

ARTIGIANI DI IMMAGINI IN MOVIMENTO. RICERCA VISIVA E INCLUSIONE*

Fabio Bocci e Gianmarco Bonavolontà, Dipartimento di Scienze della Formazione, Università degli Studi Roma Tre, fabio.bocci@uniroma3.it, gianmarco.bonavolonta@uniroma3.it

Abstract italiano

Nel presente contributo gli autori presentano la descrizione di alcuni loro video che hanno come sfondo integratore della narrazione il tema dell'inclusione. Definendosi artigiani di immagini in movimento, gli autori cercano di inquadrare la prospettiva che caratterizza il loro modo di intendere la produzione dei lavori filmici che realizzano. Il paradigma digitale, infatti, consente la possibilità di far coincidere concettualizzazione e montaggio, operazione questa che modifica l'ideazione stessa del lavoro filmico. Tale presupposto, in effetti, è anche il frutto di una ricerca sul visuale in campo educativo, con una concreta ricaduta nella comunicazione in ambito didattico, formativo e sociale.

Parole chiave

Ricerca visiva, comunicazione didattica, inclusione, paradigma digitale, disabilità

English Abstract

*Il presente lavoro è frutto di una collaborazione decennale. Ai soli fini redazionali, si precisa che il paragrafo 1 è stato redatto da Fabio Bocci, il paragrafo 2 da Gianmarco Bonavolontà. I paragrafi 3 e 4 sono da attribuirsi congiuntamente ai due autori.

In this paper, the authors present some of their videos where the theme of inclusion is the main background of the plot. The authors, who define themselves as craftsmen of the image, try to explain the rationale of their video production using the digital paradigm. This paradigm makes it possible to match conceptualization with video editing, a procedure which modifies the conception itself of the filmic work. This presupposition is in fact the result of a research about the visual in education, with a concrete repercussion on the communication within the pedagogical, educational and social field.

Keyword

Visual research, educational communication, inclusion, digital paradigm, disabilities

1. Il Cinelinguaggio in Educazione: applicazioni e implicazioni possibili

Un discorso sul connubio cinema e pedagogia non è certo nuovo e il dibattito sull'utilizzo del dispositivo cinematografico come strumento spendibile in ambito educativo risale nel nostro Paese agli Anni Sessanta e Settanta.

Da allora è trascorso non poco tempo e, naturalmente, come si suole dire è passata anche molta acqua sotto i ponti. La letteratura di riferimento è abbondante sia per una visione sincronica del dibattito (Aristarco e Orto, 1980; Cohen-Séat e Fougeyrollas, 1961; Dieuzeide, 1966; Laporta, 1979; Lumbelli, 1974; Mialaret, 1966; Morin, 1962; Tardy, 1966) sia per una analisi diacronica del fenomeno, con le dovute attualizzazioni (Agosti, 2001; Agosti e Guidorizzi, 2011; Bellatalla et al., 2005; Bocci, 1998; 2002; 2012a; Cecconi, 2006; D'Incerti et al. 2000; Durante, 1998; Gris, 2010; Maci, 2004).

Non essendo lo scopo del presente contributo ripercorre l'evoluzione del dibattito e delle sue implicazioni, quanto presentare alcuni nostri lavori, in questa breve nota introduttiva ci soffermiamo solo ad evidenziare alcuni punti che riteniamo significativi ai fini della nostra argomentazione.

In educazione (qui inteso nella sua accezione globale di *Education* e non come dimensione dicotomica rispetto a quelle di istruzione e formazione), l'utilizzo del cinelinguaggio è riscontrabile nei seguenti tre campi/aree di applicazione:

1. A scuola o nei contesti formativi (ivi inclusa l'università, ma non solo) come:

a. sussidio alla didattica¹;

b. strumento di acquisizione di conoscenze e competenze, mediante la produzione di prodotti filmici, anche in un'ottica di educazione mediale².

Indubbiamente l'utilizzo del cinelinguaggio in un'aula (scolastica, universitaria, di una organizzazione, ecc.) offre diversi vantaggi alla pratica didattico-formativa, fornendo soprattutto a chi ne usufruisce (sia in ricezione che in produzione) la possibilità di (Bocci, 2006):

- incontrare informazioni dinamiche veicolate da una molteplicità di sistemi simbolico-culturali (le immagini, il sonoro, la gestualità);

¹ In questa accezione si aprono vari scenari di riflessione/dibattito che vanno dalla sostanziale passività del fruitore, chiamato ad assistere e al massimo a commentare, all'utilizzo del film come strumento didattico. In tal senso resta ancora valido quanto evidenziato da Gagné e Briggs (1990).

² In tale accezione sono piuttosto significative le avvertenze e le riflessioni critiche di Gianna Cappello (2008).

- accedere alle informazioni in modo flessibile e significativo;
- attivare una varietà di gradi di coinvolgimento nel processo di apprendimento (dall'immersione all'astrazione)
- attingere dai personali repertori strategici le funzioni creative appartenenti al proprio potenziale personale.

Nel caso del tema dell'inclusione delle persone disabili o che si caratterizzano per la loro diversità, esiste una significativa letteratura che offre preziose indicazioni sul connubio cinema/disabilità in ottica didattico-formativa (Agosti, 2003; Angrisani et al., 2001; Bocci, 2003; 2005a; 2008; 2012a; Bocci e Domenici, 2013; Domenici, 2013; Errani, 2000; 2007; Iannicelli, 2003; Linguiti, 2002; Monceri, 2012; Pavone, 2011).

2. Nell'ambito della comunicazione sociale, che include certamente anche la scuola e l'università, ma non solo queste agenzie (si pensi ai convegni, agli incontri con le famiglie organizzate da associazioni, in parrocchia, ecc.), come amplificatore/divulgatore culturale di tematiche o problematiche sensibili. Nello specifico del nostro caso, si fa riferimento al tema dell'inclusione di persone con disabilità, svantaggiate, in difficoltà, ecc. In altri termini maggiormente vulnerabili ed esposte a rischio di emarginazione (Gardou, 2006; Lepri, 2011).

In tal senso, il ricorso al cinelinguaggio (film a lungo, medio, corto metraggio, docufilm, film di montaggio, ecc.) permette al fruitore di attivare una importante azione di riflessione con quelle che sono le rappresentazioni sociali della disabilità, della diversità, delle minoranze oppresse, e così via, soprattutto attraverso un confronto aperto e dinamico con i propri vissuti, ricchi di aspettative, di valori, di credenze e di convinzioni (e perché no, di pregiudizi).

