

“BE KIND REWIND”. DALL’ANALISI CINEMATOGRAFICA AL CORTOMETRAGGIO

*Stefano Aliquò, Centro Giovani di Sestri Levante – Genova,
stefanoaliquo@yahoo.it*

Abstract italiano

Progettare un cortometraggio rivolto ai giovani significa svelare un mondo al di là della semplice pellicola, fatto di idee, sfide, imprevisti, lavoro di gruppo e adattamento, rendendo possibile un approccio più critico nei confronti dei media. L’uso di contenuti multimediali, tanto caro ai giovani d’oggi, consente ai protagonisti del progetto di avere tra le mani un valido strumento che stimola l’apprendimento di tecniche e metodologie e agevola nella difficile maieutica legata alla sfera emozionale tipica dei ragazzi.

Parole chiave

Centro giovani, cinema, emozioni, analisi critica, cortometraggio, lavoro di gruppo

English Abstract

Making a short film project aimed at young people means reveal a world beyond the simple film, made up of ideas, challenges, unexpected, teamwork and adaptation, making possible a more critical approach towards the media. The use of multimedia contents, so dear to the youth of today, the project allows players to have in my hands a valuable tool that encourages the learning of techniques and methodologies and facilitates the difficult Socratic linked to the emotional sphere typical of boys.

Keywords

Youth center, cinema, emotions, critical analysis, short film, teamwork

LUOGO: Sestri Levante (GE), Centro Giovani Casette Rosse
UTENTI: 8 ragazzi tra i 17 e i 20 anni
DURATA PROGETTO: 120 ore complessive da luglio a settembre
MATERIALI E TECNOLOGIE: videocamera, computer, microfono, mixer audio, programmi di montaggio audio e video, televisione, lettore dvd, film in dvd, materiali di scena
PRODOTTO REALIZZATO: un cortometraggio

1. Introduzione

Nel 2010 a Sestri Levante, comune di circa 18000 abitanti, l'Amministrazione si è adoperata per migliorare l'offerta dedicata agli adolescenti e ai giovani del distretto¹, trasformando le occasioni d'incontro del centro di aggregazione giovanile in un nuovo polo multifunzionale, destinato all'erogazione di servizi e attività culturali per il territorio. Ciò è stato possibile grazie al competente apporto di un gruppo di educatori della cooperativa "Il sentiero di Arianna", già da tempo attiva nel territorio, che ha approfittato dell'aiuto di altre associazioni per migliorare il buon funzionamento del neo-costituito centro giovani.

Le attività previste, realizzate nei tradizionali ambiti di intrattenimento ricreativo, sono state sviluppate sempre all'insegna della promozione delle relazioni tra pari per assicurare l'importanza dell'esperienza ludica. Esse sono state inserite all'interno delle nuove offerte di sperimentazioni operative, realizzate con l'ausilio di laboratori allo scopo di stimolare sempre più l'interesse dei giovani.

Sono state così promosse attività non solo per agevolare la socialità e l'incontro, ma anche per consentire l'approdo alla conoscenza di nuove esperienze. Si è offerta la possibilità, in tal modo, di poter accedere a un breve ciclo di apprendimento delle tecniche teatrali di base, di studio di una lingua straniera, di valorizzazione delle tecniche per la produzione, in sala prove, di arrangiamenti musicali e, nei laboratori multimediali, di competenze su aspetti di carattere fotografico, di ripresa video e di utilizzo della stampa e della radio web. L'implementazione dell'offerta è stata positivamente riconosciuta capace di attirare nuova utenza giovanile, per

¹ Si tratta del Distretto Socio Sanitario n. 16 che comprende i comuni di Carro, Casarza Ligure, Castiglione Chiavarese, Maissana, Moneglia e Sestri Levante.

stimolarne l'interesse con elementi di formazione innovativa, in gran parte colti e valutati positivamente dai fruitori.

In questo contesto si colloca l'offerta dei laboratori multimediali, tra i quali nasce *Be kind rewind* per la realizzazione di un video amatoriale. Rispetto ai precedenti laboratori video, la peculiarità di questo percorso è stata quella di partire da un'attenta analisi cinematografica, ossia approfondire insieme alcuni film proposti dai ragazzi e creare in seguito una sceneggiatura che potesse accorpate alcune citazioni prese dalle pellicole analizzate².

