



Il glossario per immagini



Che cos'è

Al termine della visione l'insegnante invita le studentesse ad una discussione collettiva per andare alla ricerca delle tematiche proposte nel film. I temi individuati condurranno all'estrazione di alcune parole chiave, a partire dalle quali le studentesse creeranno o cercheranno delle immagini evocative.



Durata

A partire da 40 minuti



Cosa serve

Cartellone
Post-it o fogli di carta
Fotocamera (smartphone)
Riviste, libri, giornali
Eventuale accesso a Internet



Perché

- Per esercitare la capacità di leggere all'interno del testo filmico i temi messi in campo e le domande che il film suggerisce.
- Per associare tra loro tematiche e questioni che s'intersecano, misurando così la complessità della realtà.
- Per passare dall'astrazione del tema ad una sua declinazione concreta, attraverso lo strumento dell'immagine, avvicinandosi così a comprendere meglio il linguaggio del cinema.



Descrizione

L'insegnante guida le studentesse alla **ricerca dei temi** del film visionato, avendo cura che non ci si fermi a quelli più espliciti ed evidenti, ma si approfondisca la discussione prendendo in considerazione tutte le implicazioni di quelle tematiche, dentro e fuori dal film.

Alcune possibili **domande di partenza** sono: *di cosa parla il film? Che temi secondo voi emergono? Ci sono temi che emergono indirettamente, in secondo piano? Quali temi o questioni voleva mettere in luce il regista? Secondo voi perché? Sono temi che vi interessano? Sono temi che fanno parte del vostro quotidiano?*

Al termine dell'ampio confronto, ogni studentessa scriverà su un **foglietto** (post-it o ritaglio di carta) le **3 parole chiave** che a suo avviso rappresentano meglio i temi esplorati.

I foglietti vengono **condivisi** (su lavagna o parete o Lim o cartellone) e **commentati**, dopodiché ognuna sceglierà una sola parola chiave tra quelle che aveva individuato, su cui svolgere l'attività successiva.

A partire dalla **parola scelta**, infatti, ogni studentessa andrà alla **ricerca di un'immagine** che a suo parere restituisca in parte o in tutto quel significato. Le immagini possono provenire da libri, giornali, dalla storia dell'arte, dal web, oppure possono essere prodotte dalle studentesse stesse, sotto forma di disegno, collage o fotografia.

Una volta trovata o creata l'immagine, ognuna **motiverà** la propria scelta in relazione alla parola chiave di partenza, e tutte le immagini andranno a comporre un **cartellone** che resterà a disposizione delle studentesse e dell'insegnante per future aggiunte.

Le collezioni di immagini inviate a siclab@cinemovel.tv saranno pubblicate sui siti di Cinemovel e MYmovies.it.



Consigli

Si consiglia all'insegnante di scegliere una modalità univoca per lo svolgimento della parte pratica del laboratorio, invitando la classe a creare le immagini (disegni o fotografie) o, in alternativa, a reperirle nei testi. La modalità mista, in cui parte delle studentesse optano per la realizzazione dell'immagine e parte per la ricerca iconografica, potrebbe essere più problematica.

È importante che ogni studentessa si impegni per estrarre individualmente dalla discussione collettiva 3 parole chiave. Se poi più di una studentessa sceglierà la stessa parola per la ricerca iconografica non è un problema, perché il contributo portato sarà in ogni caso differente.



Il cartellone con i contributi iconografici portati dalle studentesse si presta ad un secondo momento di riflessione collettiva: le stesse parole chiave hanno dato origine a contributi simili o diversi? E viceversa: parole chiave diverse hanno portato a contributi simili? Come mai? Cosa lega queste immagini tra loro? La collezione di queste immagini rimane aperta a possibili nuovi contributi suggeriti da altri film.



Approfondimenti

L'insegnante può approfondire la trama del film e altri elementi (recensioni, interviste, note sui temi) alla pagina www.mymovies.it/ondemand/sic.

Se vuoi saperne di più su...

... UN GIOCO DI CARTE: DIXIT

Attraverso bizzarre ma stupende illustrazioni, il gioco Dixit mette al centro la fantasia, sperimentando tecniche di narrazione orale.

https://www.asmodee.it/giochi_dixit.php

... SCRIVERE SENZA PAROLE

“Nei disegni faccio solo quello che voglio e mostro me e il mio mondo nel modo che scelgo. Capire la verità dell'oggetto del disegno è una cosa complessa perché non è una verità visibile, una verità superficiale: e richiede un grande sforzo, un impegno che qualche volta, per pigrizia, si cerca di evitare. È più facile inventare.” Saul Steinberg

Dal podcast del giornalista Francesco Costa sulle opere di Steinberg e sulla sua narrazione, senza parole, che racconta con le immagini ciò che si può solo osservare. <https://triennale.org/magazine/podcast-saul-steinberg>

... SCRIVERE PER IMMAGINI

Perché si dice che che la o il regista “scrive per immagini”? Cosa può voler dire questa espressione? In una sceneggiatura cinematografica si scrive solo “quello che si vede”, non si può riportare il flusso di pensieri di un personaggio o fare digressioni o incisi, perché si tratta di una scrittura tecnica, che va in mano ai vari reparti produttivi e deve essere molto chiara e concisa. Si tratta anche di una scrittura che non è pensata per restare sulla carta, ma per divenire un'altra materia, per essere cioè trasformata in immagini. Per questo è importante che la sceneggiatrice o lo sceneggiatore pensi già in questo modo in fase di scrittura. Gli americani chiamano questa regola: “SHOW, DON'T TELL” e l'hanno trasferita alla letteratura (pensa ad un romanzo contemporaneo e confrontalo con uno del passato: che fine hanno fatto le descrizioni? Che ruolo ha il dialogo? Il personaggio è descritto a parole o “mostrato” in azione?).

<https://www.illibraio.it/news/scrittura/show-dont-tell-1422965/>



Promosso da



In collaborazione con



mymovies.it
IL CINEMA DALLA PARTE DEL PUBBLICO

Con il contributo di



Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC-Ministero della Cultura e MI-Ministero dell'Istruzione