3. Nell'ambito della ricerca, come strumento di analisi della realtà, ossia dei sistemi con i quali la società rappresenta talune condizioni che la caratterizzano (diversità, povertà, minoranze, identità di genere, ecc.) e per mezzo dei quali si rappresenta. In altri termini, sempre restando focalizzati sul nostro sfondo integratore, come strumento di analisi dei meccanismi di inclusione e (molto più spesso) di esclusione che derivano dalle forme rappresentative adottate, dai discorsi con cui il potere cerca il dominio e l'omeostasi, come non mancano di mettere in risalto anche gli appartenenti alla prospettiva dei *Disability Studies* (Medeghini e Valtellina, 2006).

Naturalmente, la ricaduta di una simile ricerca è trasversale e non può non avere implicazioni anche sui punti precedenti (Bocci, 2012a).

Per quanto concerne gli autori del presente contributo, l'ambito di elezione è quello della ricerca, sia per gli aspetti inerenti l'analisi del

fenomeno nella sua globalità (lo studio dell'evoluzione dell'utilizzo del cinelinguaggio in ambito didattico e formativo e nella comunicazione sociale) o nei suoi aspetti particolari (la rappresentazione della scuola e degli insegnanti, della disabilità in generale o in alcune sue espressioni specifiche)³, sia per la produzione di prodotti visivi che sono l'esito di indagini sul visuale interconnesse alla loro applicabilità per l'analisi di specifici oggetti di ricerca sottoposti ad osservazione⁴.

Di quest'ultima dimensione forniamo alcuni esempi, applicati al discorso sull'inclusione, nel terzo paragrafo, non prima, però, di aver dedicato un significativo spazio al paradigma di riferimento utilizzato nella costruzione dei video da noi realizzati, ossia quello digitale.

Come illustreremo più avanti, infatti, non ci avvaliamo del digitale e delle sue notevoli potenzialità solo come ausilio tecnico, ma come dispositivo tecnologico che modifica sostanzialmente la concettualizzazione stessa dei prodotti da noi realizzati, siano essi la risultante di una collazione di altri testi filmici o l'esito di un girato originale.

2. Il paradigma digitale⁵

«L'epoca del mio ingresso nel cinema è stato un periodo di crisi e di rivolte: la rivoluzione delle droghe, del sesso, i diritti dei gay, i diritti civili, delle donne, la lotta al sistema dominante. Servivano dei nuovi eroi, dei nuovi argomenti per il cinema. Per 15 anni abbiamo avuto film interessanti. In tempi di crisi i film sono contro. Oggi la crisi è nella forma non nei contenuti. Non sappiamo cosa sono i film, quanto durano, come si guardano, dove si guardano, come si pagano. Sembra più il 1913 del 2013. Si fa tutto al volo. Il cinema sta subendo un cambiamento profondo. Ogni settimana c'è qualcosa di nuovo. Nessuno sa come sarà. Niente più proiezioni al buio davanti a un pubblico. Roba da 20° secolo. Attenzione! Il contenuto è fatto da personaggi, storia, musica ... la forma sta nella presentazione. Il contenuto è il vino e la forma è la bottiglia. Non c'è contenuto senza forma e non c'è vino senza bottiglia. Se la forma cambia il contenuto non è stabile. Non si può fare un film rivoluzionario in mezzo a una rivoluzione. Forse questo periodo di transizione potrebbe non essere una transizione, ma uno stato d'innovazione tecnologica permanente che

³ Si vedano, a titolo esemplificativo, Bocci: 2002; 2005a; 2005b; 2006; 2008, 2012b.

⁴ Naturalmente gli esiti di queste ricerche sono poi applicate sia in ambito didattico-formativo, sia nella in quello della comunicazione sociale.

⁵ Per la stesura del seguente paragrafo abbiamo consultato in modo particolare: Benjamin, 2000; Ciotti e Roncaglia, 2000; Filemi, 1997; Jacobelli, 1996; Monicelli, 2011; Vicari e Medici, 2004.

non resta mai stabile e non raggiunge mai il punto in cui il contenuto regna sovrano».

A parlare è Paul Schrader⁶ mentre si autoriprende con quattro body-cam⁷ digitali che lo circondano durante una passeggiata a New York il 29 Maggio 2013. Il video è inserito all'interno del progetto *Future Reloded* presentato alla 70^a mostra del Cinema di Venezia⁸. È un'interpretazione lucida di quello che sta accadendo ai nostri giorni al cinema e, di conseguenza, a tutto l'apparato culturale che ne deriva. Una trasformazione permanente, un perenne stato beta⁹, innescata/o dalla tecnologia che può avere come possibile matrice la dicotomia rappresentata dai concetti di analogico e digitale.

I termini analogico e digitale si affermano intorno agli anni '50, quando si caratterizzano le differenze di elaborazione e di funzionamento tra tipi di calcolatori diversi. La modalità analogica è riscontrabile in ogni strumento che operi per analogie, ovvero su processi e quantità reali continue, mentre quella digitale opera per scale discontinue con elementi discreti.

Un esempio può aiutare a rendere questi concetti più comprensibili. Prendiamo in considerazione semplici oggetti quotidiani: gli orologi. Quelli oggi in commercio si suddividono essenzialmente in due tipi: quelli classici, con le lancette, che possiamo considerare analogici; quelli in cui compaiono solo cifre che indicano ore, minuti e secondi all'interno di un quadrante dove tra un numero e l'altro vi è soluzione di continuità (orologi digitali). Quando guardiamo l'orologio analogico per cercare di capire quanto ritardo abbiamo ad un appuntamento -15 minuti - il concetto di tempo è legato a una tipica intuizione spaziale (15 minuti corrispondono a un angolo di 90° sul quadrante circolare dell'orologio). Nel digitale, diversamente, per dedurre il ritardo si devono sommare o sottrarre le cifre visualizzate sul display. Nell'era pre-digitale il tempo è

⁶ Regista, sceneggiatore e critico cinematografico, Schrader ha diretto 18 film tra i quali l'acclamato *American Gigolo*. Insieme a Martin Scorsese ha scritto le sceneggiature di *Taxi Driver* e *Toro Scatenato*.

⁷ È una camera agganciata al corpo dell'attore e rivolta verso lo stesso. L'effetto che arriva allo spettatore è quello di avere l'attore sempre fisso all'interno dell'inquadratura mentre tutto il resto si muove.

⁸ La Biennale di Venezia per celebrare il 70° anno della Mostra del Cinema ha creato un progetto speciale intitolato *Future Reloded: 70* registi provenienti da tutto il mondo sono stati invitati a realizzare un cortometraggio della durata tra 60 e 90 secondi, in totale libertà creativa. L'invito è stato rivolto a tutti coloro che hanno partecipato al Festival di Venezia almeno una volta nel corso degli ultimi vent'anni. *Future Reloded* è sia un film collettivo che una riflessione sul futuro del cinema. Bernardo Bertolucci, Shekhar Kapur, Apichatpong Weerasethakul, Abbas Kiarostami, Walter Salles sono solo alcuni dei nomi illustri che hanno preso parte al progetto.

