



Nome :



Québec 

ASSOCIATION DES CINÉMAS
PARALLÈLES DU QUÉBEC

INTRODUZIONE

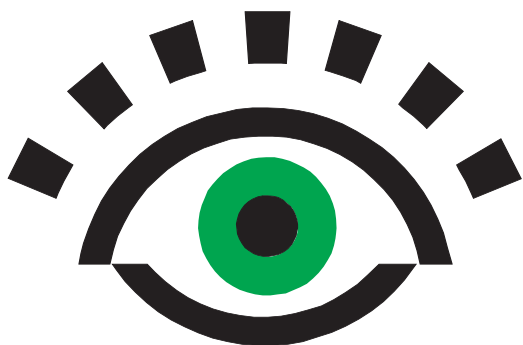
A tutti i genitori e a tutti gli insegnanti,

Questo quaderno è stato concepito dall'Associazione dei cinema paralleli del Quebec (ACPQ) grazie al Ministero della Cultura e delle Comunicazioni per divertire i ragazzi sviluppando il loro spirito critico. Desideriamo così migliorare la loro percezione delle immagini. Troverete sul sito Internet del ACPQ all'indirizzo www.cinemasparalleles.qc.ca delle informazioni sui nostri atelier d'educazione cinematografica e sul nostro programma scolastico gratuito « L'OEIL CINEMA » preparato per gli studenti e per gli insegnanti del second ciclo.

Se utilizzate del materiale cinematografico per delle attività in classe o per proiezioni in sala, assicuratevi che tutti i diritti di presentazione pubblica siano stati pagati conformemente alla legge. Ricordiamo che non potete utilizzare per proiezioni pubbliche oppure in classe delle cassette VHS o dei DVD noleggiati da Video Club e destinati ad uso privato.

Grazie a tutti quelli che hanno collaborato alla produzione di questo quaderno.

COPYRIGHT 2010 Associazione dei cinema paralleli del Quebec sotto la direzione di Martine Mauroy, direttrice generale dell'ACPQ

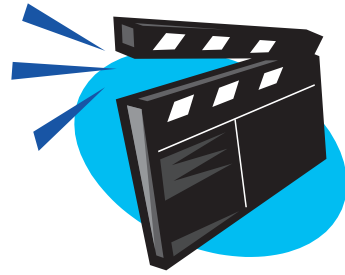


Ogni giorno guardi centinaia, persino migliaia, d'immagini in TV, ai video giochi, su Internet o al cinema. Dove passi la maggior parte del tuo tempo... a scuola o davanti ad uno schermo? Hai già visto un film una volta, due volte, tre volte... e ti piace rivederlo sempre! Perché?

Grazie al cinema, mondi meravigliosi si aprono a te. Il cinema ti fa conoscere dei personaggi, ti racconta delle storie ed altro ancora. Per meglio apprezzare tutte queste immagini, t'invitiamo a scoprire alcuni elementi della storia del cinema, del linguaggio cinematografico e dei mestieri del cinema.

A seconda della tua età, potrai scegliere di fare queste scoperte da solo o con qualcuno, a casa o in classe. Divertiti a sviluppare il tuo sguardo e il tuo spirito critico. Soprattutto non dimenticare che il cinema è sempre cinemagico!





Il cinema : realtà o finzione?

Il cinema è una realtà, ma le immagini che ci mostra non sono sempre vere. Il cinema può giocare con la durata delle azioni, i luoghi, l'età dei personaggi... Al cinema tutto è possibile.

Quando un film ti racconta una storia immaginaria è un film di finzione. Quando ti mostra una realtà è un film documentario. Hai certamente già visto decine di film di finzione e molti documentari, sulla vita degli animali, per esempio.

Puoi dare qualche titolo e dire se si tratta di film di finzione o di documentari?



La storia del cinema

Come te, il cinema ha una storia propria. Il cinema è nato dall'unione della scienza e dell'immaginazione. Tra la fine del XVIII secolo e l'inizio del XIX secolo, alcuni scienziati hanno fabbricato differenti effetti ottici come il disco magico (taumatropio) ed il quaderno animato (folioscopio), esperienze che anche tu potrai fare nelle pagine seguenti.

Poi è arrivata la fotografia, la sorella del cinema, ma le immagini non erano ancora animate. In seguito, si è scoperto che occorrono 24 immagini al secondo per creare l'illusione di un'immagine animata da un movimento regolare. Da questa scoperta scientifica è nato il cinema, un divertimento e uno strumento di lavoro. Il cinema ci permette di sognare e di osservare la vita, d'immortalare alcuni momenti importanti della Storia, di conoscere meglio la nostra cultura e di aprirci a quella degli altri. In seguito verranno la televisione e le nuove tecnologie.

1877

LE GRANDI DATE DEL CINEMA

1927

1877 Émile Reynaud inventa il prassinoscopio, Francia.

1888 Teatro ottico di Émile Reynaud, Francia.

1895 Invenzione del cinema ad opera dei fratelli Auguste e Louis Lumière :
il Cinematografo, Francia.

1897al 1905 I primi film di finzione e i primi trucchi : Georges Méliès, Francia.

1927 Il primo film sonoro : **Il cantante di jazz** di Alan Crossland, Stati Uniti.

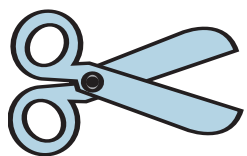
Verso il 1930 I primi film girati su pellicole a colori in diversi modi per sperimentare nuove tecniche.

1935 Il primo film interamente in technicolor : **Becky Sharp**
di Rouben Mamoulian, Stati Uniti.

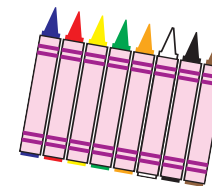
1953 Lancio del cinemascopio da parte della Compagnia 20th Century Fox
con suono stereofonico. Il primo film in cinemascope :
La Tunica di Henry Koster, Stati Uniti.

Verso il 1975 Il suono Dolby stereo fa la sua apparizione nelle sale del cinema
ma il materiale richiesto è molto costoso e s'impone lentamente.

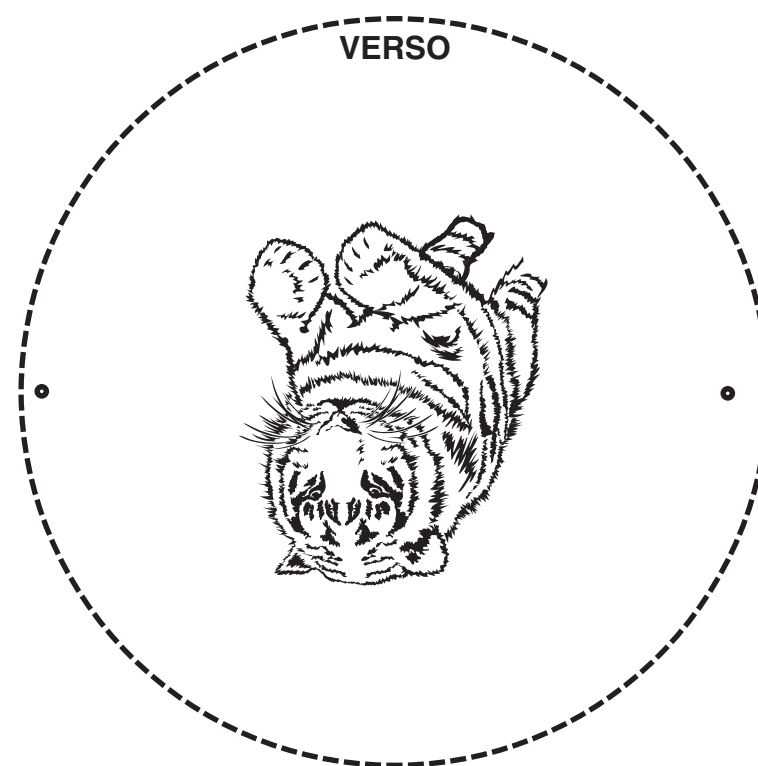
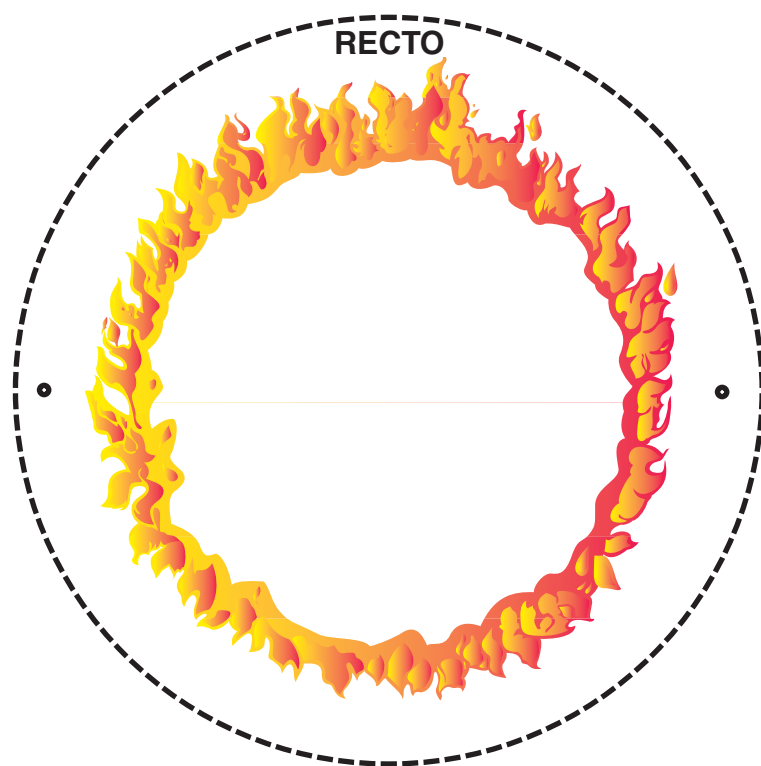
1953



