

IMPARARE A GUARDARE... E A FARE

2013-2014

**LABORATORI DI DIDATTICA
DEGLI AUDIOVISIVI E NUOVI MEDIA**



mediateca
pordenone
cinemazero

LABORATORI PER L'ANNO SCOLASTICO 2013-2014

Il Ministero della Pubblica Istruzione, con decreto ministeriale 177 del 31.07.2002, ha riconosciuto a Cinemazero la qualifica di ente abilitato per svolgere attività didattica negli istituti e aggiornamento e formazione degli insegnanti.

Volendo citare solo alcune iniziative dell'ultimo anno: 11 formatori, 35 scuole coinvolte di ogni ordine e grado per oltre 800 ore di didattica e 32 matinee con quasi 4000 spettatori, laboratori e iniziative rivolte a gruppi classe e pubblico inclusi in eventi di risonanza come Pordenonelegge.it, la fiera BcomeBimbo, l'ambizioso progetto "A colpi di note", l'adesione a di-versi progetti europei, il coordinamento di concorsi rivolti alle scuole come Scrivere di Cinema, Premio Alberto Farassino, il Premio David, il laboratorio "Legalitycoop" in collaborazione con CoopNordEst e i matinée "speciali" in occasione di eventi o ricorrenze, il catalogo tematico "A scuola con il cinema" del Prof. Sabato Landi e la possibilità di prendere in prestito gratuitamente film e consultare volumi per incrementare il sussidio dell'immagine nel percorso scolastico.

Con questa consapevolezza la Mediateca Pordenone di Cinemazero, attraverso i suoi formatori, propone una serie di nuovi e storici moduli didattici per le scuole di ogni ordine e grado. Sono incontri laboratoriali con obiettivi specifici, modulabili a seconda dell'età e delle competenze degli allievi coinvolti.

INDICE

AVVICINARSI AGLI AUDIOVISI

LABORATORIO MÉLIÈS

Giochi d'illusione e magie d'altri tempi

NEW!

OMBRE MAGICHE

Costruire riciclando un teatrino d'ombre cinesi

MAPPASCUOLA

Giovani esploratori alla costruzione di una mappa multimediale

FOTOFIABA

Un gioco che mescola l'arte della fotografia e la magia della fiaba

VIDEORITRATTO

Raccontarsi attraverso i media (disegno, video, scrittura, fotografia)

TI RACCONTO UNA STORIA

Costruire uno storyboard da un racconto originale o di fantasia

SCATTA IL FOTOROMANZO

Dal soggetto al "film in foto"

BOOKTRAILER

Come costruire un trailer accattivante del vostro libro preferito... o immaginario

CONFRONTARSI CON I GENERI, TRA LETTERATURA, CINEMA E TV

DENTRO LO SGUARDO

Primo approccio con l'analisi filmica

LA PICCOLA BOTTEGA DEI GENERI

Analizzare storia e società attraverso i generi cinematografici

NEW!

TRASPOSIZIONI A CONFRONTO

Per scoprire il rapporto tra letteratura e film

NEW!

ANIMAZIONE!

L'evoluzione dell'animazione dalle origini ad oggi

PER SCRIVERE DI CINEMA

Iniziare la pratica della critica cinematografica

COMPRENDERE E PRODURRE FORMAT

NEW!

UN FILM A FUMETTI

Creare il proprio film giocando di fantasia con il fumetto

VIDEOCLIPPANDO

Comprendere i processi e le tecniche per realizzare un videoclip

NEW!

ANIMIAMO L'INANIMATO

Creare divertenti animazioni utilizzando la stop-motion

SPOTMARKET: IMMAGINI DA VENDERE

Comprendere e produrre "cultura promozionale"

TG IN CLASSE

Costruire un tg imparando il linguaggio giornalistico

NEW!

SGUARDI DOC

Le tappe per da vita ad un documentario dall'idea al girato

PROGETTI SPECIALI

NEW!

GREEN (R)EVOLUTION

Utilizzare l'audiovisivo per la comunicazione ambientale

NEW!

LEGALITY COOP

Educare alla legalità creando spot di sensibilizzazione sul tema

DAI MEDIA AI NUOVI MEDIA

BLOG ONLINE

Comunicare sperimentando attraverso la piattaforma online

IL GIORNALE ONLINE

Informare attraverso i nuovi media

IL "MONTAGGIO VERTICALE": ESPERIENZE DI IMMAGINI E SUONI

NOTE IN PELLICOLA

I molteplici rapporti tra suoni e immagini

A COLPI DI NOTE

Far rivivere i capolavori del muto coinvolgendo i ragazzi nella rimusicazione dal vivo

CINEMA E...

NEW!

STORIA PER IMMAGINI

Analizzare le diverse epoche con gli occhi del cinema

NEW!

CINEMA E ARTE

Scoprire le influenze reciproche tra il cinema e l'arte

NEW!

CINEMA E LE ALTRE ARTI

Teatro, scultura, musica,... rapporti e influenze reciproche

AVVICINARSI AGLI AUDIOVISIVI

LABORATORIO MELIES

GIOCHI D'ILLUSIONE E MAGIE D'ALTRI TEMPI

George Méliès e i fratelli Lumière, i trucchi cinematografici e i documentari, i film d'animazione e i reportage di informazione sono le due facce della stessa lente. E' importante, per imparare a vedere, fornire ai bambini esperienze che tengano conto di entrambi gli aspetti, esempi differenti da quelli della quotidiana fruizione televisiva in modo da rompere gli automatismi della consuetudine. A questo modo gli stessi elementi del linguaggio audiovisivo emergono e la loro conoscenza favorisce sia la consapevolezza critica nei confronti della visione sia il potenziamento delle loro qualità espressive.