Be kind rewind - si prega di riavvolgere il filmato - è la tradizionale raccomandazione che compariva sempre al termine della visione dei film noleggiati e richiama la trama del film: la storia è quella di un uomo che, colpito da un'influenza magnetica, distrugge involontariamente le videocassette destinate al noleggio di un suo conoscente. Sarà così indotto, con l'aiuto anche del gestore, a recuperare il danno procurato tentando di ricostruire, con scarsi mezzi finanziari a disposizione ma abbondanza di creatività, il contenuto del materiale andato distrutto (pellicole in gran parte riguardanti per lo più i classici della storia del cinema).

Nel progetto attuale lo slogan assume, però, un significato diverso: quello di cogliere e comprendere gli aspetti più emotivi e salienti di un film, per poi rielaborarli e reinterpretarli.

Con il termine riavvolgere si intende, inoltre, l'impegno speso per la realizzazione del cortometraggio, nonché la possibilità di fornire l'opportunità di sperimentare e improvvisare per tentativi ed errori e di ripetere il tutto se non conforme alle aspettative. Citando una celebre frase di Stanley Kubrick, possiamo concludere che la migliore educazione alla produzione di un film è farne uno.

2. Il progetto: finalità e obiettivi

Il punto di partenza del progetto è stato rappresentato da una riflessione sui cambiamenti registrati negli ultimi decenni nel linguaggio cinematografico. Durante alcuni dibattiti avuti con i giovani utenti nel corso dei cineforum, era emersa la grande innovazione sviluppata nel comparto cinematografico, ora sempre più caratterizzato da dinamicità, effetti speciali e dialoghi brevi, una grammatica audiovisiva tipica dei videoclip e degli spot pubblicitari. Ci si è accorti così che, tendenzialmente, i ragazzi d'oggi nella visione di una pellicola non recente non provano più le stesse emozioni che nel passato venivano sperimentate dai loro coetanei: da qui l'idea di proporre un confronto tra i conduttori del progetto e i giovani coinvolti, incentrato sulla comparazione delle diverse

² La proiezione del film *Be kind rewind* è stato lo spunto per la presentazione del progetto che ne ha assunto il titolo.

emozioni che la visione di un nuovo e di un vecchio film suscitano. Tale confronto ha avuto un esito positivo poiché ha confermato, seguendo la filosofia dei dibattiti nei cineforum, che la visione condivisa di un film offre la possibilità di un confronto tra il proprio punto di vista e quello degli altri e l'opportunità di un arricchimento sulle tematiche trattate, mettendo in risalto la soggettività e la varietà delle emozioni che si possono cogliere. In tal modo si è confermata la necessità di porsi sempre in maniera empatica nei confronti degli altri, avendo in ogni momento un occhio critico riguardo a ciò che si osserva.

Da questa prima fase di analisi si è poi passati a quella più operativa: la realizzazione in proprio di un video, attività fondamentale per la comprensione dei concetti teorici emersi durante l'analisi³. Cogliendo i frutti dell'attenta analisi effettuata con la presa di coscienza dei linguaggi mediatici del cinema si è quindi proposto ai ragazzi di creare un cortometraggio.

Gli obiettivi specifici del laboratorio *Be kind rewind* possono essere così sintetizzati:

- saper analizzare la struttura linguistica del cinema;
- saper interpretare e valutare in modo critico un messaggio;
- saper produrre un messaggio utilizzando le regole linguistiche in maniera appropriata;
- conoscere le varie fasi utili per la creazione di un cortometraggio;
- attivare comportamenti drammaturgici e attoriali.

1.1. Metodologia e fasi di lavoro

Lo sviluppo del progetto è avvenuto nel corso di incontri che si sono svolti tre volte la settimana, con una durata di circa quattro ore da luglio a settembre. Inizialmente è stata proposta ai ragazzi la visione di alcuni classici del cinema quali *Psycho* (A. Hitchcock, 1960), *Frankenstein Junior* (M. Brooks, 1974), *Shining* (S. Kubrick, 1980), *Grosso guaio a Chinatown* (J. Carpenter, 1986). Successivamente, è stato chiesto ai ragazzi di scegliere altri film da analizzare in gruppo. Ciò è avvenuto senza fornire loro una griglia che li aiutasse nella selezione dei film da cui ricavare spunti per il lavoro da intraprendere, ma chiedendo di pensare liberamente a pellicole per le quali avevano provato emozioni.

La fase di visione e analisi dei film ha occupato circa un terzo della durata del progetto (circa 40 ore). Alcuni filmati sono stati proposti ai ragazzi integralmente; altri, invece, selezionati recuperando unicamente

³ Se scrivere insegna a leggere e disegnare aiuta a guardare i disegni, fare cinema insegna anche a vedere i film (Allori, 2011).

spezzoni da Youtube per non debordare rispetto alla tempistica prevista per la realizzazione del progetto.