GIOCO OTTICO : IL DISCO MAGICO (TAUMATROPIO)



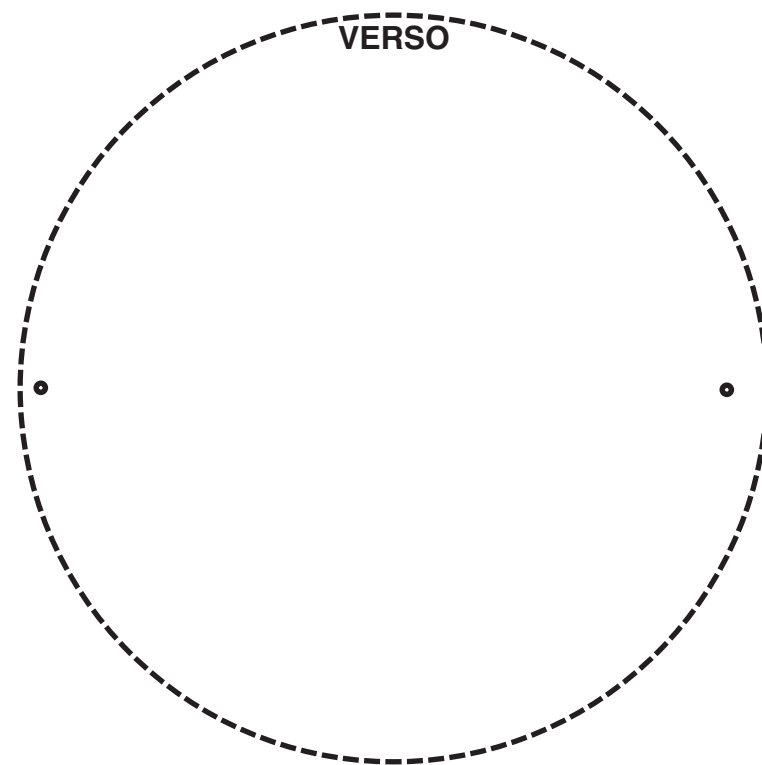
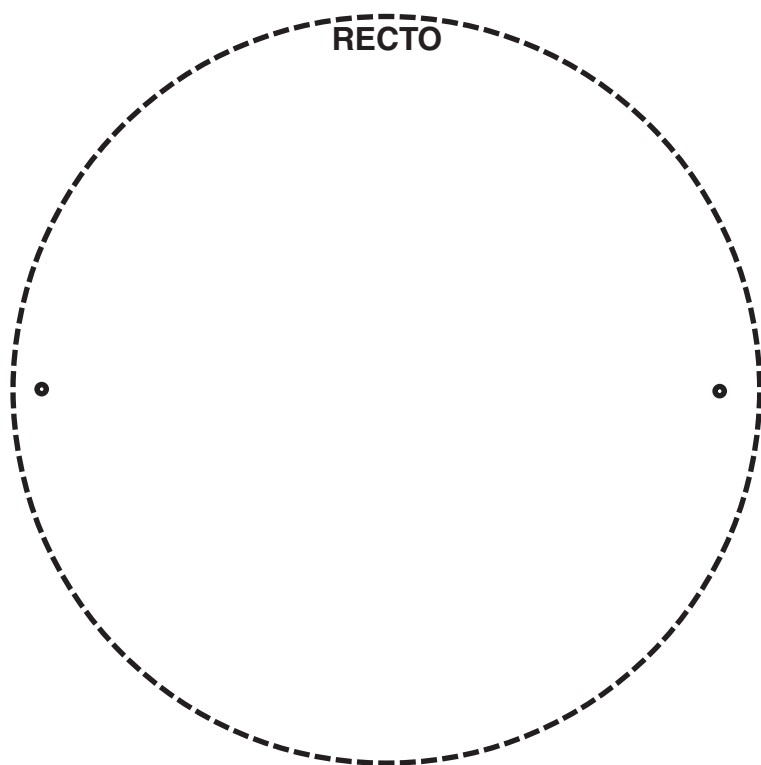
Ritaglia i due cerchi seguendo la linea tratteggiata ed incollali l'uno spalle all'altro. Per ottenere un Taumatropio più rigido e più solido, puoi incollare i cerchi su un cartone. Assicurati che le parole « Recto » e « Verso » siano bene in alto poiché il disegno del verso deve essere sottosopra (la testa in basso) perché il gioco ottico funzioni. Inserisci un elastico in ogni lato nei buchi indicati. Fai girare rapidamente i disegni colorati e vedrai la tigre nel cerchio in fiamme. È la persistenza retinica a fare in modo che la prima immagine rimanga una frazione di secondo sulla tua retina, in fondo all'occhio, mentre l'immagine successiva s'imprime a sua volta sulla retina e via di seguito.



COSTRUISCI IL TUO DISCO MAGICO (TAUMATROPIO)

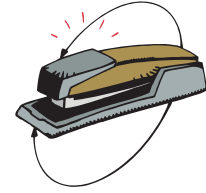


Fai dei disegni a tua scelta all'interno dei due cerchi (per esempio : un pesce ed una vaschetta, un uccello e una gabbia). Non dimenticare che il disegno del verso deve essere disegnato al contrario (la testa in basso). Ritaglia poi i cerchi seguendo le linee tratteggiate ed incollali l'uno spalle all'altro. Per ottenere un taumatropio più rigido e più solido, puoi incollare i cerchi su un cartone. Inserisci un elastico in ogni lato nei buchi indicati. Fai girare rapidamente i disegni ed ammira il gioco ottico che tu stesso avrai creato.

