

Film 1

Frontière (Frontiera)



Film d'animazione	Tecnica della plastilina
Regia e animazione:	Christian Fischer
Produzione:	Accademia del film Baden-Württemberg, Germania 1997
Lingue:	muto
Durata:	5 minuti
Musiche:	Jesse Milliner
Adatto:	a partire da 7 anni
Riconoscimenti:	Festival internazionale del film d'animazione Annecy, Francia; Giornate sui Video-Film Koblenz D: miglior film fatto da uno studente; Premio per le nuove generazioni Hans W. Geissendörfer

Il regista

Christian Fischer è nato in Germania e si è formato come regista all'accademia del film di Ludwigsburg. «Frontière» è il suo primo film e lo ha realizzato durante il suo periodo di studi.

Il regista sul suo film

«Questo film è nato nel 1997 nel corso dei miei studi all'accademia del film del Baden Württemberg.

La realizzazione è avvenuta allora grazie anche alla mia ex compagna di vita Maud Gravereaux, una francese che, a quei tempi, studiava alla ENSAD (scuola superiore d'arte) a Parigi. Con mezzi ridotti e un piccolo budget di ca. 1000 DM abbiamo realizzato il film più o meno in 4 mesi. Le riprese sono state fatte in uno studio improvvisato in una soffitta. Per noi è stato un lavoro pionieristico, col quale ci siamo avvicinati in maniera «naïve» alla tecnica dell'animazione e alla fine abbiamo sviluppato un nostro proprio metodo. La mancanza di sonno e una sorta di ossessione ci hanno sempre accompagnati nello sviluppo di questo lavoro.

Dopo che l'idea è sorta nella mia mente in un'unica notte...senza riflessioni intellettuali analitiche...quasi per gioco...dal pensiero: cosa succede se due figure hanno uno spazio praticamente infinito, ma non vogliono darsi strada? In seguito un pensiero si è susseguito all'altro, senza pensarci troppo, molto intuitivamente... come detto, questa storia è nata in una sola notte.

Sono seguite numerose interpretazioni, ma l'inizio di tutto è stato puramente per gioco – forse spinto anche dalla rabbia contro l'intolleranza e l'egoismo...che ci conducono in un vicolo cieco e alla solitudine.»

Christian Fischer

Contenuto

Frontière

Due figure (di plastilina) si incontrano in un paesaggio scarno, sotto un cielo blu con un sole splendente. Sono esseri umani, ma non hanno nè sesso nè bocca. Una delle due è più chiara dell'altra.

Le figure sono sorprese di incontrarsi e sono un po' titubanti. Poi uno dei due personaggi comincia a far capire all'altro, gesticolando, che si deve fare da parte. L'altro si rifiuta. Vengono alle mani. Entrambi cadono per terra, all'indietro. Allora uno dei due afferra un mattone da terra ed erige velocemente un piccolo muro tra se stesso e l'altra figura.

Questo comincia allora a sua volta a costruire un muro. La prima figura è dapprima sorpresa, in seguito prosegue impetuosamente nella sua costruzione. Si arriva così ad una gara. Entrambi costruiscono molto velocemente un muro che diventa sempre più alto e «disordinato». I due costruttori si ritrovano in un labirinto disordinato, senza via di scampo. La prima figura si accorge della situazione e si affretta a cercare un'uscita – invano. Allora, nella sua disperazione, saluta con un «Hallo», a cui però non giunge risposta.

Alla fine le due figure sono visibili dall'alto in un silenzioso mondo di ombre, spossate, sedute schiena contro schiena - senza saperlo – e divise dai muri. L'inquadratura si allarga e alla fine mostra una sfera terrestre la cui superficie è composta da un unico labirinto.

Articoli della

«Dichiarazione universale dei diritti umani»

Da discutere in relazione al film

Articolo 1

Tutti gli esseri umani nascono liberi ed eguali in dignità e diritti. Essi sono dotati di ragione e di coscienza e devono agire gli uni verso gli altri in spirito di fratellanza.