La discussione scaturita in seguito alla visione dei filmanti è stata curata dagli stessi conduttori che hanno cercato di stimolare l'analisi sui fattori più salienti da prendere in considerazione, soffermandosi più sulla necessità di valorizzare i vari aspetti relativi al linguaggio, alla trama nonché ai personaggi. La sorpresa è stata ricevere un feedback di film non recenti ma rientranti ancora nell'immaginario e nei consumi tipici dei giovani: questo ha evidenziato la loro volontà e necessità di comprendere i vecchi linguaggi cinematografici, che sono diversi da quelli attuali: *Conan il barbaro* (J. Milius, 1982), *Pulp fiction* (Q. Tarantino, 1994), *Kill Bill* (Q. Tarantino, 2003), *Men in black* (B. Sonnenfeld, 1997), *Il signore degli anelli* (P. Jackson, 2001-2003).

La visione di queste pellicole ha riaperto il dibattito con i ragazzi, facendo emergere che il cinema, se analizzato attentamente, è un media complesso: l'intreccio di codici - visivo, parlato, musicale - e l'illusione di realtà che questo crea abbassano la soglia critica nello spettatore e quindi può risultare particolarmente difficile comprendere e interpretare quello che il testo dice (Medi, 2007). Dal dibattito è emerso inoltre che un film può essere percepito e vissuto in maniera diversa dai singoli, tenuto conto delle diversità intrinseche che ciascuno esprime. Ad esempio, dalla discussione sul film *Grosso guaio a Chinatown*, è emerso che alcuni ragazzi si sono identificati nel protagonista, mentre altri hanno avvertito invece i comportamenti di quest'ultimo molto diversi dall'idea di eroe che avevano in testa. Nelle arti narrative, infatti, l'anti-eroe è un personaggio spesso dotato di caratteristiche antitetiche a quelle dell'eroe, ma svolge un ruolo da protagonista capace di riscuotere la simpatia e l'immedesimazione del pubblico. Può essere, quindi, un protagonista buono anche se privo delle caratteristiche tipiche dell'eroe per connotati e insuccesso nel raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Il lavoro è stato completato provvedendo alla stesura di una breve sceneggiatura, con il parziale inserimento di scene e citazioni ricavate dai film precedentemente analizzati, che i ragazzi hanno poi reinterpretato. Le scene dei film sono state selezionate dai ragazzi che le hanno ritenute più funzionali al loro gusto. Provare a ricreare spezzoni di film, come hanno fatto i due protagonisti di *Be kind rewind*, è sembrato il modo più corretto per poter mettere in pratica quello che si era visto e dibattuto in precedenza. Così facendo, gli operatori hanno avuto la possibilità di affrontare anche l'importante tema del diritto d'autore: per rendere le scene il più possibile suggestive e autentiche rispetto ai filmati originali, si è ritenuto fondamentale utilizzare le stesse colonne sonore; tuttavia è stato precisato che i brani erano coperti dal copyright e che il loro utilizzo gratuito era giustificato solo per scopi didattici. Si è avvertita, infine, la

necessità di fornire ai ragazzi le nozioni utili per la produzione di un cortometraggio:

- il passaggio dall'idea alla sceneggiatura;
- la scelta dei ruoli (attori, cameramen, fotografo, segretario di edizione, truccatori, scenografi, ecc.);
- le riprese del cortometraggio;
- la post-produzione (il montaggio audio e video).

La prima fase di lavorazione del cortometraggio si è incentrata sulla ricerca di un'idea da sviluppare, come oggetto e in seguito sulla stesura di una sceneggiatura. Riconoscere il valore di un'idea - e le sue potenzialità - è il primo, fondamentale passo nella realizzazione di un cortometraggio (Nobile, Rispoli e Tarquini, 2004). I ragazzi sono stati invitati a riflettere su come inserire le citazioni dei film, precedentemente visionati, all'interno della sceneggiatura creata: si è così deciso di utilizzare le citazioni presentandole come "allucinazioni" del protagonista. Le immagini vengono commentate da una voce narrante con il compito di spiegare i comportamenti anomali del personaggio, che pare inserito in un mondo surreale, e di sdrammatizzare le tensioni che la sceneggiatura può avere trasmesso.

