro ingresso nel cinema americano contemporaneo segna il risveglio dai sogni del cinema di un tempo, per aprire gli occhi su una realtà sociale e politica troppo spesso evitata in passato.

Easy Rider ebbe l'acume di cogliere al volo le esigenze di un nuovo pubblico giovanile, i suoi eroi culturali, i suoi riti, i suoi prodotti di consumo. Tuttavia, dal film esce un'immagine indiscutibilmente esatta dell'America; il film di Hopper coglie bene l'opposizione culturale che da alcuni lustri caratterizza il paese e che sarebbe troppo facile intendere in puri termini generazionali. Al contrario, i due protagonisti e il loro amico avvocato nutrono nei confronti del paese un amore non meno sviscerato di quello dei loro persecutori: vi scorrazzano in lungo e in largo, si godono tramonti e albe, fiumi e campagne, e per loro stessa ammissione lo pensano in termini di passato idilliaco e democratico. Il loro scetticismo

riguarda il presente e, da bravi “apocalittici”, guardano con simpatia a un passato che è esistito soltanto sulla carta della Costituzione: abbagliati dalla “lettera” dell’ideologia americana, non ne scorgono neanche il reale profilo storico.

Easy Rider non soltanto ha dato la stura ai vari film su hippies, centauri giovani e più o meno disadattati, ma soprattutto ha dimostrato che fare film “esistenziali” sulla condizione del misfit americano contemporaneo, poteva essere un affare vantaggioso.

Il periodo storico che costituisce il substrato del film va dall’elezione di Kennedy fino alla guerra del Vietnam.

Nel novembre del 1960 gli Stati Uniti elessero alla presidenza John Fitzgerald Kennedy, primo presidente cattolico che inaugurò una fase di superamento dei conflitti tra il blocco sovietico e quello americano. Il suo fu un triennio scarso di governo poiché fu assassinato il 22 novembre 1963; a lui successe Johnson che ne continuò la politica con maggiore iniziativa, soprattutto nel Vietnam.

Kennedy apparve come il politico americano meglio dotato di una veduta organica della situazione internazionale nel suo sfondo politico-morale, nonché di una decisiva volontà di dominarla per la sicurezza, la giustizia e il benessere dell’umanità. All’interno, Kennedy affrontò la realizzazione della piena parità di diritti dei cittadini neri. Per l’America latina impiantò “l’Alleanza per il progresso”, un programma organico concordato con i diversi governi per ottenere una elevazione economica congiunta alla giustizia sociale e alla serietà e stabilità del governo democratico.

Per le relazioni con il blocco sovietico, praticò una trattativa paritaria appoggiata su un equilibrio di forze armate e sulla risoluta decisione a farle valere per la giustizia e per la pace. Nel frattempo a Cuba la dittatura fascista era stata sostituita da Fidel Castro che aveva attuato una rivoluzione di tipo comunista. All’opera di socializzazione associò l’alleanza con Mosca, che acquisì uno strategico punto di riferimento nel Mar Caraibico che armò di missili puntati sugli Stati Uniti. Per far fronte a questa situazione Kennedy minacciò l’invasione dell’isola e il leader russo cedette effettuando il ritiro degli armamenti.

Questo accordo russo- americano diede inizio a comunicazioni dirette tra i rappresentanti dei due blocchi che portarono alla discussione di una politica di coesistenza pacifica e competitiva che scaturì nel campo del disarmo nell’accordo dell’agosto 1963 fra U.S.A., U.R.S.S. e Gran Bretagna.

Un altro avvenimento storico fondamentale nella storia americana di questi anni fu la guerra del Vietnam.

Il coinvolgimento degli Stati Uniti in Indocina si intensificò nel 1963. Fu il cosiddetto “incidente del golfo del Tonchino” a provocare l’intervento diretto degli USA. Fin dall’inizio, l’intervento statunitense rivelò una notevole fragilità. Si trattava di contrastare un’azione di guerriglia con un apparato militare che conosceva poco il terreno e che faceva affidamento soprattutto sulla potenza tecnologica. La guerra del Vietnam fu la riprova della contraddittorietà di un quadro internazionale che si voleva “pacifico” ma continuava a essere dominato dallo scontro per l’egemonia planetaria. Era la guerra “limitata” in quanto geograficamente ristretta, ma assolutamente “totale”, forse la più totale delle guerre mai combattute, dal punto di vista degli strumenti usati e del coinvolgimento della popolazione civile. Era una guerra “locale”, ma che ebbe eco immensa nel mondo intero. Era una guerra di “polizia”, nella quale cioè gli Stati Uniti intendevano essenzialmente “mantenere l’ordine” in un’area che consideravano minacciata, ma era anche un momento di scontro fra i due blocchi.

La guerra del Vietnam fu il logico sbocco della politica perseguita in Asia dagli Stati Uniti nel corso di diversi decenni: una politica fondata sul timore ossessivo di un’espansione del comunismo cinese, cui gli USA si sarebbero dovuti opporre con ogni mezzo, incluso l’invio di truppe. Questo conflitto fu l’ultimo per il “contenimento del

comunismo”, fondato sulla cosiddetta “teoria del dominio”.

Negli Stati Uniti, non essendo mai stata dichiarata la guerra, non vennero mai presi provvedimenti di eccezione sul terreno della sospensione delle libertà costituzionali; questo permise il pieno manifestarsi di un’opposizione di massa, crescere man mano che le truppe americane venivano coinvolte. La crisi politica travolse direttamente la presidenza democratica allora in carica creando una frattura fra governanti e governati.

Attorno al Vietnam si creò una vasta mobilitazione, che era l’annuncio di nuovi protagonisti politici: i movimenti giovanili dei tardi anni sessanta.