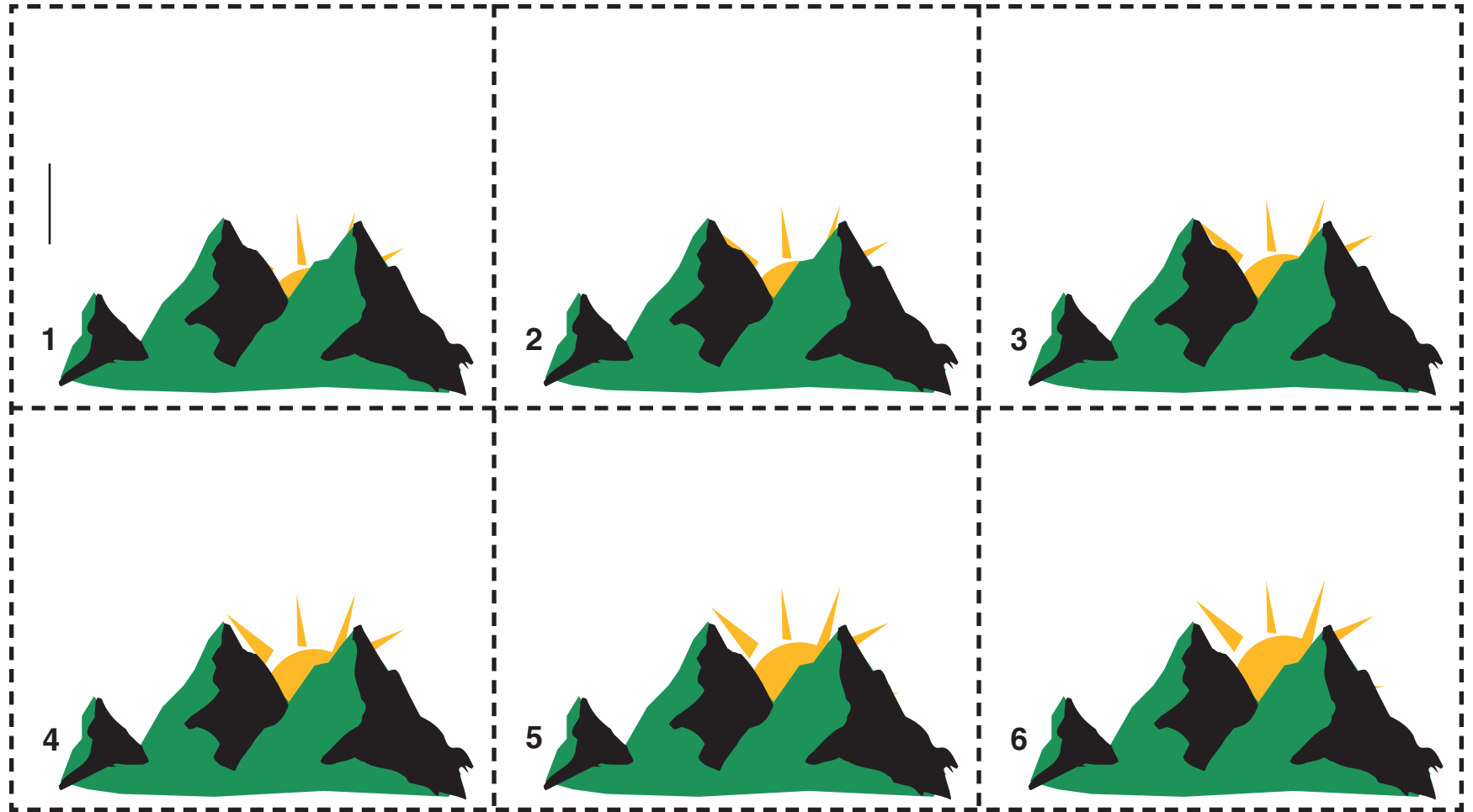


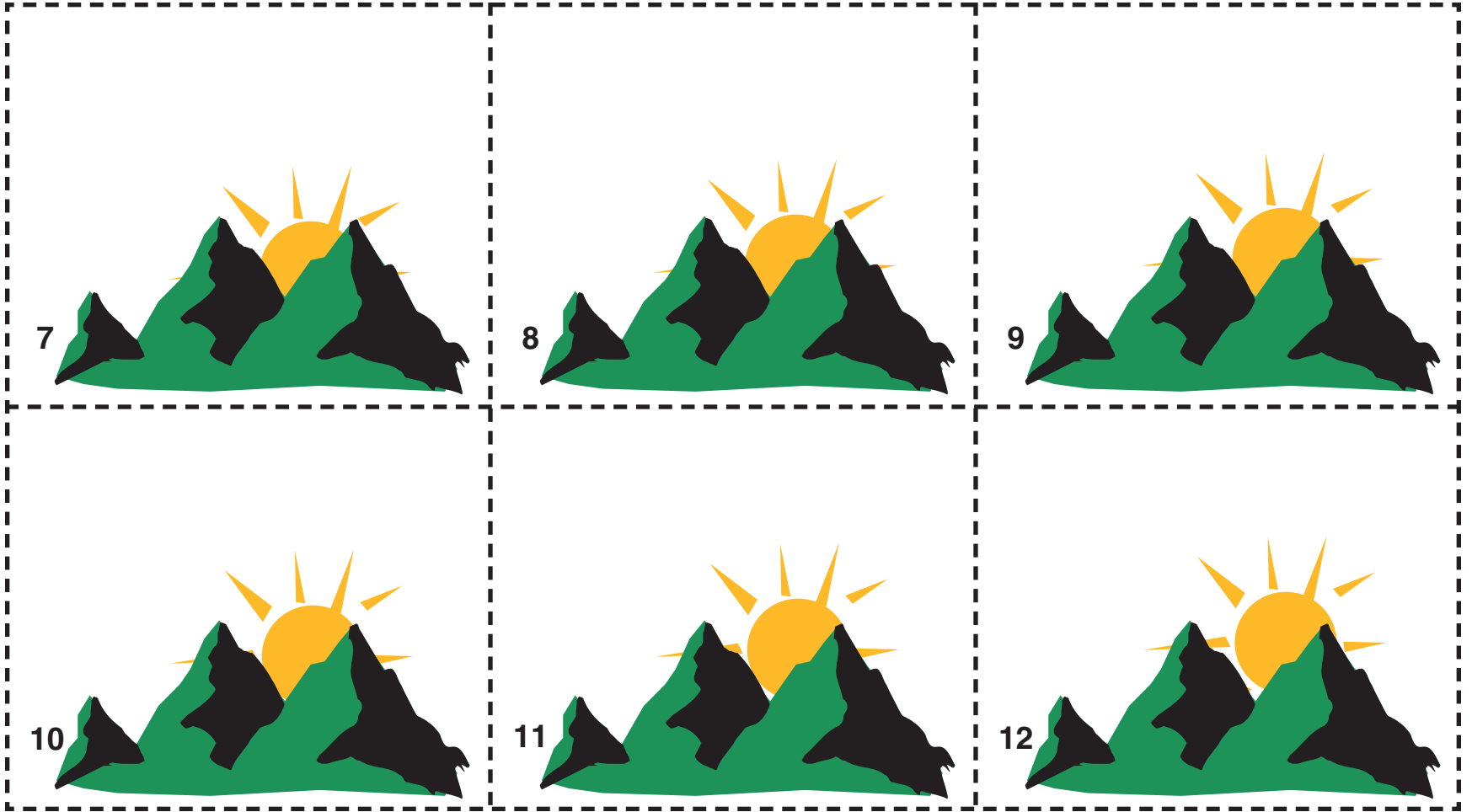


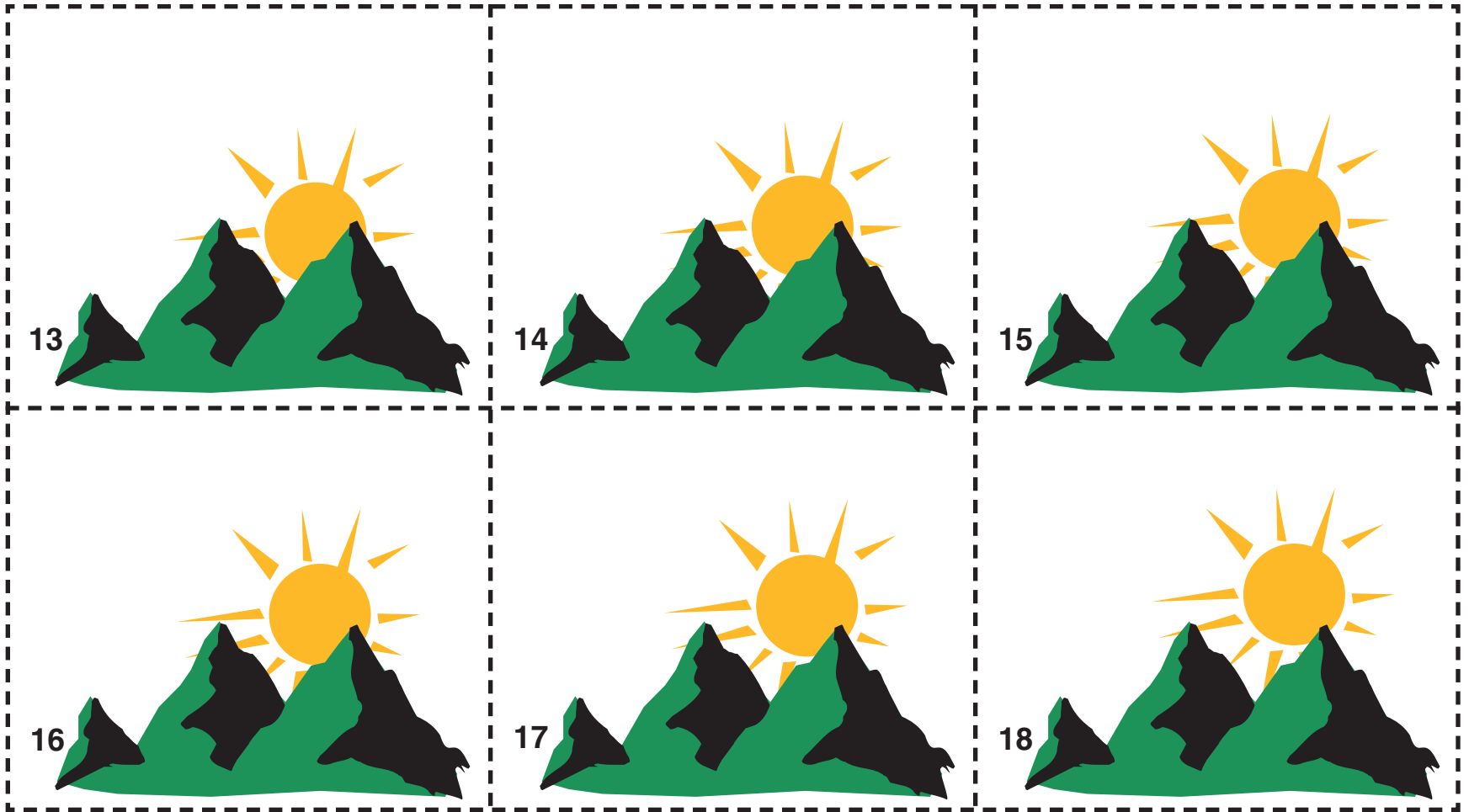
GIOCO OTTICO : IL FOLIOSCOPIO

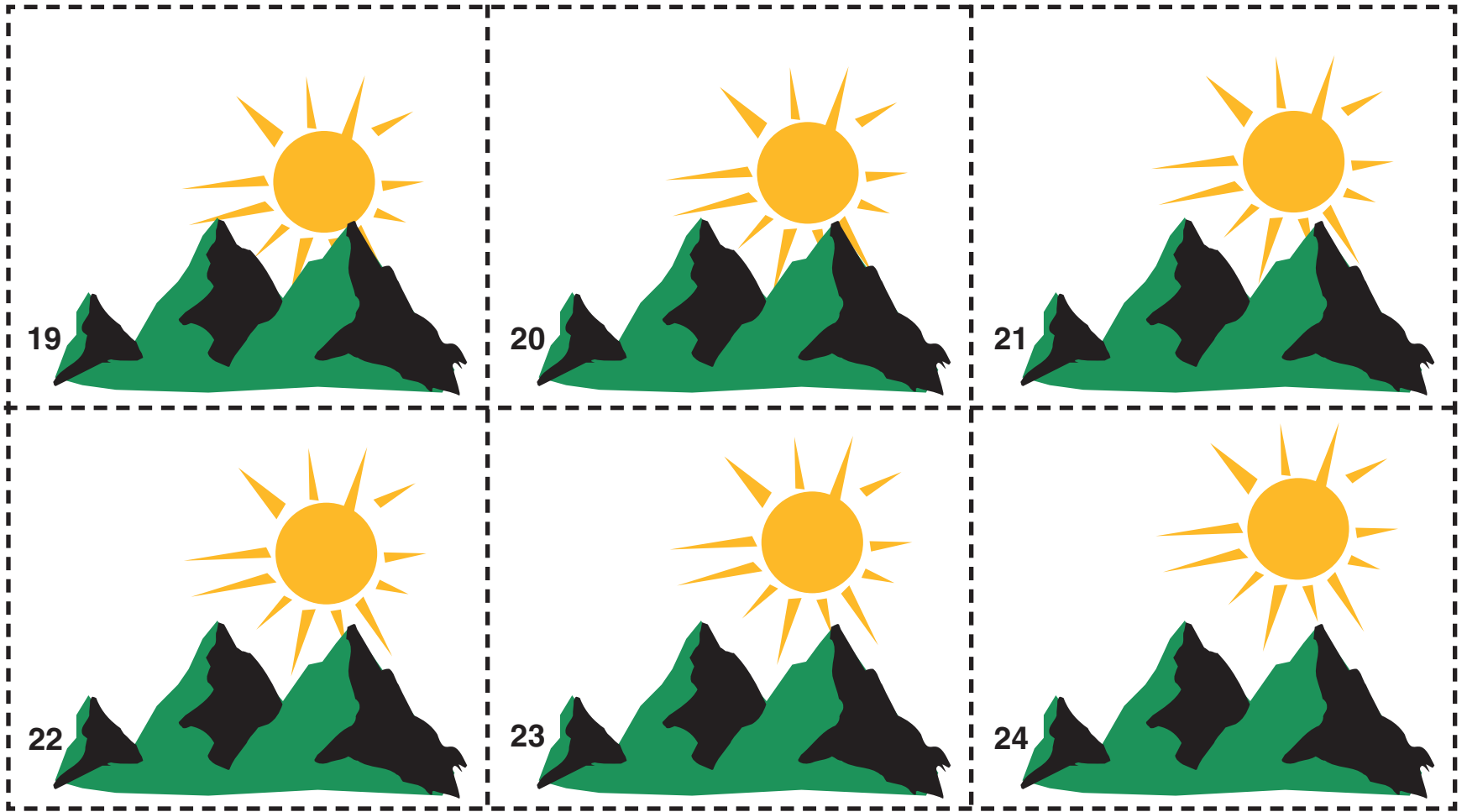


Ritaglia i 24 rettangoli e spillali in ordine numerico sul segno del rettangolo 1. Quando avrai finito, fai scivolare questo piccolo libretto tra le tue dita e vedrai il sole che sorge!