Anche la scelta del titolo ha avuto la sua importanza. I ragazzi hanno optato per *Red House*, nome inglese del centro giovani, che richiama alcuni film pulp da loro scelti. Un team di lavoro affiatato è un buon punto di partenza, ma è anche importante definire i ruoli all'interno del gruppo. Si è deciso di non fornire ai ragazzi un elenco con le mansioni da ricoprire, ma di incoraggiarli a organizzarsi in modo tale da creare uno staff competitivo, che tenesse conto dei gusti, delle esigenze e delle capacità di ogni singolo individuo: i ragazzi hanno dovuto quindi identificare e scegliere i vari ruoli necessari allo svolgimento del progetto. L'esperimento ha prodotto così un lavoro che è stato da loro più volte rivisto per evitare errori, risultati talvolta però inevitabili, che sono stati comunque necessari per l'apprendimento del compito.

Ha collaborato al progetto ha anche un insegnante di teatro, che ha avuto un ruolo significativo nell'insegnamento di alcune competenze tecniche teatrali, legate alla trasmissione di emozioni attraverso il corpo e la recitazione. Questo è stato possibile anche grazie ai ragazzi che si sono messi in gioco nella recitazione, tenuto anche conto che nell'età adolescenziale il rapporto tra il corpo e la sua esposizione è considerato problematico. Il grande entusiasmo dei ragazzi, la voglia di mettersi in gioco e di poter creare qualcosa in proprio li ha infatti visti superare tutte le difficoltà emerse.

Giunti alla fase di post produzione ci si è interrogati sul software di montaggio da utilizzare. Gli operatori hanno proposto il programma Movie

Maker che è il più utilizzato tra i giovani, per facilità di impiego e reperibilità, ma che è stato scartato dal gruppo di lavoro che ha preferito il software Adobe Premiere, ritenuto più specifico a livello professionale e di migliore qualità. La fase di montaggio è stata poi eseguita con la collaborazione dell'intero gruppo dei ragazzi e con la supervisione dei conduttori del progetto. I giovani che hanno aderito al progetto frequentano anche il laboratorio di Web radio che si svolge all'interno dello stesso centro. Hanno così usufruito delle competenze tecniche acquisite in tale corso per occuparsi poi del montaggio audio, con gli strumenti messi loro a disposizione e rappresentati da un computer, il software open source Audacity, un mixer, un microfono e da cuffie audio.

3. Risultati

Il cortometraggio, della durata di circa 18 minuti, narra le avventure di un gestore della sala prove musicale di un centro giovani, alle prese con "allucinazioni cinefile" causategli dal clima torrido di un'estate afosa.

Il filmato è stato reso disponibile sul web utilizzando la piattaforma Youtube e promuovendone i contenuti su Facebook, sia sulla pagina ufficiale del centro giovani, sia sul profilo personale di ognuno dei ragazzi. La sponsorizzazione sul profilo personale dei partecipanti ha permesso loro di presentare il lavoro di gruppo in assoluta autonomia e libertà espressiva. Notando i commenti favorevoli e di apprezzamento avuti in risposta sul web i ragazzi hanno realizzato, sulla pagina ufficiale del centro giovani, un gioco con il quale si è chiesto di indovinare i quindici film citati nel video.

La visione finale del filmato ha portato a un dibattito costruttivo, incentrato questa volta non più sulle pellicole cinematografiche, ma sul cortometraggio realizzato. La discussione ha coinvolto la totalità dei ragazzi e confermato la validità del progetto loro proposto, valutato positivamente e con debita autocritica.

I conduttori hanno veicolato il dibattito ponendo una serie di domande volte a indagare i gusti e le impressioni dei partecipanti (il cortometraggio è piaciuto? Quale scena vi ha colpito in modo particolare? C'è qualcosa che avreste voluto modificare?), le aspettative (il prodotto ha rispecchiato le vostre idee di partenza?) nonché le emozioni che hanno provato nella realizzazione del progetto.

Il genere scelto per il cortometraggio è di tipo suspense, ma nella circostanza lo si è trattato con una valenza comica, e pone in risalto le difficoltà che i ragazzi hanno avuto nella gestione delle loro emozioni, con la conseguente necessità poi di doverle sdrammatizzare.