⁹ In informatica *beta* è la versione non definitiva di un software, ma già testata dagli esperti e sempre in uno stato di possibile cambiamento/miglioramento.

dunque concepito come un fluire ininterrotto: le lancette dell'orologio analogico si muovono nello spazio. Il tempo digitalizzato, invece, modifica tutto ciò: ogni unità di tempo è scomposta in una sequenza di zeri e di uno (processo di codifica). Sintetizzando, il modello analogico può essere considerato concreto, mentre quello digitale – utilizzando simbolismi teorici formali finiti, finalizzati alla creazione di algoritmi matematici – è collocato nella teoria dell'astratto. La diversificazione tra digitale e analogico può essere vista come la distinzione tra continuo e discreto.

Si ha l'impressione di una relazione d'inclusione: come in matematica l'insieme dei numeri razionali è incluso nell'insieme di quelli reali, il digitale rappresenta una forma di approssimazione di quello analogico. Tuttavia la forma digitale, nonostante sia di tipo logico inferiore rispetto all'analogico, può assumere nella pratica un valore conoscitivo superiore, correlato alla possibilità dell'astrazione simbolica, dovuto all'uso di calcoli numerici e logici che porta a processi di deduzione.

Se adattiamo questo assunto al paradigma del cinema contemporaneo possiamo cogliere quello stato di continuo mutamento di cui parla Paul Schrader.

L'introduzione delle tecnologie digitali sta cambiando il modo di pensare e fare cinema e, quindi, il suo linguaggio. La ricerca tecnologica sta apportando alle modalità operativo-produttive nel campo dell'elaborazione delle immagini in movimento, mutamenti così vertiginosi da rendere necessarie nuove consapevolezze e padronanze dei mezzi con cui si lavora. La corrente cinematografica che meglio ha colto e amplificato tali potenzialità è *Dogma 95*. I due fondatori, Lars Von Trier e Thomas Vinterberg, hanno stilato un manifesto in cui sono elencate le regole da seguire per la produzione di film *Dogma* (vedi scheda 1). La produzione filmica di questo movimento aiuta a riflettere sui cambiamenti apportati alla cinematografia contemporanea e alla produzione di oggetti audiovisivi. In *Festen* (Thomas Vinterberg, 1998), ad esempio, è il continuo movimento a scatti delle videocamere digitali a definire il linguaggio emotivo del film, ben oltre la sceneggiatura e gli attori.

Nella produzione di immagini in movimento, dunque, le tecnologie digitali hanno effetti rilevanti sulle tradizionali fasi della lavorazione: pre-produzione, produzione, post-produzione. Il digitale favorisce un avvicinamento tra queste fasi e, in alcuni casi, una loro parziale sovrapposizione.

L'immagine video digitale diventa più leggera. Leggerezza che, utilizzando le parole di Calvino, è un valore anziché un difetto¹⁰.

¹⁰ Proprio in ambito informatico, e quindi digitale, Calvino dispiega il concetto di leggerezza affermando: «La seconda rivoluzione industriale non si presenta come la prima con immagini schiacciati quali presse di laminatoi o colate d'acciaio, ma come bits d'un flusso di informazione che corre sui circuiti sotto forma di impulsi elettronici. Le

In virtù di questa leggerezza, le tecnologie digitali rendono più ampie e flessibili le diverse possibilità di realizzazione sia delle immagini sia dei significati, implementando le possibilità creative di costruzione del linguaggio e di operare variazioni su un unico tema stabilito.

Alcuni esempi emblematici.

Il film *Arca Russa* (Aleksandr Sokurov, 2002), è un unico piano sequenza di 96 minuti (il più lungo della storia del cinema) girato all'interno del Museo dell'Ermitage. Un viaggio nella storia della Russia che vede la presenza di oltre 4000 persone, tra attori e comparse, e l'utilizzo di 33 set. Il regista ha ottenuto molti riconoscimenti e tutto ciò grazie alla rivoluzione digitale che gli ha permesso di registrare le immagini su hard disk e non su pellicola.

Anche in *The Millionaire* (Danny Boyle, 2008) è utilizzato il paradigma digitale per la ripresa di molte scene. Tra queste quella dei bambini che corrono all'interno delle baraccopoli in cui il regista, grazie al digitale, è riuscito a fornire un senso originale di velocità e rabbia, cosa alquanto improbabile se avesse utilizzato delle macchine da presa standard. Il film ha ottenuto 8 statuette agli Oscar, tra le quali la Miglior Fotografia, un successo questo che ha sdoganato il digitale dall'analogico.

Una delle caratteristiche principali del cinema digitale, dunque, sembra essere il controllo pressoché totale dell'autore sulla propria opera, potendo egli stesso svolgere tutte le fasi.

Il paradigma digitale ha anche conseguenze non meno rilevanti su una delle fasi più importanti della post-produzione: il montaggio.

Negli anni '70 e '80 le società di elettronica iniziano a lavorare a soluzioni per sostituire il montaggio analogico. Per oltre cento anni il montare film ha significato tagliare e collegare fisicamente pezzi di pellicola, un atto fisico continuo e concreto (tagliare con le forbici e ricomporre i frammenti con il nastro adesivo per poi inserirli in macchine costose e ingombranti). Poi, a cavallo tra '80 e '90 la AVID introduce il montaggio digitale quale redditizio sistema computerizzato compatto.

Si compie così la traslazione dai concetti di continuo e concreto a quelli di astratto e discreto (analogico vs digitale). Si passa da un montaggio lineare ad uno non lineare: le immagini e i suoni possono essere scomposti, elaborati e ricomposti con la stessa semplicità teorica che è alla base dei programmi di editor di testi usati quotidianamente (*Word*, ad esempio). Il montaggio non lineare, inoltre, permette un accesso casuale alle sequenze e, quindi, implica la possibilità di lavorare su qualsiasi parte del video senza un ordine cronologico. Nel montare un video in digitale tutte le correzioni delle immagini o dell'audio sono compiute in tempo reale. Ciò consente una continua riformulazione dei significati finalizzata all'idea comunicativa che si vuole raggiungere, con un notevole beneficio

macchine di ferro ci sono sempre, ma obbediscono a bits senza peso» (Calvino, 2001, p. 12).

sui tempi di realizzazione. La stessa riproduzione/duplicazione del video sembra valersi del paradigma del digitale: muovendosi nell'universo dei bits, la copia che si produce ha le stesse caratteristiche dell'originale senza perdere nulla (cosa non vera con il discorso pellicola).