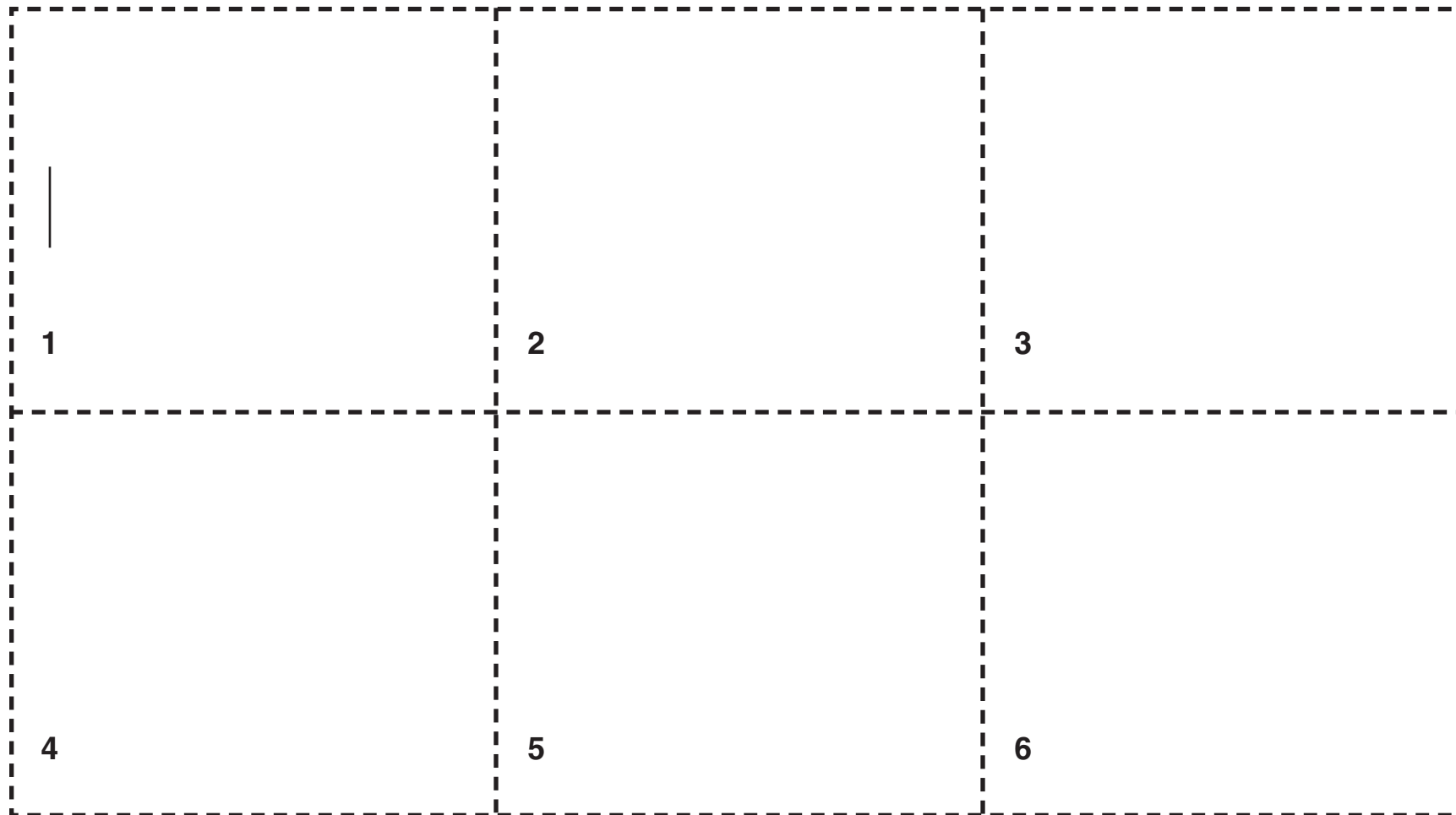


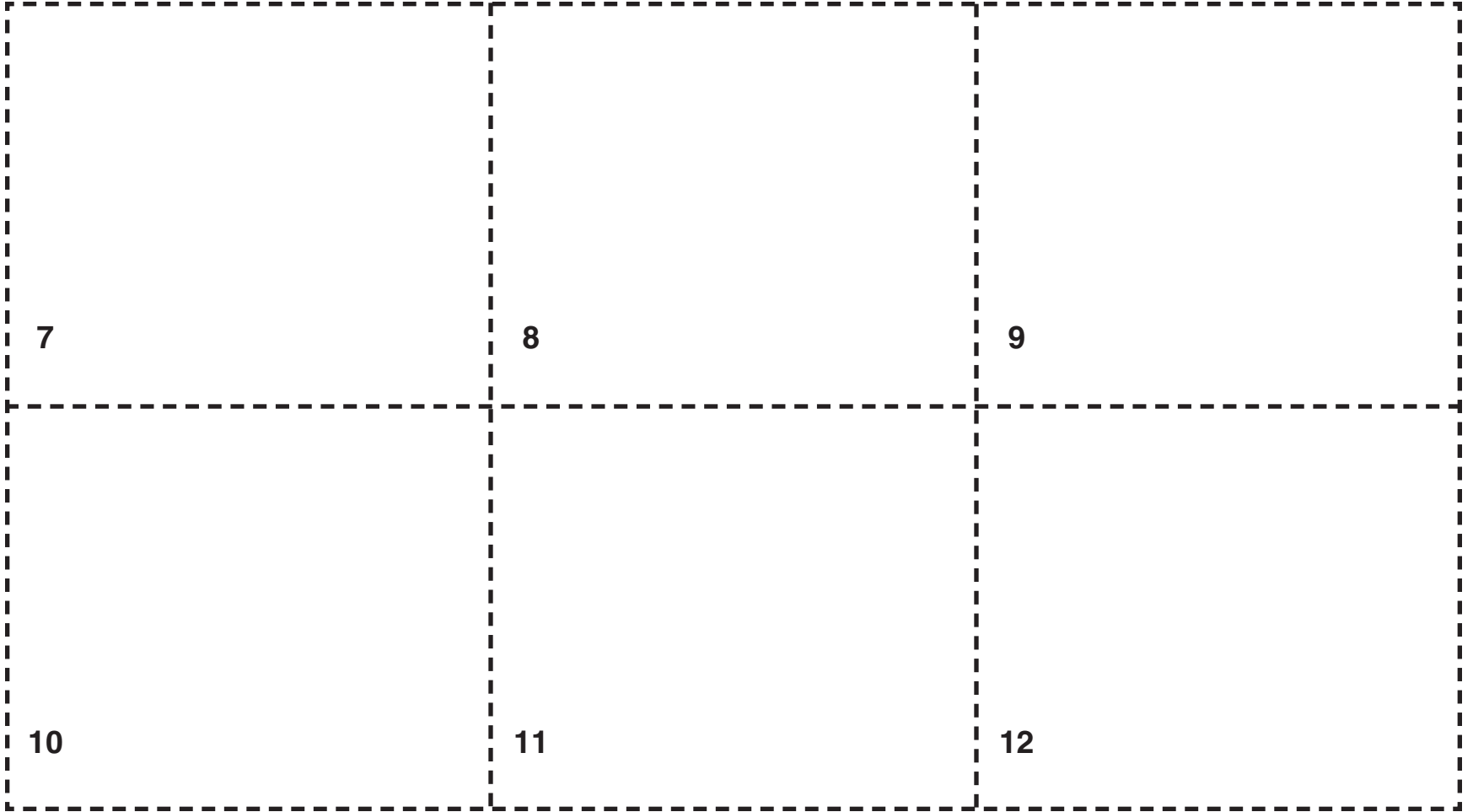


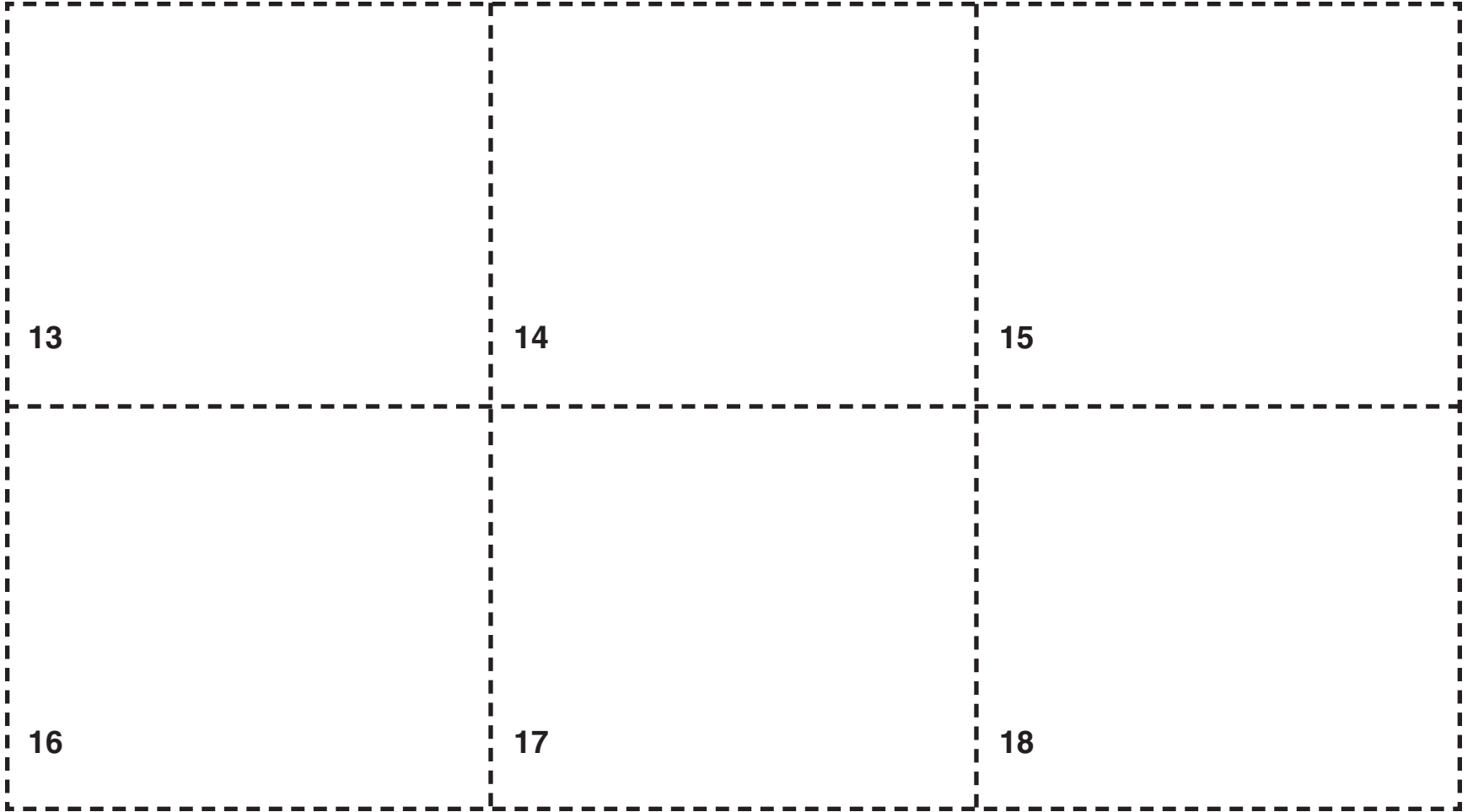
COSTRUISCI IL TUO FOLIOSCOPIO



Ritaglia i 24 rettangoli. Disegna un animale o un uomo sul rettangolo 24. Sovrapponi il foglio precedente e rifai il tuo disegno modificandolo un po' e così via, per esempio modificando le gambe per far muovere il personaggio e vederlo correre. Quando avrai finito, spilla i disegni insieme al punto indicato sul rettangolo 1 e lascia i fogli del libretto scivolare fra le tue dita e vedrai il disegno animarsi!







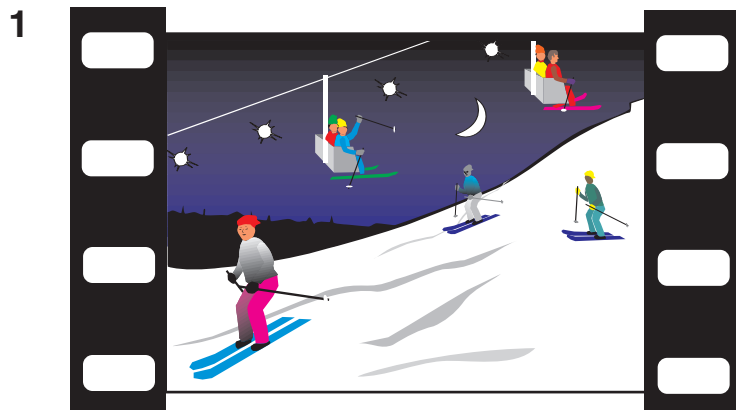
19	20	21
22	23	24



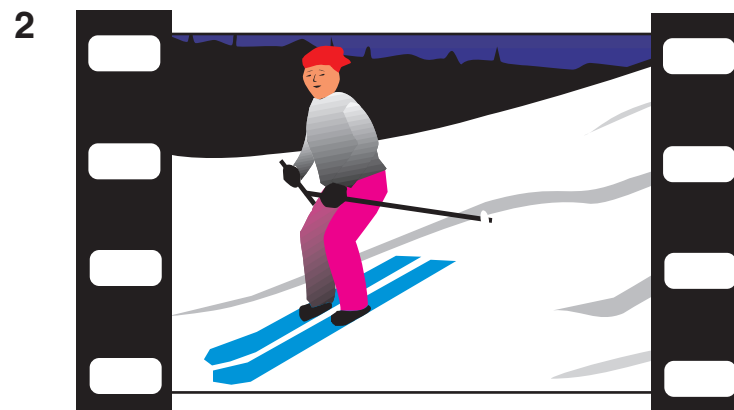
Le inquadrature

Per raccontare una storia sullo schermo, si utilizza il linguaggio delle immagini che dà al film il ritmo e l'impressione della realtà. Grazie alla varietà delle inquadrature, lo