Be kind rewind ha avuto modo inoltre di mettere alla prova i ragazzi nell'affrontare gli ostacoli e gli imprevisti che possono subentrare nel

corso della produzione di un cortometraggio. Difficoltà che spesso non vengono individuate durante la fase di idealizzazione ma che si materializzano in un secondo momento, durante la lavorazione. L'esperimento di far scegliere ai ragazzi i ruoli per la realizzazione del corto ha permesso loro di capire che alcuni incarichi, sebbene ritenuti meno importanti, sono invece comunque fondamentali per la buona riuscita del progetto. Inizialmente sono stati scelti: un cameraman, un fotografo, un addetto ai suoni, uno scenografo, un esperto in trucco e parrucco e costumi. Nessuno però aveva pensato al ruolo di un segretario di edizione, figura che si occupa in genere di registrare attentamente ogni attività relativa alle riprese del film, facendo attenzione alle sequenze dei ciak e ai commenti del regista sulle singole riprese, utili nelle fasi di montaggio.

Nel progetto è emerso che, sebbene a ognuno dei ragazzi fosse stato assegnato un ruolo nella lavorazione, ciascuno aveva comunque il desiderio di apparire nel video anche come attore con un breve intervento. Ciò dimostra come i giovani abbiano voluto, nonostante la timidezza, sperimentarsi alla presenza di una telecamera per potersi poi rivedere e apparire anche loro in qualità di protagonisti. L'apparire pare essere risultato più importante rispetto ad altri ruoli fondamentali, come ad esempio quello del regista o dello sceneggiatore, poiché ritenuti privi di visibilità.

Costruire una scenografia ha dato inoltre l'opportunità ai ragazzi di essere responsabilizzati, lavorando a budget zero e senza strumenti di precisione, dando vita così a un'artigianalità che nel cortometraggio assume un risultato stilistico apprezzabile perché è evidente che è "finto", ma è ancora più bello proprio per questo.

Il soggetto del cortometraggio, interamente ideato dai ragazzi, ha infine messo in luce il loro rapporto con le figure educative del centro giovanile e la concezione che essi hanno di tali figure. Hanno di fatto provato un role playing in cui hanno potuto immedesimarsi nel ruolo dell'adulto all'interno del servizio educativo e sperimentato dinamiche a loro familiari. Questo fa notare quanto gli operatori siano figure di riferimento importanti per i ragazzi.

La sperimentazione descritta ha rappresentato un'importante esperienza formativa, che è valsa la pena affrontare perché nata con l'obiettivo di favorire il confronto tra i giovani. L'impegno ha consentito di offrire opportunità di crescita relazionale, sviluppata in un percorso educativo ed emozionale, su tematiche di attualità meritevoli di essere prese in considerazione e valutate a integrazione di quanto già viene normalmente affrontato nella riflessione negli incontri di cineforum.

Attraverso la proiezione di filmati scelti, chi ha partecipato è stato chiamato a riflettere sulle tematiche e sulle problematiche affrontate dai registi, attraverso un efficace e necessario coinvolgimento emotivo. La

rielaborazione dell'emozione, infatti, consente di analizzare e approfondire situazioni, problemi e aspetti diversamente destinati a essere solo concetti astratti o lontani e accadimenti estranei alla vita di tutti i giorni.

Attraverso il Cineforum, dunque, si è cercato di provocare le coscienze dei partecipanti, tentando di stimolare il loro gusto per una libera e democratica condivisione di idee e scelte, da attuare in maniera paritaria, con particolare riguardo al loro modo di pensare. Si è infatti consapevoli che il cinema, se elaborato con aspetti educativi ma anche qualsiasi altra forma d'arte, è un divertimento che non isola ma che mette, anzi, voglia di entrare in comunicazione con gli altri.

Grazie alla visione dei filmati, infatti, si è voluto offrire a ogni partecipante la possibilità di un confronto su tematiche di attualità, inquadrare secondo aspetti non convenzionali, e consentire l'apprendimento di percezioni e concezioni necessarie per imparare ad avere una opinione libera da pregiudizi o da influenze commerciali. Uno spirito critico insomma, importante per essere considerati soggetti maturi e consapevoli. L'iniziativa è stata favorevolmente accolta poiché i giovani si sono sentiti stimolati ad aprirsi al confronto con gli altri e, soprattutto, perché hanno acquisito la consapevolezza di essere all'altezza del compito, nonché in grado di potersi considerare anche protagonisti, e capaci di realizzare in proprio qualcosa di veramente importante.

Bibliografia

- Allori L. (2011), *I Film dell'Obbligo. Guida pratica per fare cinema con i ragazzi a scuola*, Milano, Supplemento di Zona Nove.
- Medi M. (2007), *Il cinema per educare all'intercultura*, Bologna, EMI Coop. SERMIS.
- Nobile A., Rispoli V. e Tarquini A. (2004), *Fare un corto. Manuale del filmmaker: come scrivere produrre e girare un cortometraggio*, Roma, Dino Audino Editore.