

SCHEDA DIDATTICA

a cura di Paola Sblendorio



PALLA PRIGIONIERA

cortometraggio di Hermes Mangialardo, Italia, 2019, 3 minuti

Sceneggiatura: Hermes Mangialardo

Personaggi 3D: Piero Schirinzi

Animazione: Federico Bollino

Musiche: Antonio Mangialardo

Produzione: Plas Media Srl

Genere: animazione

Tematiche: integrazione, accoglienza, diritto al gioco

SINOSSI

In un parco giochi, un bambino cerca di giocare con altri bambini tentando in tutti i modi di catturare una palla colorata, simbolo di integrazione con la comunità; ma

la palla si allontana sempre più, mentre il mondo intorno a lui cambia e diventa sempre più indefinito e comincia a sparire.

GENESI E PREMI

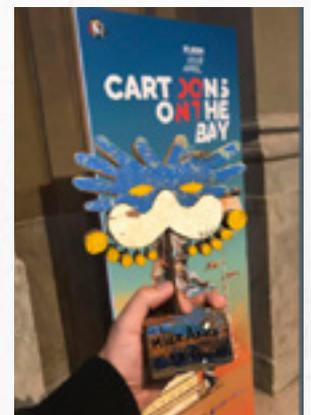
Il progetto d'animazione *Palla prigioniera*, realizzato in partenariato con il CIR (Consiglio Italiano per i Rifugiati) nasce all'interno di un bando di concorso MIBACT 2018 denominato "MigrArti Cinema" con l'obiettivo di contribuire, attraverso il mezzo del cortometraggio, "alla valorizzazione e alla diffusione delle culture di provenienza delle comunità di immigrati stabilmente residenti in Italia, nell'ottica dello sviluppo della reciproca conoscenza, del dialogo interculturale e dell'inclusione sociale".

A febbraio 2019 ha partecipato al Festival dell'animazione "Cartoons on the Bay", vincendo il premio MigrArti ed ha poi partecipato con successo a numerosi festival nazionali ed internazionali.

In particolare ha vinto il premio alla memoria di Carla Casati nella sezione cortometraggi del IFF (Integrazione Film Festival), Menzione speciale dai Servizi Sociali "per un'opera che ha mostrato un'idea di integrazione solidale, attenta ai bambini, alle donne, alle famiglie".

CURIOSITÀ

Il premio MigrArti raffigura due mani che simulano delle ali, con due piedi e due occhi che, insieme, raffigurano una maschera di teatro. È stato realizzato con i legni dei barconi di profughi sbarcati a Lampedusa da Tuccio Franco, ebanista lampedusano, su progetto di un Liceo Artistico di Bolzano.



FEDI IN GIOCO A SCUOLA

Rassegna cinematografica sul dialogo interreligioso

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola promosso da MIUR e MIBAC



SCHEDA DIDATTICA

NOTE SULL'AUTORE HERMES MANGIARLARO

Cartoonist, videomaker, Visual performer, 3D mapper, Hermes Mangialardo dal 2003 si occupa di tutto ciò che ruota intorno all'animazione digitale. I suoi cortometraggi sono stati proiettati (e premiati) nei più importanti festival in giro per il mondo, ottenendo nominations e una serie di riconoscimenti prestigiosi (tra cui i "nostrani" Corti d'Argento e Giffoni Film Festival). Nel 2008 crea per MTV la serie cult *Urban Jungle*. Nel 2009 comincia la sua attività di *visual performer* (Best Italian VJ 2009) e *3D mapper*, realizzando *architectural mapping* in giro per l'Europa, e vincendo il primo premio al Pescara Mapping e l'*Audience Award* al Zsolnay Videomapping Contest in Ungheria. Dal 2006, insieme ad uno staff di *designer*, ha creato Plasmedia, un'agenzia specializzata nella comunicazione digitale in generale (web, animazioni, video, carta stampata, applicazioni multimediali, video arte).

ANALISI FILMICA E SIGNIFICATI

In soli tre minuti, *Palla prigioniera* racconta, senza dialoghi e affidandosi totalmente all'animazione e alla efficacia delle musiche, la gioia di un bambino nel vedere una palla colorata che rimbalza in un parco e il suo desiderio di afferrarla per giocare insieme ad altri suoi coetanei ma contemporaneamente descrive anche lo smarrimento e la frustrazione dinnanzi alla sua incapacità di raggiungerla.

Il protagonista di questa storia non è però un bambino qualsiasi. Lo spettatore, anche piccolo, capisce subito dai suoi tratti somatici e dal colore della pelle che si tratta di un bambino straniero e intuisce facilmente che in quella difficoltà ad afferrare la palla si cela una simbologia che allude ad altro.

È in questo livello di lettura, più profondo e significativo, il vero pregio del cortometraggio.

La palla in realtà è strumento d'inclusione, sta ad indicare desiderio d'integrazione in comunità e il suo rimbalzare e allontanarsi sempre più trasforma il bel sogno in un incubo.