spettatore scopre progressivamente l'universo immaginato dai creatori del film. Le inquadrature servono a presentare tutti gli elementi dell'azione per costruire una storia.

Le inquadrature che si ritrovano più di frequente nel cinema sono : il campo lungo, la figura intera, il piano medio ed il primo piano. Esamina attentamente le differenze tra queste quattro inquadrature che sono illustrate sulla pagina seguente. Poi divertiti a disegnare le tue proprie inquadrature.



Il **campo lungo** situa il personaggio nel suo ambiente generale.



La **figura intera** mette l'accento sul personaggio dalla testa ai piedi.

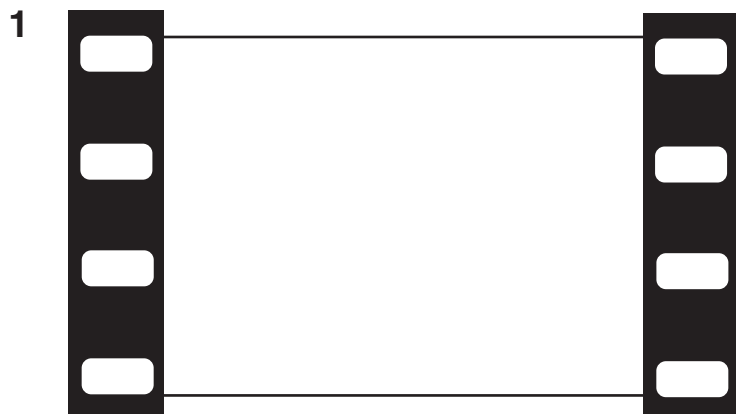


Il **piano medio** mostra il personaggio dalla testa alla vita e permette di vedere i dettagli.

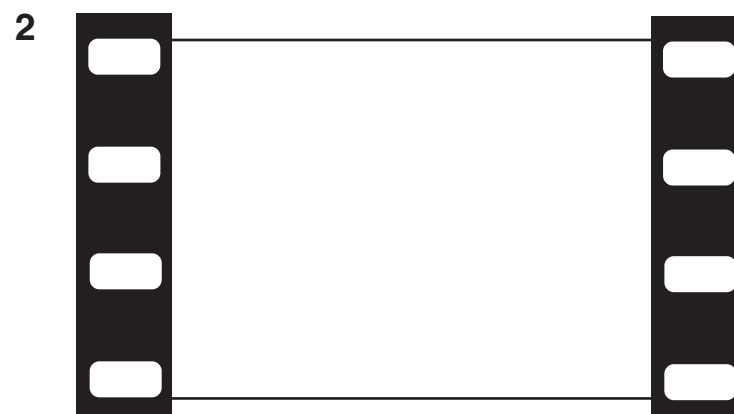


Il **primo piano** mostra il personaggio dalla testa alle spalle.