Articolo 13

1. Ogni individuo ha diritto alla libertà di movimento e di residenza entro i confini di ogni Stato.
2. Ogni individuo ha diritto di lasciare qualsiasi paese, incluso il proprio, e di ritornare nel proprio paese.

Articolo 17

1. Ogni individuo ha il diritto ad avere una proprietà sua personale o in comune con altri.
2. Nessun individuo potrà essere arbitrariamente privato della sua proprietà.

Trasposizione didattica

Dispendio di tempo

Scuola elementare (dal 2. anno), al minimo 3 lezioni (divise in due giorni)

Scuola media, al minimo 2 lezioni

A) Scuola elementare

1. Osservazioni preliminari

«Frontière» è molto interessante (anche) per allievi delle elementari e può essere utilizzato in diverse maniere.

Il film è breve, è tuttavia importante che i bambini comprendano chiaramente il decorso della «storia», prima di addentrarsi nella discussione. Perciò è utile, all'inizio, guardare il film due volte di seguito.

Le attività rimangono molto vicine al tema frontiere, rispettivamente muri: si tratta di muri che erigiamo noi stessi e che spesso ci danneggiano più che esserci utili. La trasposizione del muro reale e visibile in un simbolo metaforico (i muri nelle nostre teste, nei nostri cuori, nelle nostre anime) sarà la vera sfida del lavoro.

Con un dispendio relativamente minimo (camera digitale; Duplo o Lego per la simulazione della costruzione del muro) l'insegnante può presentare il modo in cui si può produrre un film di animazione e può perfino far girare un minifilm agli allievi (vedi Aspetti cinematografici).

2. Obiettivi di insegnamento

- Capire che esistono muri utili e sensati, ma anche muri dannosi e insensati
- Capire che i muri che uno costruisce contro altri possono portare al proprio imprigionamento e all'isolamento.
- Rendersi conto che esistono muri e mattoni visibili dall'esterno, ma anche muri e mattoni che esistono solo dentro di noi.
- Formulare, con parole proprie, due o tre ripercussioni/conseguenze di questi muri per gli altri, ma anche per se stessi

3. Proposte di insegnamento

3.1. Capire il film

L'insegnante guarda il film con gli allievi. In seguito lascia che esprimano le loro prime impressioni.

Poi divide la classe in gruppi. Ogni gruppo riceve 15 strisce contenenti ognuna una frase sul contenuto della storia (vedi scheda di lavoro per le elementari, in seguito).

Ordinandole correttamente si ottiene un riassunto dei contenuti della storia che può essere letto o incollato, rispettivamente scritto, su un quaderno.

3.2. Muri reali – Muri nella testa

Sono mostrate quattro fotografie, procurate dall'insegnante, di muri presenti nella vita quotidiana (per esempio muri da giardino, ripari fonici, muri di una prigione, argini di lago o fiume, muri da balcone...). L'insegnante domanda agli allievi di che tipo di muro si tratta e annota le risposte alla lavagna, di fianco alle fotografie appese.

Nella discussione si tratta di fare in modo che i bambini capiscano a cosa servono questi muri, chi o da che cosa proteggono, chi o cosa devono bloccare.

In seguito la classe viene divisa in gruppi (di 2, 3 o 4 persone). Ogni gruppo riceve il compito di preparare un piccolo gioco di ruolo a proposito di una data situazione. Si tratta in ogni caso di muri invisibili, di muri nelle nostre teste e nei nostri cuori.