MODALITÀ NARRATIVE

La narrazione è soggettiva perché il regista si immedesima nei personaggi, fornendo una personale interpretazione della realtà vissuta direttamente dai protagonisti.

La struttura narrativa è assai diseguale, eccessivamente e ingiustificatamente densa di ripetizioni e di lungaggini .

Spesso il raccordo tra due sequenze è dato da rapidi flash con il “sonoro” della sequenza successiva inserito sugli ultimi fotogrammi di quella precedente: un procedimento di dissolvenza che viene dall’avanguardia e che dopo Easy Rider è stato utilizzato anche dal cinema commerciale.

I protagonisti del film, Wyatt e Billy, sono psicologicamente caratterizzati ma sono anche emblema della gioventù americana di quel tempo perché non condividono i valori e le norme morali della società in cui vivono; il loro atteggiamento è un “rifiuto” formale e improduttivo, la loro “rivolta” è moralistica e individualistica, il loro “sogno” di una vita migliore è infantile e rinunciatario. Vivono ai margini del “sistema” perché sono convinti di non poterlo combattere. Non riconoscono l’esistenza di alternative a esso né nell’azione politica diretta, né nelle espressioni astratte e confuse, ma sincere, della “filosofia” hippy: essi infatti , lodano acriticamente , a parole, i tentativi di vivere in modo “diverso” compiuti dalle comuni giovanili che incontrano durante il viaggio, ma poi, nei fatti, irridono a essi.

MODALITÀ DELLA RAPPRESENTAZIONE

Il film si riallaccia alla tendenza rinnovatrice del cinema hollywoodiano classico; proprio per i suoi interessi sociali e sociologici sarà di stampo semidocumentaristico. Non si tratta di documentari, ma di film che aborriscono la ricostruzione in studio, che, volendo mostrare il “vero” volto dell’America, lo fanno per quello che essa è, la nazione dei grandi spazi, delle pianure interminabili, del frenetico gigantismo delle sue strade urbane.

Alle vecchie favole hollywoodiane, ai vecchi melodrammi calcolati al compasso davanti a fondale di cartapesta si sostituisce la “verità” dell’America quotidiana della sua gente reale.

Nonostante il suo messaggio pessimista- che l’America è diventata così corrotta e bigotta per cui anche coloro che cercano modi di vita alternativi al sistema ne saranno distrutti- il film si pone come celebrazione dell’alternativa rappresentata dalla cultura giovanile degli anni sessanta e come amara testimonianza del disagio delle giovani generazioni di fronte a una nazione che ha sconfessato i suoi ideali di libertà.

MODALITÀ TECNICO-LINGUISTICHE CINEMATOGRAFICHE

Easy rider è stato realizzato con una serie di astuzie tecniche e di caratteristiche formali che avrebbero fatto scuola. Il montaggio è veloce, ritmico, dinamico, sempre giocato sul movimento glissante, del viaggio in opposizione alle varie “stazioni” del mitico itinerario dei due protagonisti: ogni sosta è uno sguardo a un aspetto della vita americana, i pacifici coloni (interpreti di un’etica del lavoro e della natura nella sua sostanza

primigenia), i sereni hippies (momento di ricerca alternativa al sistema), gli americanissimi ben pensanti texani (immagine dell'intolleranza e del fascismo del profondo sud e di tutta l'America. Fino al momento "altro" del carnevale di New Orleans, vello d'oro della ricerca di Wyatt e Billy, stadio ultimo della loro discesa agli inferi compendiata nella verticalità dell'esperienza psichedelica (la madre tanto bramata da Wyatt sotto l'effetto dell'LSD è l'America, un paese che, secondo le parole dell'avvocato, una volta era bello e che ora, incomprensibilmente non è più lo stesso.

Il montaggio è stabilito secondo ritmi incalzanti, nevrotici, vorticosi, soprattutto nelle sequenze drammatiche o movimentate. Il viaggio di Wyatt e Billy era realmente seguito dalla troupe, gli attori e le comparse erano del luogo in cui, di volta in volta, si girava; spesso azioni e dialoghi venivano improvvisati. Pedinando la realtà quotidiana è stata necessaria una notevole dose di libertà di movimento: si spiega l'uso della camera a spalla, del teleobiettivo, dello zoom in antitesi alla staticità teatrale del *kammerspiel* melodrammatico di alcuni anni prima o dei movimenti calcolati dei carrelli. La macchina da presa, nell'ultima sequenza, si allontana con un "volo" dai corpi dei due protagonisti stesi sull'asfalto, suggellando l'impotenza della rivolta al bigotto prodotto dell'ignoranza e del razzismo.

Le immagini di deserti desolati solcati dalle motociclette e di ambienti "psichedelici" popolati di hippies, non rispecchiano la realtà dell'America "altra". della "controcultura" giovanile, ma costituiscono visioni estetizzanti perfettamente in accordo con l'ideologia del regista: dai bei paesaggi immensi e spopolati emerge l'idea mistificatoria di una nazione dove c'è spazio e libertà per tutti; dai colori e dalla composizione kitsch delle noiose e tristi orge dei giovani emerge la sopravvivenza, sotto nuove forme, di vecchi miti hollywoodiani.

Montaggio e movimenti di macchina sono pressoché inavvertibili, carrelli e panoramiche sono usati solo quando è strettamente indispensabile per seguire gli spostamenti dei personaggi. Domina il campo medio e il piano totale; i primi piani sono rari e vengono utilizzati solo quando occorre mettere in evidenza qualche elemento significativo.

RAPPORTI CON LA LETTERATURA, L'ARTE E IL SAPERE SCIENTIFICO

La vicenda che fa da sfondo a *Easy rider* presenta rilevanti analogie con il romanzo di Jack Kerouac, *On the road*.