Ebbene, per dare corpo a questa lunga precisazione, nella nostra esperienza di artigiani di immagini in movimento il paradigma digitale è fondamentale se non, addirittura, conditio sine qua non per la realizzazione dei nostri video. Questi, come illustriamo nel seguente paragrafo, sono prevalentemente costruiti e concettualizzati in fase di montaggio.

3. Tre esempi di produzioni video centrate sul tema dell'inclusione

Dopo la precisazione sul paradigma digitale siamo infine giunti alla descrizione di tre esempi di nostre produzioni frutto del nostro approccio di ricerca al visuale. La caratteristica che connette questi tre lavori, al di là del tema che – nelle sue possibili sfaccettature¹¹ – li accomuna, ossia l'inclusione, è la procedura adottata per la loro ideazione/concettualizzazione e realizzazione. Si tratta del fatto che questi prodotti sfuggono (almeno nelle intenzioni) alla sequenzialità tipica della costruzione del film: soggetto, sceneggiatura, ripresa, montaggio. E ciò accade anche quando si tratta di film frutto di riprese originali. Sono film/ati il cui montaggio avviene già nella fase di ideazione. Grazie al paradigma digitale, infatti, si è ampliata a dismisura quella caratteristica tipica del montaggio di attribuire significato alle immagini (che si manifestano attraverso le inquadrature) e/o di consentire a chi guarda di attribuirne. Come evidenzia Luciano di Mele: «le inquadrature esprimono già da sole significati e contenuti precisi [...] Ogni inquadratura messa in relazione con le altre però modifica il proprio significato o, meglio, gli spettatori tendono ad attribuire un certo significato a una inquadratura collegandola a quelle che la precedono e che la seguono» (Di Mele, 2008, p. 150). Ora, ecco il punto nodale, l'abitudine a «ragionare in termini di ricostruzione dei significati tra inquadrature [tipica della logica del montaggio] sviluppa un nuovo modo di raccontare, non più lineare e cronologico come ci suggerisce l'esperienza diretta, ma per salti semantici» (Di Mele, op. cit.).

¹¹ Tali sfaccettature, in effetti, sono l'esito del processo interpretativo del fenomeno inclusione, quindi dello sguardo adottato. Com'è facile intuire vi è uno studio alle spalle di questo che guida e orienta la scelta delle immagini che poi vanno a confluire e a caratterizzare il prodotto filmico finale.

Un modo nuovo che noi abbiamo assunto come peculiarità dei prodotti video che realizziamo e proponiamo. Lavori che, ci preme evidenziarlo, hanno nella scelta della colonna sonora un elemento fondamentale. Il montaggio nella fase ideativa, in effetti, si realizza proprio grazie alla musica, la quale è per noi molto più che un amplificatore del tema (giammai un mero accompagnatore) ma costituisce e rappresenta (e veicola) l'asse portante del tema narrato dalle immagini. Anzi, potremmo quasi affermare che quelle da noi proposte sono le immagini della musica e non già il contrario.

Ebbene, dopo questa ulteriore precisazione, diamo qui di seguito una breve descrizione dei contenuti di alcuni di questi lavori che hanno come sfondo integratore il tema dell'inclusione: *We Shall Never Surrender* (2009), *What a Wonderful World (?)* (2009), *Diamogli voce* (2011).

***We Shall Never Surrender* (2009)**

di Fabio Bocci e Gianmarco Bonavolontà. Durata: 4',40".

Musica: *The Great Seal* (Laibach, *Opus Dei*, 1987).

Le sequenze sono tratte prevalentemente dalla rete (YouTube, Flickr).

Lo sport praticato da persone con disabilità è il soggetto di questo breve film di montaggio proiettato per la prima volta il 14 Novembre 2009 nell'ambito del VII Convegno *La Qualità dell'Integrazione scolastica*, organizzato dal Centro Studi Erickson a Rimini. Il desiderio di esistere e la volontà di vivere una vita piena non solo al di là ma a partire dalla propria condizione esistenziale (fisica, psichica, cognitiva, sensoriale, ecc.) sono espressi con molta forza in queste immagini.

Per la realizzazione del video gli autori hanno scelto come colonna sonora il motivo musicale di un gruppo d'avanguardia jugoslavo, i Laibach, che ri-evoca immagini di imprese olimpiche. In modo particolare, la musica sollecita alla mente – per associazione – scene del famoso film-documentario *Olympia* di Leni Riefenstahl, realizzato dalla regista tedesca per celebrare le Olimpiadi di Berlino del 1936. La scelta musicale, dunque, è stata effettuata per dare vita a una sorta di paradosso: lì, infatti, attraverso le immagini sportive si esaltava la perfezione e la superiorità di una certa razza sulle altre; qui, di contro, si propongono le immagini di uomini e donne che con le loro imperfezioni (e non solo nonostante...) sono in grado di affermare – mediante lo sport ma, per estensione, in tanti altri modi – il diritto alla propria presenza nel mondo, evidenziando come ciascun essere umano sia espressione di espressioni possibili.

Una ulteriore sottolineatura di questa forza espressiva è fornita dal richiamo – presente nella parte conclusiva del tema musicale e del video – al celebre discorso pronunciato da Winston Churchill per sancire la volontà degli inglesi durante il secondo conflitto mondiale di non soccombere alla barbarie nazista:

«We shall go on to the end, we shall fight in France, we shall fight on the seas and oceans, we shall fight with growing confidence and growing strength in the air, we shall defend our Island, whatever the cost may be, we shall fight on the beaches, we shall fight on the landing grounds, we shall fight in the fields and in the streets, we shall fight in the hills; we shall never surrender».

Nel video questo testo è associato alle immagini di Dick e Rick Hoyt, padre e figlio disabile grave, che hanno partecipato insieme alla competizione *Iron Man*. Si tratta della gara sportiva più impegnativa che esista (4 km a nuoto, 180 km in bicicletta, 42 km di corsa). Come dimostrano le immagini di questi sportivi e delle persone che li circondano, anche chi conduce la battaglia contro il pregiudizio nei confronti delle disabilità è disposto a non arrendersi mai. Sul piano tecnico, tutte le sequenze montate sono state tratte da materiali reperiti in rete.

1.2. What a Wonderful World (?) (2009)

di Fabio Bocci e Gianmarco Bonavolontà. Durata: 9',58".