Consigli per l'allestimento del gioco:

- La lingua straniera come «muro»: siete in una terra straniera e avete bisogno urgentemente di aiuto perchè la vostra auto è in panne. Fermate due passanti locali e cercate di spiegare loro cosa è successo. Questi però non vi capiscono...
- «Muro» del rifiuto: qualcuno organizza una festa di compleanno. Tutti sono contenti. Si vuole escludere dalla festa uno, che non è benvenuto, ma che vorrebbe anche lui partecipare. Però nessuno glielo dice direttamente; lui prova qualcosa come un muro tra se stesso e gli altri.
- «Muro» della paura: i bambini si mettono d'accordo di andare da una compagna. Lungo la strada devono però passare davanti ad una casa su cui si raccontano lugubri storie. Per questo motivo, anche se la strada sarebbe molto più corta, compiono una lunga deviazione.
- «Muro» del silenzio: l'insegnante chiede chi ha buttato nel gabinetto il quaderno di un compagno. Sospetta tre bambini, dà loro 5 minuti per confessare ed esce. I bambini discutono tra loro, ma decidono di non dire niente. L'insegnante cerca di farli parlare, ma loro rimangono muti.
- «Muro» del pericolo: tre bambini corrono in avanti. Improvvisamente, frenano di colpo: «ALT!» (a causa di una strada pericolosa, di un declivio, di un filo spinato,...)

L'insegnante cerca, ogni volta, di elaborare con i bambini il tema, rispettivamente il concetto «paura», «vergognarsi», «vigliaccheria», ecc., in una discussione di classe direttamente dopo la visione. Alla lavagna sono stati preparati dall'insegnante 2 modelli di mattone fatti di carta. Su ognuno di questi è scritto un concetto.

L'insegnante cerca ora coi bambini altri esempi/situazioni in cui si formano, rispettivamente esistono già, muri visibili o invisibili tra le persone: come si formano o si sono formati?

Quali effetti (ripercussioni) hanno per me, per noi, per gli altri? Muri utili? Muri dannosi? (protezione, sicurezza, silenzio, calma, ma anche solitudine, isolamento, noia, rifiuto e molto altro)

3.3. Costruzione del muro

Per facilitare ai bambini il passaggio da muri che esistono realmente a muri metaforici, facciamo costruire loro un muro virtuale.

Due possibilità:

Lavoro di gruppo: tutti i gruppi ricevono, come materiale di lavoro, alcuni fogli (fogli spessi da disegno A4 o A5) che fungeranno da «mattoni». Gli allievi sono invitati ad annotare, con delle parole chiave, dichiarazioni, sentimenti, attività che possono spingere a costruire un muro. Ogni gruppo sceglie ora dalla sua lista da 5 a 8 dichiarazioni e ne scrive una su ogni «mattoncino». I «mattoncini» sono poi attaccati ad un muro così da formare a poco a poco un muro sempre più grande.

Stessa idea, più dispendiosa, ma molto efficace: utilizzare scatole di scarpe o veri mattoni per la costruzione del muro.

Eventualmente si possono invitare i genitori o altre classi per una presentazione del muro e una proiezione del film.

Possibili parole chiave/situazioni

- Paura di una cattiva nota
- Tormentare qualcuno
- Deridere
- Non andare ad un compleanno
- Picchiare
- Mentire
- Tracciare confini

Importante: i muri possono essere costruiti, ma anche distrutti! Da questo può nascere un progetto di trimestre: i bambini scrivono una storia a proposito di ogni mattone, o improvvisano un piccolo gioco di ruolo che indichi quanto possano essere «assottigliati» o addirittura completamente tolti i muri dannosi e senza senso. Se queste storie sono convincenti per la classe, il mattone corrispondente può essere tolto e distrutto.

In questo contesto può essere molto interessante anche ascoltare un estratto da «The Wall», il leggendario pezzo dei Pink Floyd. Soprattutto per i bambini che hanno già imparato qualcosa di inglese a scuola, questo pezzo (tradotto) sarebbe una supplementare fonte di ispirazione.

B) Scuola media

1. Osservazioni preliminari

Il film «Frontière» – una parabola classica – racconta una storia lineare con un semplice linguaggio visivo. Molte sequenze del film sono interpretabili direttamente e si concretizzano in asserzioni concrete. Perciò il film è adatto tra l'altro per costruire una catena interpretativa con gli allievi (scheda di lavoro per la scuola media).