L'autore narra in prima persona, per bocca di Sal Paradise, i suoi vagabondaggi attraverso l'America del nord, i suoi incontri con altri vagabondi e le sue conversazioni con Carlo Marx e Dean Moriarty, personificazioni di ex studenti che espressero nella letteratura degli anni Cinquanta l'atteggiamento "beat", cioè il rifiuto della mentalità borghese conformista.

Il libro consta di quattro parti più un epilogo, cioè quattro viaggi da New York a San Francisco, con mezzi di fortuna attraverso le pianure del Middle West, lungo i Grandi Laghi, sulla costa Est e attraverso gli stati del Sud. In questi viaggi Sal ricerca, insieme all'amico Dean, tutto ciò che la vita può dargli in quanto a godimento, dai piaceri intellettuali delle discussioni filosofico-religiose, alle visioni stimolate dall'alcool e dalla droga, dalle eccitazioni provocate dalla velocità della guida e dal ritmo delle musiche jazz ai piaceri sessuali volti a colmare un profondo bisogno d'affetto e di ritorno alle radici. Ma riesce anche ad acquisire una vera esperienza della vita vissuta dai vagabondi, dai poveri, dagli emarginati dalla società e a sviluppare un profondo senso di comprensione, tenerezza e compassione umana.

Sal sembrerebbe così raggiungere la gioia e l'estasi dell'esistenza pura al di fuori delle strutture della società, ma si rende conto che è uno stato d'essere sperimentabile solo sulla strada. Perciò, quando l'amico Dean abbandona la strada per una vita di routine, Sal accetta tutta la tristezza del vivere quotidiano.

Alla sua pubblicazione l'opera riscosse un immediato successo e divenne il

manifesto dei giovani nati e cresciuti all'indomani dello scoppio della bomba atomica, disgustati dal conformismo e dall'avidità della generazione che li precedeva, in aperta ribellione ai valori esaltati dai loro padri.

Kerouac e Ginsberg fanno parte dei ragazzi raccolti sotto il nome della beat generation, a indicare press'a poco quello che noi chiamiamo la "gioventù bruciata". Sono poeti, giovani per lo più disperati e inquieti che credono nella vita ma respingono i sistemi morali e sociali precostituiti e vogliono scoprirne da sé dei nuovi sperando di trovarli più efficienti. Il loro problema è il problema di tutti i giovani, e specialmente di quelli che affrontano l'esistenza di un dopoguerra, ma loro caratteristica è stata di svelare senza paura e falsi pudori, gli aspetti della vita di certa adolescenza americana contemporanea.

Questi poeti si sono ripiegati su se stessi e hanno descritto il loro dramma: che non è tanto estetico, quanto morale. Dalla cibernetica alla bomba atomica, dai missili nella luna alla procreazione artificiale, i giovani d'oggi hanno subito una serie di violenze psicologiche che tendono tutte ad annullare l'importanza dell'individuo come essere umano nella realizzazione di programmi ultraterreni e ultraumani.

La poesia più significativa di Ginsberg, Howl è una lunga descrizione della vita di questi desperadoes moderni ed è stata trattata malissimo dalla critica conformista che lo ha accusato di essere totalmente negativo e inutilmente osceno. E' costituita da versi spogli e purissimi, appoggiati soprattutto sul ritmo; hanno veramente la funzione di messaggio, di una difesa dello spirito umano di fronte a una civiltà intenta a distruggerlo. La violenza di cui li hanno accusati i critici è in realtà la violenza della società di massa che attanaglia la vita intellettuale americana. Nei versi opachi e disperati è veramente descritta la vita fisica e spirituale condotta da ragazzi troppo seri, ai quali si vorrebbe strappare di mano la marijuana e sostituirla con un pallone o una racchetta da tennis; ma che esistono in questo modo, in questa loro realtà tragicamente autentica.

Il movimento artistico che si può ricollegare allo stile che permea il film è l'iperrealismo, sinonimo di una corrente nata sulla scia della pop art a metà degli anni sessanta.

L'iperrealismo tenta una reazione nei confronti di questa realtà quotidianamente filtrata dall'obiettivo attraverso la creazione di un vero più vero del vero. I suoi caratteri essenziali sono: un'osservazione fotografica dell'oggetto, uno stile freddo e il più possibile oggettivo, trattamento immediato e duro delle superfici, grande attenzione ai dettagli, coscienza (soprattutto in pittura) della bidimensionalità del ritratto, assoluto distacco psicologico dall'oggetto e conseguente eliminazione delle scelte personali e soggettive, impressione complessiva di una specie di "presenza dell'assenza".

Questa corrente artistica opera quasi sempre sullo stesso terreno della falsità cui si oppone: l'ambiente urbano, i suoi colori, la sua innaturalità, la sua alienazione. La precarietà, la provvisorietà, l'incosistenza di un ambiente metropolitano e di coloro che vi vivono è il primo oggetto di questa tendenza. Strade, vetrine, automobili, grattacieli, insegne, affissi pubblicitari sono i maggiori protagonisti dell'iperrealismo.

La mercificazione del mondo del capitale ha coinvolto e posto alla stessa stregua un qualsiasi prodotto di consumo e quello che un tempo veniva definito come prodotto artistico. Il prodotto dell'arte è merce in quanto l'arte è produzione soggetta al consumo.

Nell'iperrealismo il soggetto non esiste, svanisce nell'oggettività della riproduzione dell'oggetto che domina incontrastato il campo della visione della realtà.

Già in Easy rider il rapporto tra moto e paesaggio rimanda a una visione della realtà nella quale la dominante è quella della falsità gradevole e accattivante di un ufficio turistico; e dunque, può essere immagine critica nei confronti di un certo modo in cui il cinema ha proposto i valori estetici dell'America "selvaggia", riducendoli, a pura figura esteriore di consumo.

