

# Cinegame nella scuola

**DIDATTICA** » DAVIDE BARLETTI RACCONTA L'AVVENTURA E IL GIOCO NEI LABORATORI DI CINEMA «SALTA CLASSE»

**SARAH-HÉLÈNA VAN PUT**

■ ■ C'era una volta il progetto #tuseiscuola e il desiderio dei bambini di ritornare a immaginare e raccontare le loro storie. Nasce così «Cinegame» piattaforma online che raccoglie sei progetti audiovisivi realizzati da sei scuole medie scelte su tutto il territorio nazionale: Ancona, Bari, Città di Castello, Milano, Palermo e Rovellasca. Attraverso i laboratori «Saltaclasses», gli studenti raccontano e danno vita ai personaggi delle loro storie cercando poi nuovi eroi con cui giocare e condividere il proprio immaginario sulla piattaforma web creata da Gnucoop. Il progetto, ideato da CIAI e scelto dall'impresa sociale «Con i bambini» nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile, nasce dal bisogno di trovare un nuovo modo di avvicinarsi alla didattica nella fascia tra gli undici e i quattordici anni quella dove maggiormente si segnala l'abbandono agli studi. A guidare i 900 ragazzi nella realizzazione delle loro storie, sono i due registi Gabriele Gianni e Davide Barletti che, insieme agli insegnanti, hanno aiutato i ragazzi ad avvicinarsi alla scuola sperimentando gli elementi strutturali della narrazione e costruito intorno alla scuola una rete sociale. «La grande domanda che ci siamo posti è: l'avventura e il gioco possono diventare didattica? Questa domanda – spiega Davide Barletti – nasce dal fatto che i ragazzi passano

molto tempo sui videogiochi e che per vari motivi non si può obbligare i ragazzi a spegnere gli apparecchi elettronici per costringerli a leggere. Così abbiamo provato a lavorare sui linguaggi famigliari ai ragazzi, il game e gli elementi narrativi come la trasformazione dell'eroe. Il progetto si ispira al *libro game* che andava tanto negli anni '80, una vera e propria avventura: arrivato ad un certo punto del libro dovevi scegliere come andare avanti. Questa piattaforma, il progetto e il lavoro con i ragazzi si basa sul concetto di scegliere, prendere una decisione e noi lo abbiamo fatto attraverso il gioco. Un altro motivo alla base del progetto è di rinforzare la comunità educante, cercare un modo per non lasciare sola la scuola nell'attività della didattica, di rafforzare i rapporti con i genitori e le associazioni territoriali così che si sviluppi una comunità più forte. In questo modo si rafforza anche l'identità della scuola; infatti, nelle scuole medie i ragazzi incominciano ad abbandonare l'idea di essere bambini contraddistinti nel loro percorso scolastico, nel mondo dell'adolescenza e nel difficile passaggio delle scuole medie anche perché è l'età in cui i ragazzi decidono di lasciare gli studi finita la terza media».

## PROLOGO

I sei racconti, definiti regni, nascono dal prologo scritto per ciascuna scuola da Davide Barletti e Gabriele Gianni che si sono lasciati ispirare dalle suggestioni dei ragazzi e dall'immagi-

nario legato alle sei città. Ogni regno affonda le proprie radici in leggende, mondi reali e aneddoti legati al territorio di riferimento da cui emergono le storie, i personaggi e i mondi fantastici sognati dai ragazzi.