Musica: *What a Wonderful World* (Joey Ramone, *Don't Worry about Me*, 2002); *What a Wonderful World* (Nick Cave & The Bad Seeds con Tom Waits); *Viva la vida* (Coldplay, *Viva la Vida or Death and All His Friends*, 2008).

Sequenze tratte da: *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982); *Wall-E*, (Andrew Stanton, 2008); *Vito e gli altri* (Antonio Capuano, 1991); *Nazirock* (Claudio Nazzaro, 2008); *Fabrica* (1997); *The Simpson* (Matt Groening); *Gomorra* (Matteo Garrone, 2008); *Evidence* (Godfrey Reggio, 1995); *Pixote. La legge del più debole* (Hector Babenco, 1981); *Dancing* (Matt Harding, 2008), più immagini di repertorio da archivi RAI e YouTube.

Questo video è stato presentato in una sua prima edizione nel giugno del 2009 a Urbino, nell'ambito dell'annuale Convegno della Società Italiana di Pedagogia (SIPED) e, successivamente in una nuova versione (alla quale si fa qui riferimento) il 15 Novembre 2009 nell'ambito del VII Convegno *La Qualità dell'Integrazione scolastica*, organizzato dal Centro Studi Erickson a Rimini.

Il tema centrale è la condizione dell'infanzia, dell'adolescenza e dei giovani adulti nel mondo e le tante problematiche che preoccupano chi dedica il proprio impegno all'educazione. Da quelle denotate come emergenze in Italia (si pensi al bullismo, alle stragi del sabato sera, alla cultura dell'apparire...) a quelle che sono meno sotto la luce dei riflettori (perché considerate lontane o meno spettacolari) ma che di fatto divengono sempre più strutturali: come la povertà, l'analfabetismo, l'emarginazione, la guerra, la violenza, il divario tra chi ha e chi non ha, ecc.

L'idea di fondo è quella di ri-proporre immagini (anche di fiction) che sono veicolate dai media, spesso nei telegiornali nazionali o regionali all'ora di pranzo o di cena, le quali generalmente sono digerite, come ormai buona parte dei cibi, con una sorta di automatismo, senza porre nei loro riguardi particolare attenzione o, meglio, cura.

Il video è strutturato in tre momenti.

Il primo ha come tema musicale la canzone *What a Wonderful World* interpretata da Joey Ramone in una versione molto *fast* e *punk*. Le immagini scorrono veloci, come veloce è lo stile di vita che sembra affermarsi oggi, bulimico nei tempi e anoressico nei contenuti, fatalmente rischioso per chi (per le più svariate ragioni) è più debole e vulnerabile, quindi a rischio emarginazione.

Il secondo momento ha ancora come tema musicale la canzone *What a Wonderful World*; questa volta però – grazie alla performance di Nick Cave e Tom Waits – in una versione lenta e drammatica, come le immagini che vi si accompagnano: i bambini soldato, i bambini di strada, la morte del bambino palestinese trovatosi con il padre nel mezzo di un conflitto a fuoco tra opposte milizie e così via.

Il terzo momento coincide con i titoli di coda. La ormai notissima canzone dei Coldplay *Viva la vida* fa da sfondo alle immagini di Matt Harding, che ha girato il mondo per ballare con persone appartenenti a etnie, culture, religioni tra le più disparate a dimostrazione che le differenze (ciò che ci rende diversamente differenti, come afferma Amartya Sen) hanno un loro straordinario potere unificante, nella ricchissima e infinita trama dell'umano/ità. Questa conclusione piena di speranza è un augurio e vuole sancire, ancora una volta, chi si occupa di educazione deve/dovrebbe/può sempre controbilanciare il pessimismo della ragione con l'ottimismo della volontà. Tutto questo se vogliamo davvero divenire e continuare ad essere, come immaginava quel Holden Caulfield di salingeriana memoria, raccoglitori nella segale di quei bambini/ragazzi/giovani che rischiano, costantemente e in tutte le parti del mondo, di cadere dal dirupo.

1.3. Diamogli Voce (2011)

di Fabio Bocci e Gianmarco Bonavolontà (con la collaborazione di Iacopo Montagni). Durata: 5',26".

Musica: *Lucky Man* e *One Day* (The Verve, Urban Hymns, 1997).

Questo video si sviluppa all'interno dell'omonimo progetto di ricerca finalizzato a dare voce a chi solitamente è raccontato, descritto, presentato da altri (i genitori, i medici, i riabilitatori, gli operatori sociali ed educativi, ecc.). Le persone disabili, infatti, sono quasi sempre circondate da genitori, professionisti, insegnanti, operatori, determinati ad organizzare la loro vita. Certamente questa attenzione è finalizzata a fornire loro le migliori

opportunità, i migliori servizi, terapie, insegnamenti ecc., ma raramente si offre altrettanta attenzione per chiedere ai giovani e agli adulti con disabilità di esprimere in libertà le proprie opinioni, i propri desideri, i propri sogni su tutto ciò che fanno o non fanno quotidianamente.

Parimenti, assai di rado vediamo in tv o sentiamo alla radio le opinioni e i commenti delle persone disabili sui temi più comuni. Non ci sorprende, dunque, constatare come spesso essi – quando hanno l'opportunità di esprimersi – deplorino il fatto che sono ridotti al loro difetto. Come evidenzia Gardou (2006) occorre andare oltre il deficit poiché esiste una soggettività che desidera di essere riconosciuta, al pari di quelle di tutti gli altri. Sempre Gardou sostiene che l'essere umano non può esistere se non attraverso una comunità. E una comunità umana non può considerarsi tale se prevalgono gli egocentrismi, i potentati di singoli o gruppi. È necessario modificare quei contesti in cui sono presenti atti di emarginazione, in cui i più deboli e i più vulnerabili sono sopraffatti. Le comunità in cui vige la legge del più forte, conclude lo studioso francese, sono inesorabilmente destinate al declino.

Proprio a partire da queste riflessioni, che condividiamo pienamente, è nato il progetto *Diamogli Voce* (che coinvolge anche le dottoresse Selena Ciardi e Ilaria Troiani) grazie al quale abbiamo realizzato un certo numero di videointerviste, alcune delle quali già presentate in diversi Convegni.

Il video qui presentato – nello scorrere del tema musicale *Lucky Man* dei The Verve incentrato sulla felicità – riprende alcune immagini tratte dalle interviste (soprattutto espressioni del volto significative) presentando inoltre una serie di altre persone disabili da noi riprese mentre svolgono attività quotidiane (lavoro, studio, tempo libero, ecc.).