L'oggetto tecnologico è per sua natura "prodotto", ma nella civiltà

dell'immagine qualunque aspetto del reale è tale, natura e cultura si identificano in quanto oggetto e merce, produzione che esclude soggettiva presenza e creazione. La falsità che emerge dai paesaggi di Easy Rider attraverso il filtraggio della non verità dell'obiettivo, si identifica facilmente con quella degli aspetti più usuali dell'agglomerato urbano, il più direttamente coinvolto nell'alienazione della mercificazione e del consumo.

IL SIGNIFICATO

Dietro l'esile storia di Easy rider, cronaca di una cavalcata in motocicletta che due giovani amici hippies intraprendono da Los Angeles per andare al carnevale di New Orleans, si può cogliere la disperata e vana ricerca di un'America ormai scomparsa e la drammatica constatazione di un violento ordine costituito, che nega ormai sistematicamente nei fatti l'ideale, le virtù e l'orgoglio, o forse solo il mito, del vecchio americano.

Dal discorso di Easy rider si ha l'impressione che certi giovani, in questo caso gli autori del film, siano ancora prigionieri di tale mito, nonostante l'apparente atteggiamento critico. Che altro è questa cavalcata in motocicletta se non il desiderio nostalgico per una libertà vecchio stile? Quella libertà a cui gli americani favolisticamente vengono educati fin dall'infanzia ma che poi non vedono mai realizzarsi, appunto perché una cosa ormai d'altri tempi.

Questi giovani del vecchio spirito americano non trovano più la vecchia America, o meglio la trovano attraverso una galleria di tipi umani, incontrati durante il loro viaggio, che altro non sono che relitti umani, scalzati via dalla società tecnologica, gente ai margini, residui di una società che non esiste più.

Wyatt getta via il suo orologio, aborrito oggetto tecnologico, e inforca il cavallo del secolo, la motocicletta, per un viaggio che in fondo è una classica discesa agli inferi. L'eroe culturale, però, questa volta non riscatta nessuno, nemmeno se stesso. Paradossalmente la fredda eliminazione dei giovani protagonisti di Easy rider non è altro che l'estremo tentativo della vecchia America, o più precisamente della sua odierna aberrante caricatura, di affermare se stessa uccidendo anche i propri più legittimi figli.

In Easy rider Wyatt e Billy viaggiano attraverso l'America in una sorta di odissea personale alla ricerca di un sistema di vita alternativo. Durante il loro lungo e avventuroso viaggio si scontrano con l'intolleranza e con l'ostilità delle comunità provinciali, che disprezzano e temono il loro anticonformismo, e proprio a tali comunità va ascritta la distruzione di tutto ciò che esse non capiscono (simbolo di ciò è il "cacciatore" di uomini che ucciderà i due protagonisti nel finale del film).

La filosofia esistenziale del film è discutibile, anche se non è chiaramente espressa. Nondimeno, è eloquentemente articolata attraverso la vibrante colonna sonora rock, l'enfasi posta sull'uso della droga come fatto normale, le riprese accurate dei paesaggi che fanno da sfondo al viaggio attraverso l'America e l'equazione simbolica delle moto con la libertà.

Wyatt e Billy sono la versione emarginata dei loro famosi omonimi "western": cioè nel senso che hanno invertito il viaggio tradizionale, andando verso est con le loro moto invece che verso ovest con i loro cavalli: dunque un rifiuto della vecchia Hollywood con i suoi miti e con i suoi sogni. Ma in Easy Rider non ci sono eroi; l'identificazione è stimolata dall'atmosfera del film piuttosto che dai vari personaggi, i quali non hanno storia e sono quindi soggetti ideali per mitiche leggende.

RAPPORTI CON LA FILOSOFIA E GLI ALTRI SISTEMI DI SIGNIFICAZIONE

Le tematiche del film possono trovare un'eco nel pensiero filosofico elaborato dalla Scuola di Francoforte, il cui obiettivo era il ripristino del marxismo, tenendo conto dei mutamenti della situazione storico-sociale.

I filosofi appartenenti a questa scuola intendono elaborare una teoria critica della società, nella quale occupa una posizione centrale la dialettica, intesa come metodo per la trasformazione della società; quest'ultima può essere definita buona solo quando l'uomo è libero di agire come soggetto, senza subire alcuna strumentalizzazione.

La rappresentazione della società borghese nel film, di fronte alla quale i protagonisti cercano di ribellarsi, corrisponde all'analisi elaborata da Horkheimer che la considera avanzata da un punto di vista industriale e caratterizzata da uno straordinario sviluppo della cultura che contribuisce a rendere gli individui uniformi e passivamente sottomessi al sistema sociale. H. sostiene che le macchine mutilano gli uomini, anche se li sostentano e che il pensiero è ormai destinato a compiti soltanto organizzativi e amministrativi all'interno di un apparato di dominio che tende a produrre uniformità e conformismo.

L'industria culturale ha ridotto la cultura in una merce oggetto di scambio che esercita grande potere sul consumatore grazie alla mediazione del divertimento. Espressioni tipiche di essa sono la radio e il cinema che portano lo spettatore a identificarsi con la realtà, ridotta a una serie di personaggi stereotipati, che rappresentano "l'apoteosi del tipo medio"; esse tolgono spazio alla possibilità di pensare ciò che è inconsueto, portano all'atrofia dell'immaginazione e riducono ogni capacità di resistenza di fronte alla realtà esistente.

I protagonisti del film cercano a loro modo di resistere di fronte alla volontà di massificazione propugnata dalla borghesia, anche se agiscono senza una reale motivazione ideologica che invece ritroviamo nella filosofia di H. che rappresenta "lo sforzo di resistere alla suggestione, la decisione della libertà individuale", estranea all'esistente ma insieme capace di comprenderlo, senza capitolare di fronte ad esso.