«Abbiamo creato un prologo per ogni storia partendo dalle suggestioni legate alla realtà dei ragazzi – racconta Barletti – e ogni scuola è in qualche maniera un piccolo regno. La storia del Regno di Medhelan, la scuola di Milano, è legato all'elemento dell'acqua proprio perché Milano era innervata e costituita da tanti corsi d'acqua, infatti, la scuola si trova vicino a un vecchio naviglio. Questa suggestione deriva dai racconti dei nonni come nel Regno dello straniero, dove siamo partiti da una vecchia leggenda del saraceno Mufarrag appartenente alla storia di Bari vecchia; a Palermo per la storia del Regno di Al Khalisah siamo partiti dal fatto che la scuola si trova nel quartiere della Kalsa, un quartiere popolare il cui nome originario in arabo è appunto Al Khalisah. Per costruire la storia de Il piccolo regno della scuola di Rovellasca, in provincia di Como, siamo



Peso: 76%

partiti dalla notizia che in questo paesino è nato il medico che ha scoperto la cura per la malaria. Insieme al prologo abbiamo dato ai ragazzi una mappa vuota fatta di bivi e unità narrative su cui i ragazzi hanno lavorato durante tutto l'anno attraverso un kit didattico che abbiamo fornito.»

**MONDO STRAORDINARIO**

Il progetto, iniziato a novembre con due incontri tra i registi e gli studenti in cui hanno analizzato gli elementi narrativi come le tappe del viaggio dell'eroe, gli ambienti e le caratteristiche dei personaggi, ha avuto un lungo periodo d'incubazione, da dicembre ad aprile, dove i ragazzi hanno potuto confrontarsi con le loro idee e creare i loro mondi immaginari.

«I ragazzi hanno creato le loro storie nei laboratori Saltaclassa mischiandosi tra di loro, cioè il lavoro è stato svolto

da cinque gruppi che si sono formati attraverso la confluenza di diverse classi. Hanno immaginato quello che succedeva in ogni singola unità della mappa, quindi hanno costruito l'identità dei personaggi e il loro background, scelto il nome, scritto la voce narrante, i dialoghi e come la storia doveva andare avanti, decidendo in quali punti il giocatore da casa dovesse compiere la sua scelta.» Ad aprile una troupe di esperti capitanata da Davide Barletti e Gabriele Gianni è tornata nelle scuole dove hanno realizzato, attraverso il linguaggio del protocinema e con delle retroproiezioni, le storie dei personaggi creati e interpretati dai ragazzi stessi. «A fine marzo abbiamo iniziato le riprese nelle scuole, in cinque giorni abbiamo allestito una grande macchina scenica con grande emozione dei ragazzi. Eravamo una squadra di sette persone, insieme a me e Gianni c'era la squadra di Cine-

movie che si occupava dei costumi e del laboratorio di recitazione. Per le ambientazioni e lo stile delle immagini ci siamo lasciati ispirare dal protocinema: il cinema deve, se vuole essere un'attività didattica, essere un grande laboratorio artigianale. Siamo partiti dalle origini del cinema muto quindi Méliès, il gioco delle ombre e poi siamo andati a vedere il lavoro straordinario di Michel Gondry. Per la scelta della retroproiezione ha influito molto il fatto che non avevamo tempo, voglia e soldi per ricostruire degli scenari. Siamo andati nel grande database dei filmati senza diritti dove abbiamo trovato immagini che appartengono al vecchio cinema, del materiale straordinario: vecchi pezzi di film in pellicola, documentari, i primi film del '900 e dato che abbiamo scelto il fantasy tutte queste immagini si sono mescolate perfettamente. È stata una forma di recupero di materiale video seppellito in rete,

un'operazione molto divertente se pensi che sono sequenze girate più di 70 anni fa.»

**IL RITORNO VERSO CASA**

I ragazzi insieme alla troupe, forti della loro esperienza, porteranno avanti le storie dei sei regni per i prossimi due anni, come le stagioni di una serie televisiva, passando il testimone ai ragazzi del primo anno.

«Il progetto è sempre dedicato al primo anno delle medie e i ragazzi che hanno già partecipato diventeranno i tutor dei bambini del primo anno. Scopo principale di tutto il progetto è proprio il senso di responsabilità e l'importanza della scelta, temi che mancano a tutti i ragazzi di quell'età: essere responsabili delle scelte e non subirle.»

**I ragazzi delle scuole medie imparano a costruire e filmare storie legate a fatti e leggende delle loro città**



Sopra: una scena realizzata da «Cinegame», sotto: Davide Barletti



Peso:76%