In questa sede segnaliamo due momenti cui teniamo particolarmente. Il primo riguarda il passaggio in cui appare in video Claudio Imprudente e la voce del cantante Richard Ashcroft intona il verso «I'm Lucky man, the fire in my hand». Claudio Imprudente, infatti, è una persona che a seguito di una paralisi cerebrale infantile non dispone dell'uso degli arti e non articola il linguaggio verbale. Ma tutto ciò non gli ha impedito di essere un autore prolifico di saggi e racconti, di essere il Direttore della rivista *Haccaparlante*, l'ideatore del *Progetto Calamaio* così come di tenere numerosi corsi di formazione e innumerevoli relazioni a convegni. Nel suo libro autobiografico *Una Vita imprudente* (2003), Claudio sostiene con forza la necessità di superare il pregiudizio (perché tale è) che le persone disabili siano tristi e sfortunate. Certo, scrive Claudio (che per comunicare usa una tavoletta di plexiglass e il supporto di un operatore), «la disabilità è una sfida: ma se sostituisci la g con la d diventa una sfida!!!».

Il secondo momento che evidenziamo è legato al racconto nel racconto che narriamo nel nostro video. Si tratta della storia d'amore tra Giulia e Valerio. Entrambi disabili fisici, questi due giovani che hanno una vita piena (sono laureati, lavorano, viaggiano) ci/si mostrano in alcuni spaccati

della loro vita quotidiana. La sequenza del lungo bacio e delle effusioni amorose nel giardino della casa di Valerio vogliono essere il richiamo a un tema ancora tabù nella nostra società: la sessualità delle persone disabili. Il diritto alla tenerezza, all'affettività, ad una vita sessuale piena, sono temi importanti che non possono essere celati dietro il paravento della malattia, dell'incapacità (ovvero dell'impotenza, nella sua accezione più ampia e violenta). Rientra qui anche il tema del rispetto delle scelte della persona disabile, che non deve accontentarsi in quanto la sua condizione non gli consente altro. Così come deve essere riconosciuto il rispetto dell'intimità, una dimensione esistenziale determinante nel processo di autodeterminazione che tutti gli esseri umani devono poter sperimentare.

Non a caso abbiamo voluto chiudere il video con l'immagine di Giulia e Valerio che ci accompagnano alla porta. Noi intrusi che li abbiamo filmati, fin dove loro hanno deciso di lasciarsi/ci filmare, restiamo chiusi fuori dal loro spazio d'intimità. Com'è giusto che sia.

4. Alcune suggestioni per l'utilizzo in ambito formativo

Ci sembra opportuno, a conclusione di questo contributo, soffermarci brevemente su alcuni possibili utilizzi dei nostri video in ambito didattico-formativo. Non si tratta di vere e proprie indicazioni – non abbiamo lo spazio per questo tipo di operazione – quanto di suggestioni che i docenti possono prendere per poi adattarle nei diversi contesti di appartenenza.

Per quanto concerne *We shall never surrender*, ad esempio, le immagini sportive delle persone disabili costituiscono un buon mediatore per introdurre tre possibili aspetti da approfondire.

1. Lo sport come ambito/ambiente di socializzazione e di confronto leale tra persone che hanno caratteristiche/capacità diverse. In tal senso gli sviluppi del discorso possono indirizzarsi sia verso un excursus storico sullo sport per i disabili (Paralimpiadi e Special Olympics) sia verso una discussione sul rapporto competizione vs cooperazione.

2. La rappresentazione sociale della persona disabile. La questione da sottoporre ad indagine è la seguente: l'impresa sportiva compiuta dai disabili è eccezionale in virtù della loro disabilità? Il disabile campione è l'eccezione che conferma la regola della diversità?

3. Il riferimento ad Olympia (se utilizzato) può suggerire una ricerca su come i disabili sono stati trattati nel corso della storia (dall'esclusione/eliminazione anche fisica all'inclusione).

Sul piano della Media Education, gli alunni e gli studenti – naturalmente nell'attenzione ai diversi stadi di sviluppo, delle conoscenze e delle competenze in possesso – possono operare delle ricerche in rete o in archivi specializzati di immagini centrate sul tema in oggetto, per poi

ricostruire, attraverso una loro riproduzione video di quanto indagato e trovato, una loro rappresentazione.

Per quanto concerne *What a Wonderful World (?)*, il tema della condizione dell'infanzia nel mondo può essere oggetto di approfondimento di educazione mediale, dando vita ad esempio a un lavoro di ricerca-azione che alunni e studenti possono compiere (sempre con le differenziazioni dovute all'età e al grado di competenza raggiunto) identificando e selezionando (anche solo con una descrizione carta matita come primo step) contenuti televisivi riconducibili alla rappresentazione dell'infanzia con particolare riferimento alle situazioni di difficoltà e ai contesti caratterizzati da degrado. Un avvio dei lavori, potrebbe essere fornito da una analisi di fotografie di bambini/ragazzi che vivono condizioni altre rispetto a quelle del benessere economico che apparentemente caratterizza il cosiddetto *Mondo Occidentale* (bambini soldato, bambini di strada, lavoro minorile). Un modo per affinare lo sguardo e per aiutare bambini e ragazzi a cogliere quell'invisibile che purtroppo permea lo sguardo di chi vive nel benessere (in tal senso suggeriamo un nostro lavoro: Bocci et al., 2010).

Per ciò che riguarda *Diamogli voce*, infine, la ricchezza degli spunti offerti dalle immagini consente un'ampia gamma di applicazioni in ambito formativo. Sempre restando sul tema della Media Education, dopo un opportuno training sarebbe interessante dare corpo a un documentario realizzato dai bambini/ragazzi/giovani nel proprio quartiere. Ad esempio, dopo aver illustrato come la disabilità sia soprattutto la risultante delle interazioni tra la persona e i contesti di vita (e non una condizione permanente dell'individuo derivata dal suo deficit), ed aver evidenziato (come fanno i *Disability Studies*) come l'azione da compiere sia quella di rendere i contesti inclusivi e non di includere qualcuno perché è *diverso*, alunni e studenti potrebbero condurre una ricerca visuale sulle barriere, visibili (fisiche) e invisibili (psicologiche, sociali ecc.), che caratterizzano i loro ambienti di vita, a partire dalla scuola così come dall'università.

Non escludiamo, in effetti, gli studenti universitari dai percorsi qui suggeriti. L'inclusione, infatti, è un processo diacronico che coinvolge tutti, nessuno escluso. E se è vero che inizia, come suggeriscono Booth e Ainscow (2008), nel momento in cui si inizia a praticarla, è altrettanto vero che non ha, né può avere, una data di scadenza o una età della ragione in cui non è più necessario coltivarla e nutrirla.

Bibliografia

Agosti A. (2001), *Cinema ed educazione. Percorsi per la formazione degli adulti*, Padova, CEDAM.