Anche Marcuse considera la società industriale avanzata come totalitaria e unidimensionale, dalla quale nutre minime speranze in una possibilità di liberazione. Egli riconosce nello sviluppo della tecnologia e nel conseguente innalzamento del tenore di vita un veicolo di repressione poiché genera il bisogno di produrre e consumare ostacolando le capacità di resistenza e opposizione al sistema.

M. parla di desublimazione e tolleranza repressiva: grazie all'estensione in massa di valori culturali appiattiti sull'ordine sociale esistente, si verifica una concessione di libertà apparente che non ledono gli interessi dominanti, ma garantiscono e rafforzano la persistenza della repressione.

Il compito della filosofia per M. consiste nell'opporre un grande rifiuto alla società esistente; egli assegna una funzione fondamentale all'immaginazione che è indipendente dai dati di fatto e capace di vedere un oggetto anche se non è presente: l'immaginazione al potere diventerà parola d'ordine della rivolta degli studenti ai quali egli guarda come ai gruppi marginali (i neri, i guerriglieri nel terzo mondo, gli emarginati e il sottoproletariato delle città) come a potenziali soggetti rivoluzionari. Anche un letterato italiano contemporaneo, Pier Paolo Pasolini, scorge nel sottoproletariato urbano il simbolo di una beata esistenza istintuale, sensuale, libera da ogni costrizione morale, da ogni limite razionale e nei quali si rispecchia il desiderio di libertà e di eresia nei confronti della realtà esistente.

LA PRODUZIONE VIDEO

A CURA DI ANTONIO PETRUCCI E PIETRO SARZANA

La produzione video ha molte analogie con la ripresa cinematografica, anche se la tecnologia utilizzata è sostanzialmente differente. Verranno quindi di seguito indicate le caratteristiche comuni e quelle proprie di ciascuno dei due media. Iniziamo con un po' di terminologia:

ANALOGICO	Informazioni organizzate come variazioni continue di grandezze fisiche. Sono dati analogici quelli delle video e videocassette: meno puntuali, ma di dimensioni ridotte. Vedi digitale.
ANGOLAZIONE	Vedi scheda n° 2
AUDIO INSERT	Sostituzione di una sequenza audio con un'altra.
BANCA DATI	Archivio di informazioni gestite da un elaboratore elettronico, organizzate secondo uno schema che le renda facilmente accessibili e reperibili.
BANCO DI MONTAGGIO	Detto anche consolle, è la postazione dove avvengono le operazioni di montaggio.
BOBINA	Contenitore della pellicola: può essere debitrice o ricevitrice.
CAMPO	Vedi scheda n° 2
CARRELLATA	Vedi movimenti di macchina.
CONSOLLE	Vedi banco di montaggio.
CORPO MACCHINA	La parte della macchina da presa dove viene impressionata la pellicola; contiene la griffa e l'otturatore.
DIGITALE	Informazioni organizzate in linguaggio numerico, per lo più binario (0-1): assolutamente precise e immutabili nel tempo, ma di dimensioni notevoli. Vedi analogico.
DISSOLVENZA (MIX)	Effetto di transizione tramite passaggi graduali: può essere d. in apertura (dal nero al filmato), d. in chiusura (dal filmato al nero), d. incrociata (fra due sequenze).
FLASH BACK	Tecnica cinematografica attraverso la quale vi è una regressione temporale. Contrapposto al flash forward, che è una prefigurazione di cose che accadranno.
FLASH FORWARD	Vedi flash back.
FOCALE	Distanza in millimetri tra il centro dell'obiettivo e il piano della pellicola.
FOTOGRAMMA	Ciascuna unità della pellicola cinematografica o del filmato televisivo rappresentante la fase di un movimento.
GRIFFA	Congegno a forchetta che fa avanzare la pellicola nella macchina da ripresa.
ILLUMINAZIONE	Vedi scheda n° 3
INQUADRATURA	Vedi scheda n° 4
INTERFACCIA	Dispositivo che mette in comunicazione due macchine (es. computer e stampante, computer e lettore di CD ROM), o un uomo e una macchina (es. tastiera, mouse).
MASTER	Nastro videomagnetico su cui viene fatto il montaggio definitivo di un audiovisivo.
MEDIATECA	Biblioteca contenente, oltre a volumi cartacei o membranacei, materiali quali dischi, videodischi, floppy, CD ROM, videocassette, audiocassette, filmati, ecc.
MISSAGGIO	Il modo di ordinare le varie inquadrature o le sequenze sonore secondo una successione logica e narrativa.
MONITOR	Piccolo schermo televisivo che permette di osservare l'inquadratura della telecamera o del videoregistratore.
MONTAGGIO	Costruzione di un filmato in formato digitale o analogico, da trasferire quindi su supporto adeguato (pellicola cinematografica, nastro magnetico, floppy, cd rom). Vedi scheda n° 5
MOVIMENTI DI	Spostamenti della macchina da presa o del suo sistema ottico. Vedi