2. Obiettivi di insegnamento

- Riconoscere e nominare, guardando il film, alcuni elementi del suo linguaggio visivo.
- Interpretare il linguaggio dei segni del film e riconoscerne i punti principali.
- Spiegare i punti principali del film (ad esempio razzismo, paura dello straniero), farsi una propria opinione e difenderla.

3. Proposte di insegnamento

3.1 Riconoscere il linguaggio visivo, trovare un'interpretazione

Guardare il film assieme (eventualmente due volte).

Nell'ambito di una discussione di classe le osservazioni degli allievi sono verbalizzate alla lavagna – Esempio di un'osservazione: «Non hanno neanche la bocca».

Gli allievi interpretano le loro osservazioni. Così cercano di capire perchè il regista non ha dato nessuna bocca alle due figure. Anche queste supposizioni saranno annotate con parole chiave.

In seguito gli allievi ricevono la scheda di lavoro (scuola media), sulla quale lavorano da soli.

L'analisi delle schede di lavoro completate si fa nell'ambito di una discussione di classe – ad esempio trasferendo le crocette individuali su un foglio o su una versione A3 della scheda di lavoro: dove ci sono delle grosse corrispondenze, dove no? Trovare delle possibili cause.

3.2 Verificare le asserzioni, farsi un'opinione, difendere la propria opinione

Le quattro opinioni (modello 1/scuola media) sono appese (possibilmente come cartelloni A3) – ai quattro angoli dell'aula.

Gli allievi si muovono nell'aula, leggono le tesi ed esaminano quanto queste si avvicinano alla loro opinione. Alla fine scelgono una delle tesi e si fermano nell'angolo corrispondente.

In ogni angolo, gli allievi motivano il perchè si sono fermati lì. Contemporaneamente, si preparano al prossimo passo, in cui cercheranno assieme gli argomenti migliori per la difesa della «loro» tesi.

In mezzo all'aula ci sono sei sedie messe a cerchio. Gli allievi mandano un rappresentante per tesi nel cerchio. Un posto è riservato all'insegnante, che fa da mediatore della discussione. Un'altra sedia permette agli allievi della classe di recarsi nel cerchio e di partecipare alla discussione. Non si mira al consenso, ma ad un ascolto attivo e una comprensione degli argomenti degli altri. L'insegnante conclude la discussione quando ritiene sia il momento adatto.

4. Consigli per un progetto di classe, rispettivamente per un lavoro individuale

4.1. Osservazioni preliminari

«Frontière» è un film di animazione, che porta ad un'intensa attività sui temi trattati - ad esempio all'approfondimento delle asserzioni principali in un lavoro individuale, indipendente o in un progetto comune di classe.

Proposta di tema: «Muri e frontiere»

4.2. Obiettivi di insegnamento

- Costruirsi indipendentemente un «ritratto del muro» e trovare delle spiegazioni riguardo al senso ed allo scopo del muro in questione – Fare delle riflessioni su «pro e contro» della costruzione del muro.
- Intraprendere delle ricerche a proposito di «muri e frontiere» e allestire un cartellone sul tema.
- Realizzare un'esposizione sul tema «muri e frontiere» sotto forma di un progetto di classe comune, che permetta, in seguito, agli allievi, e poi ai visitatori, di accedere alla tematica in modo differenziato.

4.3. Incarico

- Formate gruppi di 2 persone.
- Cercate un muro* che vi interessa; può trattarsi di un muro presente nei vostri dintorni, ma anche di un muro costruito (o che era stato costruito) da qualche parte nel mondo.*
- Create e/o cercate delle figure di questo muro.
- Create un ritratto del muro.

* Possono essere scelti monumenti storici (la muraglia cinese, il muro protettivo israeliano ecc.), semplici muri presenti nelle vicinanze (esempio: il recinto del signor Rossi) o muri invisibili (esempi: «le frontiere verdi», «Röstigraben»). È semplicemente importante l'elemento della separazione.