Il bambino con la pelle scura e i capelli ricci viene deriso per la sua incapacità a prendere la palla, o forse perché è diverso; sente di annegare e, sommerso da questo mare di cattiveria, perde fiato. Intorno a lui il mondo perde i colori e si trasforma: fitte siepi di rami secchi (stereotipi e pregiudizi) sembrano intrappolarlo ed enormi macigni (offese gratuite) gli precludono il raggiungimento della palla. Persino la sua stessa esistenza appare compromessa. Sembra quasi di essere in un video gioco pieno di *glitch*: il bambino perde di definizione e, a causa di un sovraccarico di emozioni, si deforma e quasi scompare sino a quando una grande inquadratura in soggettiva ristabilisce l'armonia e introduce un lieto fine improvviso che riappiana le emozioni e trasmette un grande messaggio positivo.

La leggerezza del linguaggio cartoonesco non impedisce al regista di trattare temi profondi ed importanti con grande serietà puntando tutto sull'empatia.



FEDI IN GIOCO A SCUOLA

Rassegna cinematografica sul dialogo interreligioso

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola promosso da MIUR e MIBAC



SCHEDA DIDATTICA

Hermes Mangialardo, con uno stile molto personale, racconta una situazione in cui molti bambini possono riconoscersi (gioco), sceglie personaggi di appartenenze etniche diverse e sviluppa dinamiche tipicamente infantili, traducendo in immagini sentimenti e malesseri.

È semplice per lo spettatore immedesimarsi immediatamente con il piccolo protagonista: tutti siamo stati bambini e ci siamo divertiti giocando a palla con gli amici e tutti abbiamo provato almeno una volta l'amarezza di un impossibile "recupero di palla" subendo in qualche modo derisione o senso di incapacità. Conoscendo i bisogni di quel bambino, avendoli sperimentati in prima persona, è più semplice quindi, per tutti, riconoscere il valore universale dell'inclusione e dell'integrazione (palla colorata) che mai, in questo cortometraggio, perde di colore o di definizione, anche quando sembra negata.

Interessante, inoltre, appare il titolo che spiazzava lo spettatore nelle aspettative: se *Palla prigioniera* richiama alla mente il gioco in cui bisogna evitare di essere toccati dalla palla per non entrare in "prigione" ed uscire dal gioco, in questo breve racconto per immagini, il regista - come lui stesso ha dichiarato - ribalta il concetto del gioco a cui si riferisce il titolo. È il giocatore (bambino) che vuole afferrare a tutti i costi quella palla tra le sue mani per entrare pienamente "in comunità" e sentirsi integrato, semplicemente, come un bambino, giocando a palla insieme ad altri in un parco.

APPROFONDIMENTI DOPO LA VISIONE

La visione di questo brevissimo corto d'animazione può facilitare, anche tra i più piccoli, a partire già dai 6 anni, la sensibilizzazione verso le tematiche di *Fedi in gioco* aiutando i bambini a crescere in una convivenza civile e rispettosa delle diversità altrui. Si può iniziare l'approfondimento con la comprensione del testo filmico, come suggerito in questa scheda.

SCHEDA FILMICA

- Cosa racconta questo corto d'animazione?
- Descrivi i quattro personaggi della storia ed evidenzia le differenze fisiche.
- Cosa hanno in comune questi personaggi? (La cultura, la lingua, il paese d'origine, la fascia d'età, amano giocare a palla)
- Dove si svolge questa storia?
- In lontananza si vedono case e costruzioni. Potrebbero essere anche quelle della tua città o appartengono ad un paese molto lontano e diverso dal tuo?
- I colori dei disegni non sono sempre gli stessi. Come e quando cambiano completamente? Sai dire perché?
- Anche le musiche cambiano. Fai le tue osservazioni in merito.
- Improvvisamente sul finale, dopo un fotogramma nero, la scena riprende con una strana forma che riporta ad una realtà piena di colori. Sai dire quale e perché? Cosa capiamo in questo momento? Secondo te, questa scena nel linguaggio cinematografico si chiama "soggettiva" oppure "oggettiva"? Sai dire perché?
- Rifletti un po' sul titolo di questo corto. A cosa ti fa pensare? Secondo te, perché il regista ha scelto questo titolo?

FEDI IN GIOCO A SCUOLA

Rassegna cinematografica sul dialogo interreligioso

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola promosso da MIUR e MIBAC



SCHEDA DIDATTICA

TEMATICHE

Numerosi sono gli spunti di riflessione che sin dal primo fotogramma il corto mette in gioco:

1) MIGRANTI “NON ACCOMPAGNATI”

Le prime difficoltà del piccolo protagonista iniziano nel momento in cui il bambino, accompagnato nel parco mano nella mano dal papà, resta da solo ad inseguire una palla colorata che rotola. Se nel contatto con il genitore il bambino è sereno e si sente al sicuro, nel distacco, seppur autorizzato dall'adulto, inizia il suo incubo: l'esperienza della derisione dei suoi coetanei.

