

OFFERTA DIDATTICA A.S. 2023/2024

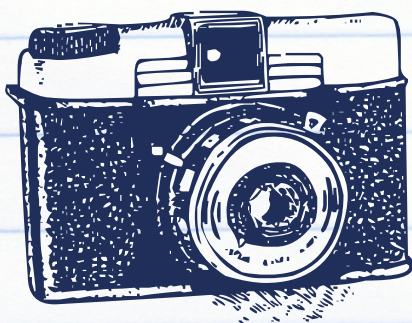
FINESTRE SUL CORTILE: ANALISI E TEORIE PER LA SCRITTURA DELL'AUDIOVISIVO

I vari testi audiovisivi, siano questi film, serie tv e persino videogiochi, sono accomunati dalla presenza di un vero e proprio linguaggio che consente loro di comunicare con noi spettatori e spettatrici. Comprenderne quindi le funzioni, le regole e il loro impiego significa oggi poter essere consapevoli delle capacità comunicative che ogni tipologia di immagine porta con sé. Partendo da queste prime considerazioni, il (per)corso intende consegnare a studenti e studentesse una serie di strumenti a loro utili al fine di acquisire maggior consapevolezza rispetto la grammatica e i meccanismi del linguaggio audiovisivo.



Gli appuntamenti, pensati in due moduli, prevedono una prima parte teorica nella quale verranno introdotti alcuni concetti fondamentali (conflitto, personaggio, arco di trasformazione.) supportati da riproduzioni di testi contemporanei noti, e una seconda, prettamente laboratoriale, dove studenti e studentesse si diletteranno nella scrittura creativa per i diversi media sopracitati.

IO È UN ALTRO: LABORATORIO FOTOGRAFICO ANALOGICO SULL'AUTOSCATTO

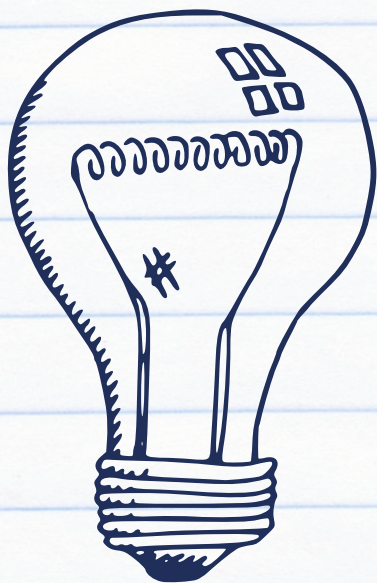


93.000.000 in 24 ore. 1.000 al secondo. È il numero di selfie che nel mondo vengono scattati ogni giorno. Spesso ce li scattiamo senza neanche pensare, più veloci di un battito di ciglia, per fermare un momento che non abbiamo ancora vissuto pienamente ma che diventa già immagine. E se cominciassimo a rallentare, a scomporre il selfie in ogni suo movimento per studiarlo?

Il laboratorio fotografico "io è un altro" si pone l'obiettivo di indagare la pratica dell'autoritratto per cercare le potenzialità espressive di questo genere fotografico e usarle per rispondere ad alcune domande che da sempre accompagnano l'uomo nella sua esistenza: chi siamo? Come ci vedono gli altri?

La scelta della fotografia analogica è funzionale allo scopo di rallentare l'operazione fotografica: ogni fase richiede un suo tempo e questa lentezza porta ad un approfondimento e a una maggiore consapevolezza delle scelte espressive che si andranno a fare.