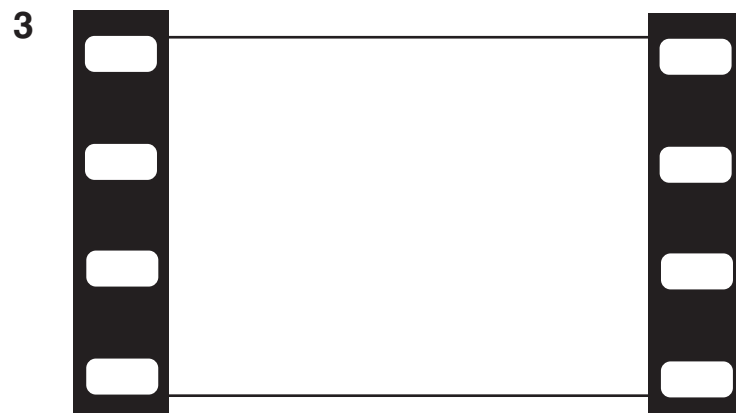
Azione! Ora tocca a te realizzare il film. Con l'aiuto delle indicazioni fornite, disegna un'inquadratura su ogni pezzo di pellicola. Il titolo del tuo film é : ***Una partita di pallaprigioniera!***



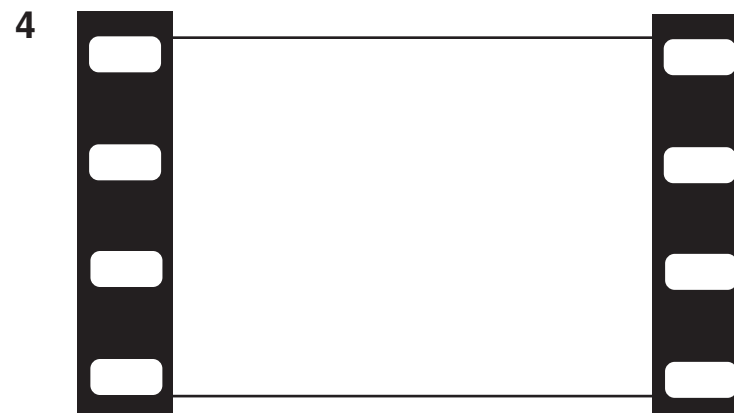
Il **campo lungo** situa il personaggio nel cortile della scuola con le due squadre.



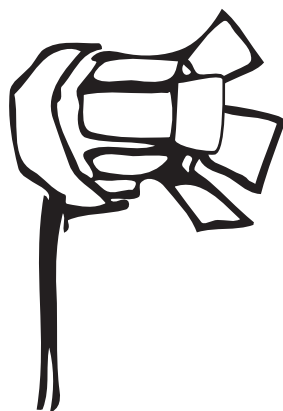
La **figura intera** permette di vedere il personaggio dalla testa ai piedi pronto a lanciare il pallone.



Piano medio. Vediamo meglio il personaggio. Si vedono più dettagli su di lui: la sua età, i suoi vestiti.



Primo piano del personaggio. È felice, grida, è riuscito a colpire un avversario.



La scena

Una scena è composta da una serie di piani organizzati in modo tale da far ben capire la storia allo spettatore. La scena è un momento del film che si svolge in uno stesso luogo. Tutte le scene formano i principali avvenimenti della storia e sono raggruppate in sequenze. L'insieme delle sequenze costituisce il film.

Per capire meglio il linguaggio del cinema puoi confrontarlo con un libro.

Un'inquadratura = una frase.

Una scena (un insieme d'inquadrature) = un paragrafo (un insieme di frasi).

Una sequenza (un insieme di scene) = un capitolo (un insieme di paragrafi).

Un film (l'insieme delle sequenze) = un libro (l'insieme dei capitoli).



Movimenti della cinepresa

Lo strumento più importante nel cinema è senza dubbio la cinepresa. È grazie ad essa che la storia prende vita, che l'immaginario si fissa alle immagini. Durante le riprese, la cinepresa non resta sempre immobile. Per dare ritmo al film, la cinepresa prende parte all'azione e si sposta per mostrare tutti gli elementi importanti della storia.

In genere ci sono due tipi di movimento di cinepresa : la panoramica e la carrellata.

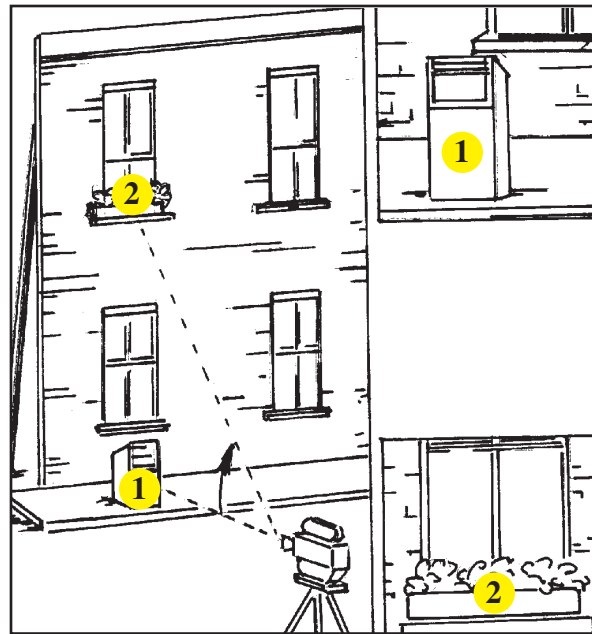
La panoramica

La cinepresa gira su se stessa e rivela progressivamente un luogo.

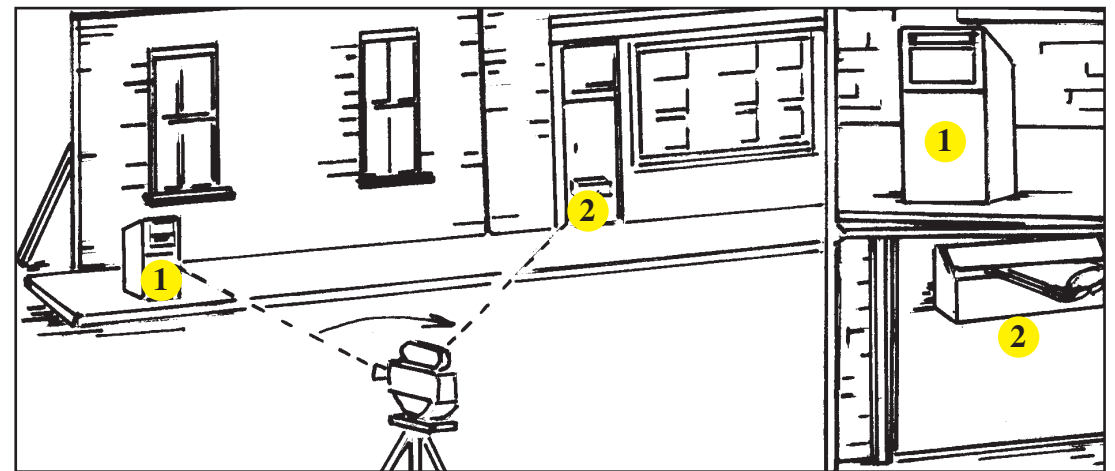
Se la cinepresa va dal basso verso l'alto, o dall'alto verso il basso, è una **panoramica verticale**.

Se la cinepresa va da sinistra a destra, o da destra verso sinistra, è una **panoramica orizzontale**.