Il ritratto comprende

- a. Una breve storia sulla formazione del muro (al massimo 10 righe)
- b. Indicazioni sui tempi di costruzione
- c. Indicazioni sull'altezza, la lunghezza, i costi
- d. Senso e scopo del muro
- e. Destino del muro
- f. Opinione propria e altrui sul muro.

Presentazione:

Un cartellone A2, fatto dai ragazzi (carattere «Arial», grandezza 14
Punti, grandezza dei titoli come si vuole)

Grandezza: circa 20 x 15 cm

Titolo: sul cartellone (centrato)

Legenda: in fondo al cartellone

Modello 2 scuola media / Lavoro di gruppo (modello per un cartellone)

Aspetti cinematografici

Film di animazione

«Frontière» è un film d'animazione «classico» girato con figure di plastilina. Questa tecnica è conosciuta grazie per esempio a «Wallace and Gromit»- Film degli Aardman-Studios inglesi («Chicken Run», «The Wrong Trousers» e altri)

Al contrario dei film live o reali, il film di animazione non mostra il movimento di persone, animali, o cose in movimento, ma risveglia unicamente l'illusione del movimento. Tecnicamente, questo si ottiene utilizzando la camera in modalità «controllo individuale dell'immagine». In questo modo si riprendono le immagini una per una e gli oggetti sono mossi o sono cambiati di poco alla fine di ogni ripresa. La proiezione delle immagini dà di nuovo l'impressione del movimento. In un secondo lo scorrere del movimento è dato da 24 fotogrammi – nel film «Frontière», che dura circa 5 minuti (300 secondi), ci sono quindi circa 7200 figure singole. Con la videocamera si possono provare ad ottenere delle sequenze di animazione riprendendo in modalità «controllo individuale dell'immagine» i materiali più svariati (giocattoli, ritagli di giornale, Lego ecc.)

Particolari della creazione del film

Un movimento accelerato può essere ottenuto in un film di animazione grazie a effetti accelerati: la ripresa avviene ad un numero di fotogrammi per secondo più basso della proiezione. Questo ci dà l'impressione di una costruzione del muro molto veloce (al contrario, una ripresa al rallentatore, e cioè con più di 24 fotogrammi al secondo, ci darebbe l'impressione di un movimento molto rallentato).

Elementi importanti sia nei film reali che nel film d'animazione sono le prospettive (posizione della camera/angolo visivo), la grandezza dell'inquadratura e il movimento della camera. Se l'obiettivo della camera riprende il soggetto dall'alto, la persona (la figura) appare, nella proiezione, piccola, persa, insignificante e minacciata da pericoli. Nella prospettiva dal basso si ha al contrario l'impressione di dominazione e potere.

Senza una visione totale del campo visivo non possiamo orientarci nello spazio scenico. Questa visione manca nel film ad entrambe le figure e, allo stesso modo, anche a noi spettatori: la camera ricopre con riprese grandi e ravvicinate solo una parte del campo. Così viene dapprima rappresentato solo un piccolissimo campo visivo e la mimica delle due figure viene focalizzata, ciò che permette di indovinare i loro sentimenti ed i loro impulsi interni.

Se la camera si avvicina ancora di più alle figure si ottiene un close-up. Non si tratta di una rappresentazione ingrandita dell'oggetto, ma piuttosto del chiarimento di uno stato d'animo della figura.

Nel finale il luogo dove avvengono i fatti appare sempre più lontano grazie allo Zoom (cambiamenti della distanza focale dell'obiettivo della camera), viene posto sempre più sullo sfondo. Alla fine si capisce, grazie ad una Totale (visione d'insieme della scena), quanto sia inutile e ridicola «l'escalation» di un conflitto. Solo grazie alla visione della grandezza dello spazio possiamo orientarci: la visione aperta ci offre la possibilità di cercare altre soluzioni al conflitto.