MACCHINA	scheda n° 2
OBIETTIVI	Sistemi ottici associati al corpo macchina. Si suddividono in grandangolari, normali, teleobiettivi e zoom.
OTTURATORE	Parte della cinepresa che regola il flusso di luce sulla pellicola.
PANORAMICA	Vedi movimenti di macchina.
PHOTO CD	Compact disk contenente immagini fotografiche digitalizzate, consultabili tramite Personal Computer o televisore.
PIANO DI RIPRESA	Vedi scheda n° 2
PISTA MAGNETICA	La pista audio e video di un nastro magnetico.
POSTPRODUZIONE	Lavoro successivo alla produzione (ripresa), che comprende il montaggio delle sequenze, la titolazione, l'introduzione di effetti speciali etc.
PREPRODUZIONE	Fase di progettazione del filmato (scaletta, sceneggiatura, scelte registiche etc.).
PRODUZIONE	Organizzazione e realizzazione di un filmato.
RALLENTI	Procedimento di rallentamento della velocità di scorrimento del filmato, che produce un movimento più lento del normale.
SCALETTA	Prima fase dell'elaborazione di un soggetto filmico, consistente in uno schema delle scene previste.
SCANNER	Strumento che consente di acquisire in formato digitale immagini e testi (con la possibilità di editarli e modificarli anche automaticamente, in base al software).
SCENA	Vedi scheda n° 4
SCENEGGIATURA	Fase conclusiva dell'elaborazione di un soggetto filmico, consistente nella stesura dettagliata di ogni scena con relativi dialoghi, movimenti di macchina, suoni e rumori.
SEQUENZA	Brano filmico elementare, ovvero seguito di inquadrature senza variazione di situazione. Vedi scheda n° 4
SOGGETTO	Trama del film, esposizione sintetica della vicenda.
TENDINA (WIPE)	Effetto di transizione da una sequenza ad altra sequenza tramite la divisione dello schermo in due zone nettamente distinte da una o più linee rette, curve o miste.
TRUKA	Stampatrice ottica mediante la quale si ottengono dissolvenze, mascherini, fermi immagine, accelerazioni o rallentamenti. Corrisponde al banco di montaggio negli audiovisivi a supporto magnetico.
VIDEO INSERT	Sostituzione di una sequenza video con un'altra.

SCHEDA N° 1

La macchina da presa

La macchina da presa si compone di due parti essenziali: il **corpo macchina** e il **sistema ottico**.

• Le parti principali del corpo macchina sono:

a) **griffa** di trascinamento (consente l'avanzamento della pellicola)

b) **otturatore** (regola l'afflusso di luce sulla pellicola in base al tempo di posa)

c) **bobine** (la bobina debitrice contiene la pellicola vergine; la bobina ricevitrice riavvolge la pellicola dopo la ripresa)

• Il **sistema ottico** comprende una serie di obbiettivi che, a seconda della lunghezza focale (vedi lessico) si distinguono in:

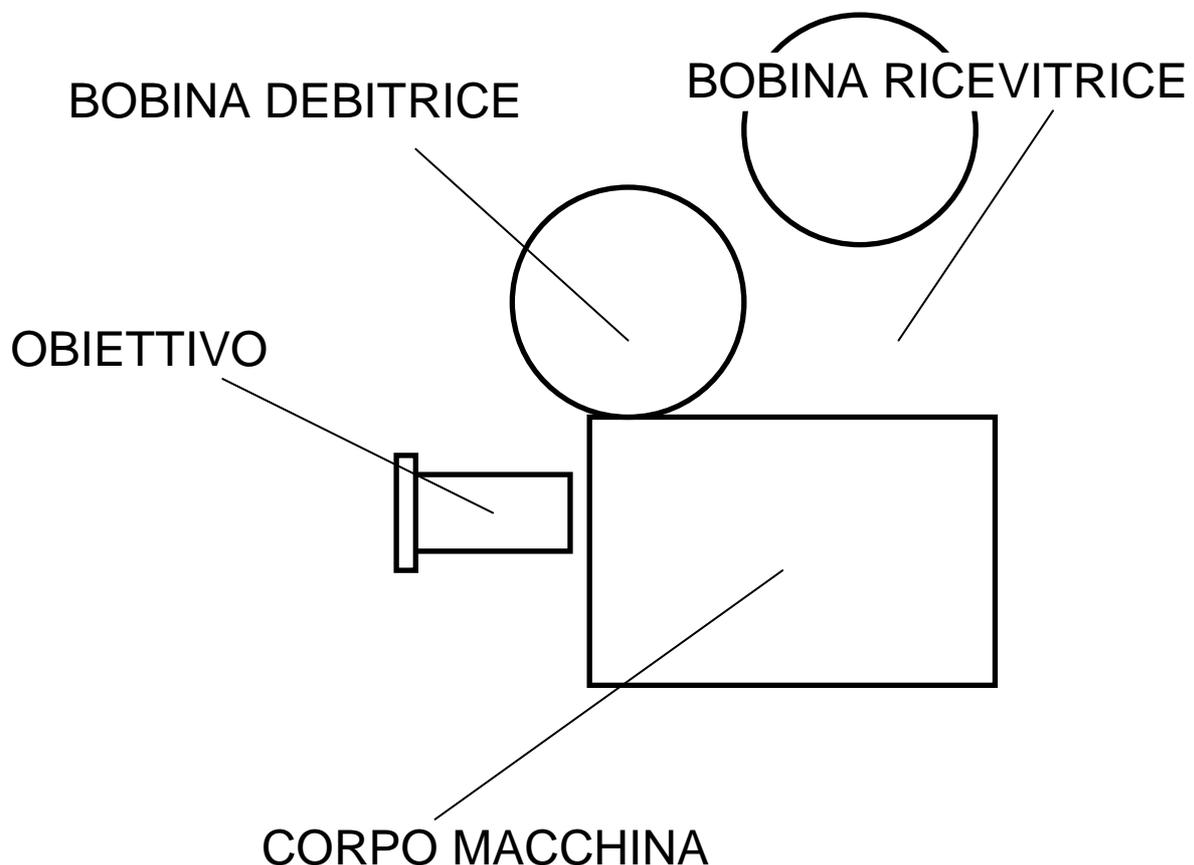
a) **grandangolari**: con focale inferiore a 50 mm

b) **normali**: con focale di 50 mm

c) **teleobbiettivi**: con focale superiore a 50 mm

d) **zoom**: con focale variabile

Nell'obbiettivo è presente il **diaframma**, che regola la quantità di luce che affluisce sulla pellicola in base alla sua apertura; la **messa a fuoco** in un obiettivo consente la nitidezza dell'immagine inquadrata; la **profondità di campo** è la capacità di un obiettivo (anche in base al diaframma impostato) di mettere a fuoco zone che precedono o seguono il soggetto inquadrato. In linea di massima queste componenti si ritrovano anche nella macchina fotografica.