Solo alla fine scopriamo che in realtà questo bambino non è stato accompagnato nel parco dal papà ma è solo e siede in solitudine su una panchina del parco.

Ci chiediamo allora perché sia da solo. Quel papà non è con lui, ma soltanto nel sogno del bambino.

Il primo piano del papà che sorride, a ben guardare, ha sullo sfondo un cielo che nei tratti assomiglia molto ad un mare ondoso che ci fa pensare ai barconi di migranti in arrivo sulle nostre coste. Ipotizziamo allora che il protagonista di questa storia, che desidera semplicemente giocare con qualcuno, possa essere un migrante senza adulti di riferimento.

Questa riflessione potrebbe suggerire in classe un approfondimento sui bambini che, sempre di più, nella nostra società sono costretti ad immigrare da soli o che rimangono soli durante il viaggio.

2) IL GIOCO: BISOGNO PRIMARIO DI TUTTI I BAMBINI E OCCASIONE D'INTEGRAZIONE

Dinnanzi alla vista dei due bambini che giocano a palla, il protagonista desidera subito giocare con loro. Questo desiderio richiama alla mente uno dei bisogni primari dei bambini nonché uno dei diritti fondamentali sanciti nella *Convenzione ONU dei Diritti dell'Infanzia* del 1989 (art.31): il gioco.

Tutti i bambini, in particolare dinnanzi a un pallone, manifestano lo stesso desiderio di giocare, e per questo il gioco può essere considerato una grande occasione d'integrazione dinnanzi a diversità etniche e/o linguistiche e culturali.

Perché non approfondire con i bambini l'articolo 31 di questa Convenzione?

3) LA DERISIONE E L'ESCLUSIONE COME ESPRESSIONE DEL PREGIUDIZIO

I due bambini guardano con sospetto e diffidenza il nuovo arrivato e ridono di lui. Si tratta di un atteggiamento legato certamente a una situazione di multiculturalità non raro nella realtà attuale. Può accadere infatti che i bambini vedano nella diversità, se non sensibilizzati, un ostacolo alla relazione, in quanto non tutti i bambini hanno sempre gli strumenti per accettare il diverso o “il nuovo arrivato”. È necessario conoscere l'altro per valutare le differenze, coglierne i fattori positivi ed immedesimarsi in lui per superare il pregiudizio e cambiare atteggiamento.

Rispetto a questo argomento si potrebbe chiedere ai bambini, in un brainstorming collettivo, cosa significano secondo loro le parole “pregiudizio” o “stereotipo” per arrivare insieme ad una definizione condivisa.

FEDI IN GIOCO A SCUOLA

Rassegna cinematografica sul dialogo interreligioso

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola promosso da MIUR e MIBAC



SCHEDA DIDATTICA

4) GLI EFFETTI DELL'ESCLUSIONE E L'ISOLAMENTO SOCIALE

Il cortometraggio concentra il suo nucleo narrativo proprio sugli effetti devastanti, a livello psicologico, che il gesto dei due bambini determina sul protagonista: ansie, paure, senso d'impotenza. Questo favorisce una grande immedesimazione dello spettatore.

Si potrebbe anche chiedere ai bambini di raccontare o disegnare le emozioni provate in seguito ad un torto ricevuto, favorendo così il confronto/paragone tra sé e quanto visto nelle immagini dell'animazione.

5) L'ACCOGLIENZA

Con il suo gesto, la bambina con gli occhiali si pone in atteggiamento di accoglienza. Stabilisce una "zona di prossimità" con il bambino dalla pelle scura che permette l'incontro. La palla, in questo caso, diventa finalmente strumento/veicolo reale d'integrazione e di socializzazione e non più simbolo di queste.

Far raccontare ai bambini il cambiamento di sguardo del protagonista potrebbe essere anche un modo per far cogliere loro la gioia reciproca ed i sentimenti dell'accoglienza e aiutarli a capire il valore sociale di una cultura dell'inclusione, fatta di amicizia e di costruzione di rapporti.

DOPO L'ANALISI E L'APPROFONDIMENTO, IL CONFRONTO PERSONALE

Dopo aver visto e analizzato il cortometraggio, dopo aver parlato in classe del significato di concetti quali diversità e pregiudizio, immigrazione, integrazione e accoglienza, si potrebbe infine dar spazio alle esperienze personali. I bambini potrebbero raccontare vissuti personali e riconoscere insieme stereotipi diffusi nella società e propri pregiudizi.

Questo esercizio aiuterà i bambini ad accettare il conflitto emotivo e relazionale che nasce dal confronto con uno "straniero" e a cogliere le ricchezze delle diversità etniche per la costruzione di una società multiculturale e interculturale pienamente accogliente.

FEDI IN GIOCO A SCUOLA

Rassegna cinematografica sul dialogo interreligioso

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola promosso da MIUR e MIBAC