L'ANATOMIA DEI GENERI CINEMATOGRAFICI E NARRATIVI

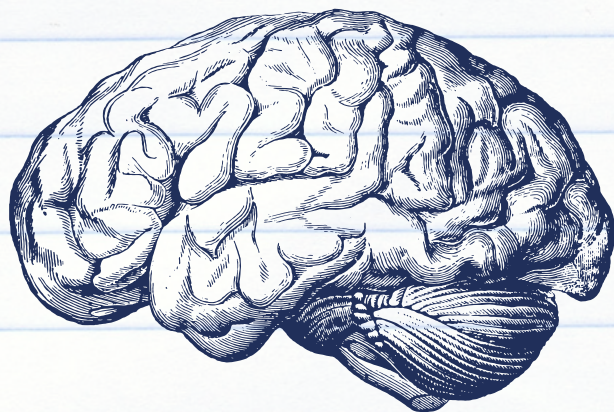


La storia del Novecento è scandita dal trionfo dell'immagine in movimento sdoganata dal cinematografo. Comparso in Francia, agli sgoccioli del secolo precedente, il medium presentato dai fratelli Lumière ha rapidamente stupefatto le platee del mondo, confermandosi poi l'invenzione più idonea a rappresentare le società di diversi paesi e decenni. La sua storia, tuttavia, si muove di pari passo con altre invenzioni, suggestioni e sperimentazioni che via via hanno contribuito a regolamentarne potenzialità e funzioni socioculturali. Il (per)corso offre quindi una panoramica sui diversi momenti della storia del cinema soffermandosi, soprattutto, sui punti di contatto tra testi del passato e testi odierni.

Gli appuntamenti, pensati in due moduli, prevedono una prima parte teorica nella quale i docenti introdurranno alcuni argomenti di rilievo (origini del cinematografo, avanguardie, cinema Hollywoodiano, Neorealismo, ecc.) mostrandone estratti da film appartenenti a diverse epoche, e una seconda, prettamente laboratoriale, dove studenti e studentesse si diletteranno nella scrittura creativa per generi cinematografici.

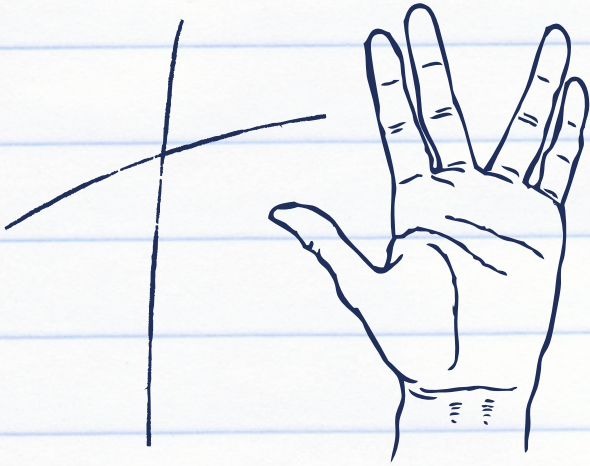
LABORATORIO DI ALFABETIZZAZIONE AL LINGUAGGIO VIDEOGAMMICO

Dopo oltre quarant'anni di storia, il medium "videogame" si è guadagnato lo status di "arte" smarcandosi in parte dallo stereotipo che lo considera come un semplice passatempo per bambini. Il videogioco si differenzia dagli altri media grazie alla sua caratteristica unica: l'interattività. Il fruitore dell'opera (il giocatore) è anche coautore dell'opera, assieme all'effettivo ideatore, poiché ha libertà di intervenire personalmente, in maniera più o meno incisiva, sullo svolgimento della storia. Diventa così fondamentale sviluppare l'abilità di "leggere" e comprendere lo specifico linguaggio videoludico.



Il laboratorio si pone l'obiettivo di illustrare e discutere l'evoluzione storica, tecnologica, culturale e industriale del videogioco, sia con discorsi generali che tramite l'analisi dettagliata di singole opere, al fine di fornire ai partecipanti le minime basi teoriche per la comprensione di una qualsiasi opera videoludica.

DOTTORI, INVESTIGATORI, ALIENI



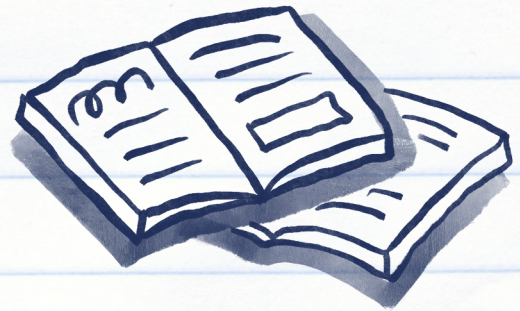
Negli ultimi decenni il cinema e la serialità televisiva sono ricorsi in modo più o meno esplicito a personaggi che possono essere inclusi nello spettro autistico o, più ampiamente, nella neurodivergenza. In genere si tratta di personaggi che manifestano una spiccata intelligenza analitica e scarse capacità empatiche; oppure non conoscono le regole sociali del luogo in cui si trovano e finiscono per trovarsi in situazioni imbarazzanti se non pericolose.