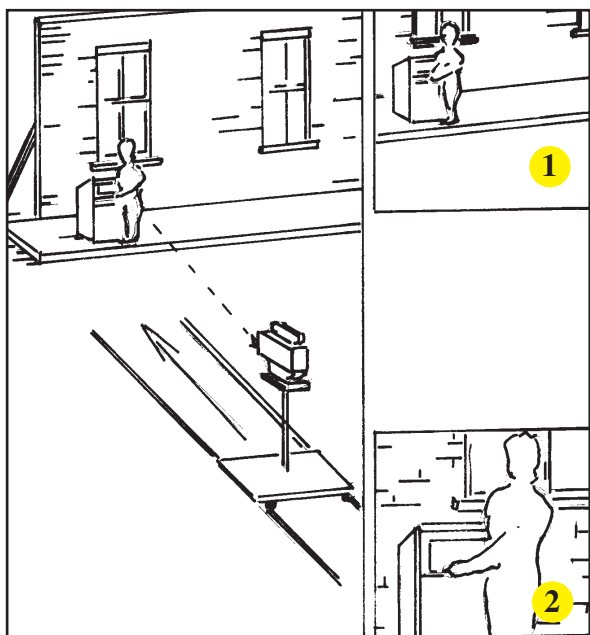
Se vuoi ben visualizzare la panoramica fai un movimento della testa in verticale ed in orizzontale. Otterrai i due tipi di panoramica.



Panoramica verticale ↑



Panoramica orizzontale →



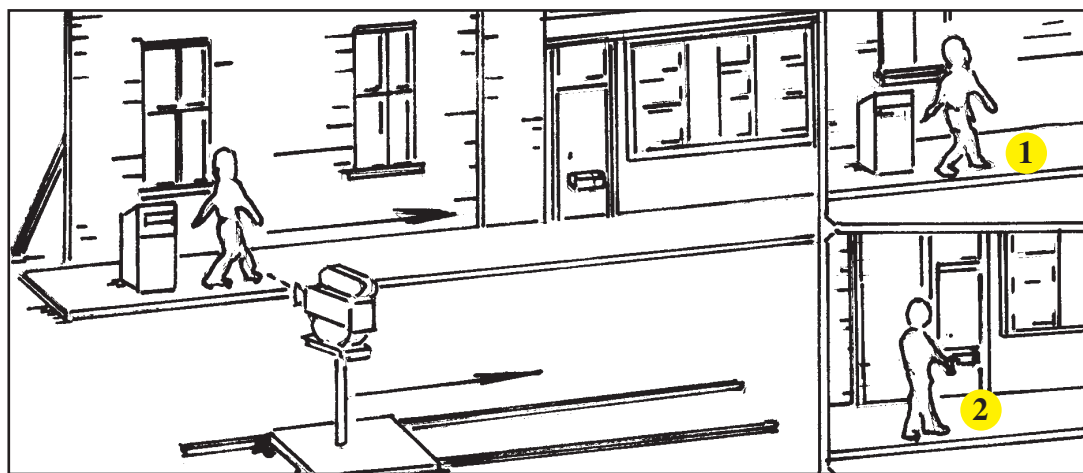
Carrellata in avanti ↑

La carrellata

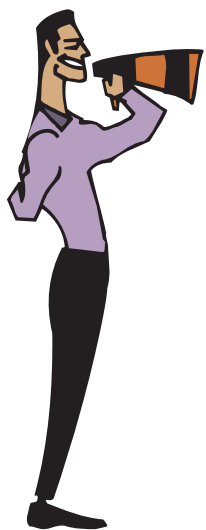
La cinepresa resta fissa su un supporto o cavalletto. Il supporto e la cinepresa si muovono insieme su un carrello o su delle rotaie.

Quando la cinepresa si sposta in avanti, il movimento è chiamato **carrellata in avanti**. Quando la cinepresa si sposta indietro, il movimento è una **carrellata indietro**. Quando la cinepresa si sposta sul lato, è una **carrellata laterale**.

La carrellata permette di seguire un personaggio, di creare un'atmosfera particolare o di sottolineare certi avvenimenti.



Carrellata laterale →



I mestieri del cinema

Perché una storia diventi un film, sono necessari molti specialisti che formano una squadra per dar vita alle immagini. Alcuni mestieri sono più conosciuti, altri meno. È un lavoro di squadra e tutti i membri di questa squadra sono importanti.

Prima di tutto lo sceneggiatore scrive la storia. Poi c'è il regista che darà vita al racconto. Tu sai bene che alcune persone sono più brave di altre a raccontare una storia. Sicuramente anche a te piacerà di più ascoltare una storia raccontata da uno zio tanto simpatico che fa ridere tutti a Natale. Nel cinema è lo stesso. Il regista racconta la storia allo spettatore a modo suo. Alcuni piacciono sempre e per questo sono più conosciuti. La stessa persona può fare il lavoro di sceneggiatore e di regista di un film.



Fare un film costa molto caro. Trovare il denaro necessario al film è compito del produttore. Bisogna ingaggiare gli attori e i tecnici, comprare il materiale necessario, trovare i luoghi e prevedere il tempo necessario per le riprese. Si lavora molto anche alla preproduzione (periodo prima della produzione vera e propria).

Ora siamo pronti per le riprese, questo è il periodo della produzione. Sulla scena il regista è il grande direttore d'orchestra. Coordina il lavoro degli attori e dei tecnici. Ecco alcune delle persone che lavorano con lui : un cameraman che fa le riprese, un tecnico delle luci che si occupa d'illuminare la scena, un tecnico del suono ed un microfonista che registrano le voci ed i rumori, uno scenografo, un truccatore, un parrucchiere, un costumista, un accessorista, un responsabile degli effetti speciali, un fotografo di scena che scatta le foto che serviranno poi alla promozione del film.



Un altro mestiere molto importante, ma molto meno conosciuto, è quello del segretario di edizione. Durante le riprese verifica e prende nota di tutto al fine di garantire la continuità del film. Poiché un film non si gira mai nell'ordine giusto, è importante verificare tutti i dettagli, come la pettinatura degli attori, affinché una volta riordinate le riprese, lo spettatore possa credere a quello che vede.



Per facilitare l'identificazione delle riprese si usa un ciak come quello che vedi sulla copertina del tuo quaderno cinematografico. Sul ciak si scrive il titolo del film, il numero della scena e quello della ripresa. Si filma il ciak prima di ogni ripresa. Una ripresa corrisponde ad un momento della produzione che inizia quando il regista grida : « Azione! » e finisce quando dice : « Stop! ». A volte è necessario ricominciare diverse volte prima che tutto sia perfetto. Non dimenticare che la riuscita di un film dipende dagli sforzi di tutta una squadra.

Chi fa che cosa?

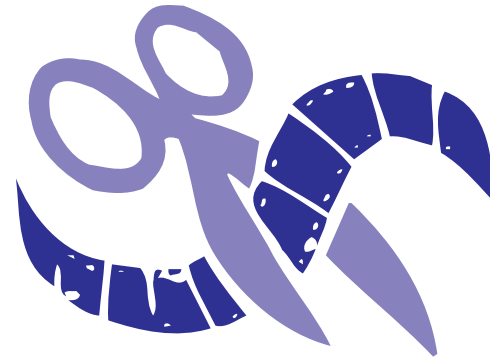
Con una linea collega il mestiere con la persona che lo fa.



Divertiti a colorare la troupe al lavoro sulla scena.



Quando le riprese sono terminate, il lavoro non è ancora finito. È il momento della postproduzione (periodo successivo alla produzione). Il montatore lavora per rimettere tutte le scene nell'ordine corretto. È aiutato dal regista e si basa sugli appunti del segretario di edizione. È a questo momento che i dialoghi, gli effetti speciali, la musica ed i rumori sono aggiunti. Tutto deve essere ben assemblato affinché sullo schermo tutto sembri vero.



Il film è adesso pronto per essere visto nelle sale cinematografiche. È il distributore che si occupa di mettere sul mercato il film e di promuoverlo. Per far conoscere un film vengono preparate delle locandine, degli spot televisivi e delle pubblicità. Lo spettatore può vedere il film prima in sala sul grande schermo, dopo qualche mese il film sarà disponibile in videocassetta e in DVD, infine in TV.

FINE

Association des cinémas parallèles du Québec

4545, av. Pierre-De Coubertin

Montréal (Québec) H1V 0B2 CANADA

Telefono: 514.252.3021 # 3716 o # 3644

Fax: 514.252.3063

Email: acpq@cinemasparalleles.qc.ca

www.cinemasparalleles.qc.ca