- Agosti A. (2003), *Cinema per la formazione degli operatori dell'integrazione*. In G.M. Cappai (a cura di), *Percorsi dell'integrazione. Per un didattica delle diversità personali*, Milano, FrancoAngeli.
- Agosti A. e Gudorizzi M. (2011), *Cinema a Scuola. 50 film per bambini e adolescenti*, Trento, Erickson.
- Angrisani S., Marone F. e Tuozi C. (2001), *Cinema e cultura delle differenze. Itinerari di formazione*, Pisa, ETS.
- Aristarco T. e Orto N. (1980), *Lo schermo didattico. Un esperimento di alfabetizzazione cinematografica nella scuola dell'obbligo*, Bari, Dedalo.
- Bellatalla L., Genovesi G., Genovesi A. e Magnanini A. (2006), *Scienza dell'educazione e film. Una lettura incrociata dell'immagine di scuola nel cinema italiano (1995-2004)*, Bergamo, Junior.
- Benjamin W. (2000), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi.
- Bocci F. (1998), *Insegnanti in primo piano*, «Cadmò», n. 17-18, pp. 147-154.
- Bocci F. (2002), *Questi insegnanti. Maestri e professori nel cinema*, Roma, Serarcangeli.
- Bocci F. (2003), *Letteratura, cinema e disabilità: esperienze di formazione in ambito universitario*, «A.I.A.S.», n. 5, pp. 35-39.
- Bocci F. (2005a), *Percorsi di analisi cinematografica per conoscere la disabilità*, «Difficoltà di apprendimento», vol. 11, n. 2, pp. 237-260.
- Bocci (2005b), *Letteratura, cinema e pedagogia. Orientamenti narrativi per insegnanti curricolari e di sostegno*, Roma, Monolite.
- Bocci F. (2006), *Post Traumatic Stress Disorder e Cinelinguaggio. Implicazioni pedagogico-speciali in ambito educativo e formativo*, «Psichiatria dell'infanzia e dell'adolescenza», n. 2, pp. 371-382.
- Bocci F. (2008), *Rappresentazioni filmiche dell'autismo. Un'analisi pedagogico speciale*. In A.M. Favorini e F. Bocci, *Autismo, Scuola e Famiglia. Narrazioni, riflessioni e interventi educativo-speciali*, Milano, FrancoAngeli.
- Bocci F. (2012a), *Scuola, insegnanti, disabilità nell'immaginario cinematografico. Identificazione e classificazione di repertori filmici per un'analisi didattica e pedagogico speciale*. In M. D'Amato (a cura di), *Finzioni e mondi possibili. Per una sociologia dell'immaginario*, Limena (PD), Libreriauniversitaria.it.
- Bocci F. (2012b), *Maestri e maestre nel cinema italiano. Caratterizzazioni, omissioni e qualche eccezione*. In G. Marrone (a cura di), *Maestre e maestri d'Italia in 150 anni di storia della scuola*, Roma, Edizioni Conoscenza.
- Bocci F., Lupi M., Colcerasa L. e Olmetti Peja D. (2010), *"C'è tutto un mondo intorno": i bambini parlano di disagio infantile*, in «Difficoltà di apprendimento», vol. 16, n. 2, pp. 191-210.
- Bocci F. e Domenici V. (2013), *La rappresentazione complessa della disabilità nel cinema contemporaneo. Analisi de Le Scaphandre et le Papillon di Julian Schnabel*, «Ricerche Pedagogiche», n. 187, pp. 17-24.
- Booth T., Ainscow M. (2008), *L'Index per l'inclusione. Promuovere l'apprendimento e la partecipazione nella scuola*, Trento, Erickson.
- Calvino I. (2001), *Lezioni Americane*, Milano, Mondadori.
- Cappello G. (2008), *Introduzione*. In L. Di Mele, A. Rosa e G. Cappello, *Video education. Guida teorico-pratica per la produzione di video in ambito educativo*, Trento, Erickson.

- Cecconi L. (2006), *I bambini nel cinema. La rappresentazione dell'infanzia nella storia del cinema*, Milano, FrancoAngeli.
- Ciotti F. e Roncaglia G. (2000), *Il mondo digitale*, Roma-Bari, Laterza.
- Cohen-Sèat G., Fougeyrollas P. (1961), *L'action sur l'homme: cinéma et télévision*, Paris, Denoel.
- D'Incerti D., Santoro M. e Varchetta G. (2000), *Schermi di formazione. I grandi temi delle risorse umane attraverso il cinema*, Milano, Guerini e Associati.
- Di Mele L. (2008), *Il montaggio del video*. In L. Di Mele, A. Rosa e G. Cappello, *Video education. Guida teorico-pratica per la produzione di video in ambito educativo*, Trento, Erickson.
- Dieuzeide H. (1966), *Le tecniche audiovisive nell'insegnamento*, Roma, Armando.
- Domenici V. (2013), *Dentro e fuori il margine. Il cinema francese contemporaneo alle prese con la diversità culturale*, Roma, Bulzoni.
- Durante F. (1998), *La scuola al cinema o il cinema nella scuola?*, «Insegnare», 3, p. 57.
- Errani A. (2000), *Le immagini degli handicappati nella storia. Permanenze e cambiamenti*. In A. Canevaro e A. Goussot (a cura di), *La difficile storia degli handicappati*, Roma, Carocci.
- Errani A. (2007), *I riflettori possono accecare, una luce distribuita consente di vedere meglio*. In A. Canevaro (a cura di), *L'integrazione scolastica degli alunni con disabilità. Trent'anni di inclusione nella scuola italiana*, Trento, Erickson.
- Filemi F. (1997), *Analogico e Digitale. La cultura e la comunicazione*, Trieste, Edizioni Goliardiche.
- Gardou C. (2006), *Diversità, vulnerabilità e handicap. Per una nuova cultura della disabilità*, Trento, Erickson.
- Gris R. (2010), *La pedagogia dei popcorn. Il cinema come strumento formativo*, Trento, Erickson.
- Iannicelli P. (2003) (a cura di), *Cinema ed Handicap. Schermi di solidarietà*, Roma, CGC.
- Imprudente (2003), *Una vita imprudente. Percorsi di un diversabile in un contesto di fiducia*, Trento, Erickson.
- Jacobelli J. (1996) (a cura di), *Dall'analogico al digitale*, Roma-Bari, Laterza.
- Laporta R. (1979), *Cinema ed età evolutiva*, Firenze, La Nuova Italia.
- Lepri C. (2011), *Viaggiatori inattesi. Appunti sull'integrazione sociale delle persone disabili*, Milano, FrancoAngeli.
- Linguisti F. (2002) (a cura di), *L'identità fluttuante. Cinema/Televisione: audiovisione e forme della differenza*, Cantalupa (To), Effatà.
- Lumbelli L. (1974), *La comunicazione filmica: Ricerche psicopedagogiche*, Firenze, La Nuova Italia.
- Maci R. (2004), *I bambini incontrano il cinema*, Roma, Carocci Faber.
- Medeghini R. e Valtellina E. (2006), *Quale disabilità? Culture, modelli e processi d'inclusione*, Milano, FrancoAngeli.
- Monceri F. (2012), *Ribelli o condannati? "Disabilità" e sessualità nel cinema*, Pisa, ETS.
- Mialaret G. (1966), *Psicopedagogia dei mezzi audiovisivi*, Roma, Armando.
- Monicelli M. (2011), *Con il cinema non si scherza. Conversazione con Goffredo Fofi*, Bologna, Cineteca di Bologna.
- Morin E. (1962), *Il cinema o dell'immaginario*, Milano, Silva.