Ma dove si trova il confine tra un'accurata rappresentazione di personaggi neurodivergenti e dove si rischia di cadere in una serie di stereotipi più dannosi dell'indifferenza? Si possono trarre spunti dai film e dalle serie televisive per spiegare una diversa percezione sensoriale, psicologica e affettiva?

Osservare e confrontare personaggi d'invenzione o personaggi storici rivisitati dall'inventiva di sceneggiatori, registi e attori permette di comprendere le vastissime potenzialità del linguaggio audiovisivo ma anche i rischi contenuti nel prendere alla lettera una rappresentazione del mondo che non esaurisce la realtà.

IL CINEMA DI CARTA

Il manifesto, strumento pubblicitario per eccellenza nel periodo d'oro dell'esercizio cinematografico, ha lo scopo di sedurre il potenziale spettatore, facendogli pregustare un concentrato delle emozioni che lo attendono in sala. Arte e marketing si concentrano in questa forma espressiva che lavora abilmente sulla psicologia dello spettatore, sulle forme del desiderio, concentrando di volta in volta nel manifesto tutte le emozioni che il film s'incaricherà di sviluppare.



Il progetto si propone di avvicinare gli studenti all'arte dei grandi cartellonisti italiani, facendo acquisire loro la conoscenza delle strategie pubblicitarie messe in atto dalle case di produzione. Al termine di un'introduzione storica sull'arte della grafica pubblicitaria gli studenti saranno chiamati a realizzare il bozzetto di un manifesto di un film che sarà visionato insieme e di cui si individueranno, attraverso il dibattito, i tratti salienti che dovranno risultare di immediata percezione per lo spettatore, al fine di invogliarlo a frequentare la sala.

VISITE GUIDATE IN MEDIATECA

Tra i principali centri di documentazione cinematografica in regione, Mediateca.GO "Ugo Casiraghi" apre le porte agli studenti delle scuole di ogni ordine e grado attraverso un breve percorso espositivo.

Gli spazi della mediateca accolgono un archivio di manifesti cinematografici, preziose pellicole a formato ridotto che costituiscono l'archivio del cinema amatoriale e di famiglia e soprattutto il Fondo Ugo Casiraghi con la sua ricchissima sezione fotografica.

Durante la visita, il personale di Mediateca.GO "Ugo Casiraghi" accompagna i visitatori spiegando le caratteristiche del Palazzo del Cinema e saranno illustrati documenti preziosi e significativi che permetteranno di conoscere più da vicino i servizi della mediateca.*



* Su richiesta, il percorso può essere ampliato con una visita guidata al laboratorio "La Camera Ottica" dell'Università degli Studi di Udine specializzato nella conservazione, restauro e valorizzazione del patrimonio audiovisivo.

MATINÉE SCOLASTICHE



Durante tutto l'anno scolastico gli Istituti scolastici possono richiedere la visione di film da effettuarsi al Kinemax Gorizia c/o il Palazzo del Cinema - Hiša filma in orario scolastico.

La scelta dei film verrà effettuata di comune accordo con la scuola e i docenti referenti.

Le proiezioni sono sempre accompagnate da una presentazione e una discussione successiva con i nostri formatori.

Il personale di Mediateca.GO "Ugo Casiraghi" è disponibile a elaborare con gli insegnanti delle scuole del territorio progetti studiati per le esigenze delle singole classi e ideati per integrare e valorizzare il lavoro svolto dal personale docente.



MEDIATECA GO
UGO CASIRAGHI

PER INFORMAZIONI:

telefono: 0481 534604

e-mail: info@mediateca.go.it