SCHEDA N° 2

I modi di filmare

Nella realizzazione di una ripresa filmata, la macchina da presa può inquadrare la scena in diversi modi ognuno dei quali rappresenta un diverso angolo di ripresa del soggetto:

- **l'angolazione** della macchina rispetto al soggetto può essere sostanzialmente di tre tipi:
orizzontale
verticale
obliqua
- **l'inclinazione** della macchina rispetto al piano orizzontale ideale su cui poggia il soggetto ripreso può essere orientata verso destra o verso sinistra (si assume come punto di riferimento normale il parallelismo delle linee orizzontali dell'inquadratura con il piano dell'orizzonte spaziale):

ANGOLAZIONE

orizzontale
verticale
obliqua



INCLINAZIONE

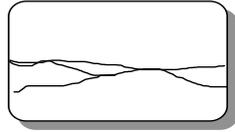


SCHEDA N° 3

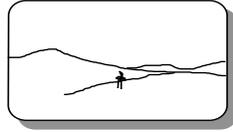
campi e piani di ripresa

rispetto alle inquadrature si possono avere differenti

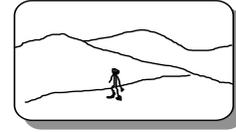
- **campi e piani** di ripresa
 - a) i campi di ripresa riguardano prevalentemente l'ambiente: si va dal campo lunghissimo, che inquadra una vastissima porzione di territorio, al campo medio, in cui la/le figure occupano circa metà dello schermo
 - b) i piani di ripresa riguardano prevalentemente i soggetti: si va dalla figura intera (che occupa l'intero schermo in altezza) al dettaglio, che mostra parti limitate di un soggetto o di un oggetto della scena



campo lunghissimo



campo lungo



campo medio

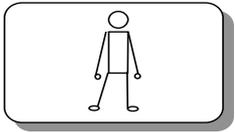
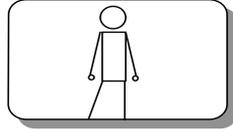
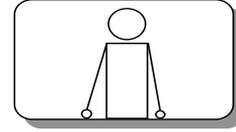


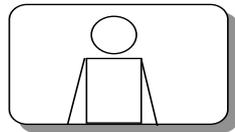
figura intera



piano americano



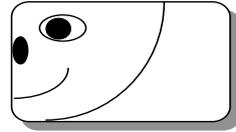
mezza figura



primo piano



primissimo piano



dettaglio

SCHEDA N° 4

I movimenti di macchina

Nella ripresa la macchina può essere in movimenti rispetto al soggetto. In questo caso si possono avere le panoramiche e le carrellate:

- **le panoramiche** vedono la macchina ruotare su un asse (cavalletto), e si distinguono in:
 - a) panoramiche orizzontali
 - b) panoramiche verticali
 - c) panoramiche oblique
- **le carrellate** vedono invece la macchina da presa spostarsi completamente (su un carrello o dolly oppure su un qualsiasi altro veicolo in movimento); le carrellate possono essere rispetto al soggetto:
 - a) in avanti
 - b) indietro
 - c) circolari
 - d) verticali

SCHEDA N° 5

L'illuminazione

Rispetto ad un soggetto, l'illuminazione può essere:

- **frontale** (in questo caso la figura è appiattita sullo sfondo, senza incisività)
- **di taglio** (si crea un effetto di angoscia e di mistero sui personaggi)
- **controluce** (la figura si staglia sullo sfondo assumendo risalto)
- **dall'alto** (l'atmosfera è distesa, tranquilla, rassicurante)
- **dal basso** (l'atmosfera è grave, cupa, angosciante)

Nella ripresa normale si utilizzano le seguenti fonti luminose:

- **luce principale** (chief light)
- **luce diffusa** (fill light)
- **controluce** (back light)
- **luce di sfondo** (background)

SCHEDA N° 6

Gli elementi costitutivi di un film

Un film si compone di inquadrature, scene, sequenze, colonna sonora.

- **L'inquadratura** può essere oggettiva, quando la ripresa è imparziale, non utilizzata con finalità espressive; soggettiva, quando l'uso della ripresa esprime il punto di vista di un personaggio.
- **La scena** è l'unità di ripresa in un ambito spazio-temporale unitario: si tratta di un complesso di azioni o dialoghi eseguiti in perfetta continuità di spazio e di tempo nello stesso luogo (pure definibile come "scena").
- **La sequenza** è un insieme di scene nelle quali si sviluppa un brano unitario, quasi un episodio a sé nel film, che si svolge senza interruzioni, in perfetta continuità di azione e di tempo.
- **La colonna sonora** è composta di dialoghi (o monologhi), musica e rumori, che possono trovarsi o singolarmente o in compresenza (e interagenti).