Pavone M. (2011), *Cinema e disabilità*. In A. Mura (a cura di), *Pedagogia speciale oltre la scuola. Dimensioni emergenti nel processo di integrazione*, Milano, FrancoAngeli.

Tardy M. (1966), *Per una didattica dell'immagine*, Torino, SEI.

Vicari D. e Medici A. (2004), *L'alfabeto dello sguardo. Capire il linguaggio audiovisivo*, Roma, Carocci.

Manifesto Dogma 95

- *Dogma 95 è un collettivo di registi cinematografici fondato a Copenhagen nella primavera del 1995.*
- *Dogma 95 si pone lo scopo dichiarato di contrastare 'una certa tendenza' del cinema attuale.*
- *Dogma 95 è un'azione di salvataggio!*
- *Nel 1960 dissero basta! Il cinema era morto e venne fatto risorgere. Lo scopo era buono ma i mezzi no! La Nouvelle Vague si dimostrò un'increspatura che finì in nulla sulla spiaggia e si trasformò in mucillagine. Gli slogan dell'individualismo e della libertà crearono qualche opera, ma nessun cambiamento. L'onda era buona per tutte le stagioni, come i suoi registi. L'onda non è mai stata più forte degli uomini che le stavano dietro. Il cinema antiborghese divenne borghese, perché la base su cui le sue teorie erano costruite era la percezione borghese dell'arte. Il concetto di autore era romanticismo borghese sin dall'inizio, e quindi falso!*
- *Per Dogma 95 il cinema non è individuale!*
- *Oggi infuria una tempesta tecnologica, da cui conseguirà la definitiva democratizzazione del cinema. Per la prima volta chiunque può fare un film. Ma più i media divengono accessibili, più si fa importante l'avanguardia. Non è un caso che la parola avanguardia abbia connotazioni militaresche. La disciplina è la risposta... dobbiamo mettere un'uniforme ai nostri film, perché il film individuale sarà decadente per definizione! Dogma 95 si contrappone al film individuale presentando un corpo di regole indiscutibili conosciute come IL VOTO DI CASTITÀ.*
- *Nel 1960 si disse basta! Il cinema era stato cosmetizzato fino alla morte, si disse; eppure a partire da allora l'uso di cosmetici ha avuto un'esplosione. Il fine 'supremo' dei cineasti decadenti è ingannare il pubblico. È di questo che siamo tanto fieri? È questo che abbiamo ottenuto da questi 100 anni di cinema? Illusioni tramite le quali si possono comunicare delle emozioni? Tramite la libera scelta d'ingannarci dell'artista individuale?*
- *La prevedibilità (drammaturgia) è divenuta il vitello d'oro attorno al quale noi danziamo. Il fatto che le vite interiori dei personaggi giustifichino la trama è troppo complicato, non è 'arte alta'. Mai come ora si sono lodate sperticatamente l'azione superficiale e la cinematografia superficiale.*
- *Il risultato è vuoto. Un'illusione di pathos e un'illusione d'amore.*
- *Per Dogma 95 il cinema non è illusione!*
- *Oggi infuria una tempesta tecnologica, da cui deriva l'elevazione dei cosmetici a Dio. Usando la nuova tecnologia chiunque in qualsiasi momento può lavare via gli*

ultimi granelli di verità nell'abbraccio mortale della sensazione. Le illusioni sono tutto ciò che il cinema può nascondere dietro di sé.

Io giuro di sottostare al seguente elenco di regole elaborate e confermate dal Dogma 95:

- 1. Le riprese vanno girate sulle location. Non devono essere portate scenografie ed oggetti di scena (Se esistono delle necessità specifiche per la storia, va scelta una location adeguata alle esigenze).*
- 2. Il suono non deve mai essere prodotto a parte dalle immagini e viceversa. (La musica non deve essere usata a meno che non sia presente quando il film venga girato).*
- 3. La macchina da presa deve essere portata a mano. Ogni movimento o immobilità ottenibile con le riprese a mano è permesso. (Il film non deve svolgersi davanti alla macchina da presa; le riprese devono essere girate dove il film si svolge).*
- 4. Il film deve essere a colori. Luci speciali non sono permesse. (Se c'è troppa poca luce per l'esposizione della scena, la scena va tagliata o si può fissare una sola luce alla macchina da presa stessa).*
- 5. Lavori ottici e filtri non sono permessi.*
- 6. Il film non deve contenere azione superficiale. (Omicidi, armi, etc. non devono accadere).*
- 7. L'alienazione temporale e geografica non è permessa. (Questo per dire che il film ha luogo qui ed ora).*
- 8. Non sono accettabili film di genere.*
- 9. L'opera finale va trasferita su pellicola Academy 35mm, con il formato 4:3, non widescreen. (Originariamente si richiedeva di girare direttamente in Academy 35mm, ma la regola è stata cambiata per facilitare le produzioni a basso costo).*
- 10. Il regista non deve essere accreditato.*

Inoltre giuro come regista di astenermi dal gusto personale! Non sono più un artista. Giuro di astenermi dal creare un'opera', perché considero l'istante più importante del complesso. Il mio obiettivo supremo è di trarre fuori la verità dai miei personaggi e dalle mie ambientazioni. Io giuro di far ciò con tutti i mezzi possibili ed al costo di ogni buon gusto ed ogni considerazione estetica. Così io esprimo il mio VOTO DI CASTITÀ.

Copenaghen, lunedì 13 marzo 1995

A nome del DOGMA 95

*Lars von Trier, Thomas
Vinterberg*

Scheda 1. Il manifesto di Dogma 95 (adattamento da Wikipedia)