SCHEDA N° 7

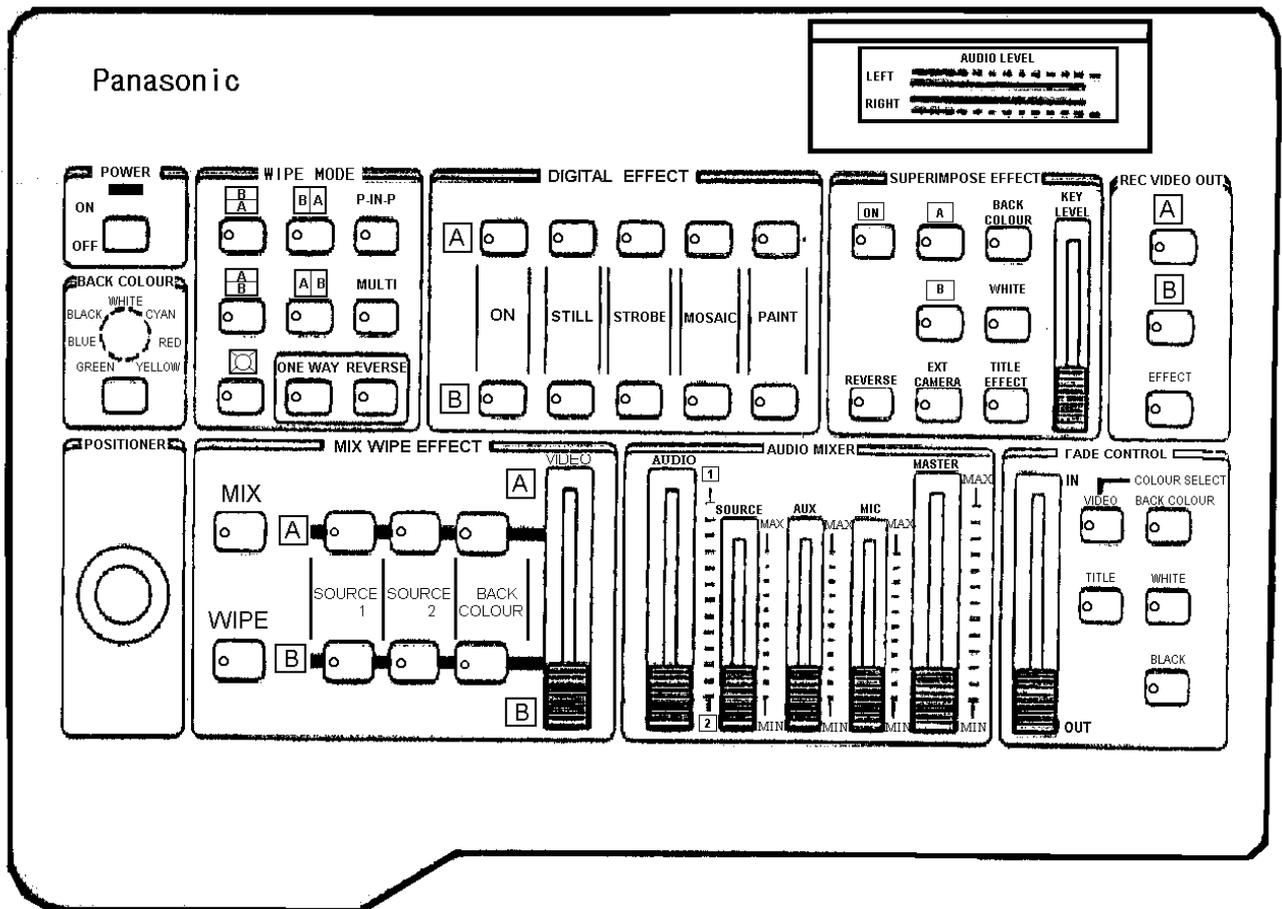
Il montaggio

Il montaggio è una delle fasi della postproduzione: in esso le varie riprese vengono selezionate, tagliate, rimontate, eventualmente modificate tramite la truca (vedi lessico) per ottenere esattamente ciò che il regista intendeva realizzare.

Le varie inquadrature possono essere legate fra di loro in vari modi:

- **per taglio o stacco** (ad una scena ne succede una diversa, in maniera netta)
- **per effetti ottici** (realizzati in truca):
 - a) **dissolvenza** (può essere incrociata, in apertura, in chiusura)
 - b) **iride** (si apre o si chiude un cerchio nero sulla scena)
 - c) **mascherini** (varie forme segnano il passaggio da una scena ad un'altra)
 - d) **tendina** (le forme che segnano il passaggio di scena sono geometriche)
 - e) **nero** (l'uso di fotogrammi completamente neri che interagiscono con il filmato)
- **per raccordi** (sullo sguardo e sull'asse):
 - a) sullo sguardo (lo sguardo del personaggio di una scena si raccorda a quello del personaggio della scena successiva)
 - b) sull'asse (l'ultimo evento inquadrato di una scena si collega, sulla direttrice dell'obbiettivo, al primo evento della scena successiva)
- **per campo-controcampo** (i primi piani di due interlocutori si alternano sullo schermo)
- **per associazione** (riprese diverse vengono associate. Ad esempio un branco di pecore associato a operai che entrano in fabbrica, come in *Tempi moderni* di Chaplin)
- **per transizione** (l'ultima immagine di una scena si collega per similitudine alla prima della scena successiva. Come ad esempio un foglio bianco di carta ad una distesa di neve, come in *Quarto potere* di Welles)
- **per piano sequenza** (è il montaggio di "grado zero", ossia, una ripresa in cui le varie scene sono riprese consecutivamente senza nessuna interruzione della macchina e quindi senza nessun montaggio in postproduzione)
- **parallelo e alternato** (scene diverse ma in rapporto vengono montate in successione); anche se simili i due tipi di montaggio si differenziano:
 - a) nel montaggio parallelo le due scene sono legate dalla contemporaneità
 - b) nel montaggio alternato le due scene sono legate dalla stretta coincidenza
- **flash back e flash forward** (due eventi temporalmente diversi vengono associati)
 - a) nel flash back un evento del presente viene collegato con uno del passato
 - b) nel flash forward un evento del presente viene collegato con uno del futuro

La centralina di montaggio utilizzata nella nostra scuola è una Panasonic:



ed è inserita su una postazione così configurata:

VIDEOPRODUZIONE

Schema di collegamenti per montaggio audio video