Il laboratorio propone un percorso alla scoperta del linguaggio audiovisivo attraverso la visione di film e di cartoni animati e una serie di attività di rielaborazione creativa tra le quali gli esperimenti con i dispositivi ottici pre-cinematografici e la pratica dei trucchi cinematografici.

NEW!

OMBRE MAGICHE

COSTRUIRE RICICLANDO UN TEATRINO D'OMBRE CINESI

Le ombre cinesi sono un tipo di spettacolo molto antico che veniva svolto in teatrini ambulanti che si spostavano da un paese all'altro, si possono definire come una rappresentazione dove sagome opache proiettano figure nere su di un fondo bianco. Questo genere di teatro richiede trame semplici ricche di immagini facilmente identificabili.

L'attività proposta mira ad avviare attraverso l'attività ludica un percorso di alfabetizzazione all'immagine, che si articola attraverso l'analisi e la creazione di dispositivi (taumatropio, flip book, lanterna magica, teatro d'ombre cinesi) che favoriscano nei bambini e ragazzi coinvolti la percezione del rapporto tra realtà e finzione, il meccanismo dell'immagine e della sua manipolazione, l'importanza del lavoro di gruppo e la possibilità di riutilizzare in maniera creativa materiali di recupero.

MAPPASCUOLA

GIOVANI ESPLORATORI ALLA COSTRUZIONE DI UNA MAPPA MULTIMEDIALE

A un primo e fuggevole sguardo, lo spazio che ci circonda e che accompagna tutta la nostra vita somiglia a un'enorme scenografia davanti alla quale ci animiamo e viviamo. Eppure non è una scenografia: è un fitto e intricato reticolo di forme, colori, odori col quale interagiamo inevitabilmente ogni giorno. Mappare questo spazio significa indagarne e scoprirne la natura, comprenderne la funzionalità, ma anche sfruttarlo con maggiore consapevolezza.

Il laboratorio propone a una classe di giovani esploratori di esercitare la propria curiosità e di costruire una mappa del luogo nel quale imparano a scrivere, a leggere, a conoscere... A partire dalla raccolta di immagini e suoni in un ricco archivio multimediale, viene prodotta una mappa concettuale assolutamente originale della propria scuola: il gioco della curiosità si unisce all'esercizio dell'ingegno e dell'immaginazione.

FOTOFIABA

UN GIOCO CHE MESCOLO L'ARTE DELLA FOTOGRAFIA E LA MAGIA DELLA FIABA

Raccontare la vita e la sua infinita trama di avvenimenti è un atto imprescindibile per piccoli e adulti; rappresentarla per immagini, poi, è un gioco irresistibile in cui si attua quella infinita contrattazione tra ciò che si conosce e ciò che si può solo immaginare. Il laboratorio nasce dal sodalizio tra l'arte della fotografia e la magia delle fiabe e propone, attraverso divertenti tappe operative, un inedito percorso di rappresentazione del sé e del mondo in bilico tra il desiderio di registrare la realtà percepita e quello di forgiare l'immaginazione e il sogno.

Il laboratorio dà ampio spazio all'esercizio delle abilità manuali e premia la sensibilità artistica promuovendo lo sviluppo di un prodotto comunicativo che sia non solamente efficace ma anche capace di emozionare. Il laboratorio è rivolto a bambini e insegnanti che amano lavorare in gruppo, contrattare idee e contenuti e che vantano quel pizzico di ingenua follia necessario per affabulare la quotidianità con principi romantici e principesse chiacchierone, scorbutiche regine e smemorati maghi...

VIDEORITRATTO

RACCONTARSI ATTRAVERO I MEDIA (DISEGNO, VIDEO, SCRITTURA, FOTOGRAFIA)

Sono note le affinità costitutive fra l'immagine audiovisiva e quella dello specchio. Da una parte, entrambe riproducono in modo estremamente fedele i tratti esteriori della persona che vi si "ritrae" e favoriscono dunque un processo di identificazione, di conferma del proprio sé. Dall'altra però, sono immagini che provengono da un altrove, che si manifestano come altro da sé, e che fanno emergere uno scarto rispetto al proprio vissuto.

Il laboratorio, che si articola attraverso l'analisi e la realizzazione di autoritratti in forme diverse (disegno, fotografia, scrittura) intende favorire nei ragazzi la percezione del proprio io attraverso le forme della rappresentazione audiovisiva e il confronto di queste con altre forme di espressione.

Il laboratorio prevede che i ragazzi realizzino brevi video-ritratti attraverso i quali possano apprendere gli elementi fondamentali del linguaggio audiovisivo.

TI RACCONTO UNA STORIA

COSTRUIRE UNO STORYBOARD DA UN RACCONTO ORIGINALE O DI FANTASIA

Un laboratorio multidisciplinare che nasce dall'esigenza di raccontare una storia attraverso tante immagini e pochissime parole.

Perché, dunque, non realizzare un fumetto partendo da una storia ideata e scritta interamente dai ragazzi? Soggetto, sceneggiatura e tanti, tantissimi disegni e colori!

Con l'ausilio di laboratori, di gruppo e individuali, gli allievi giocheranno con le immagini, interagiranno con esse a più livelli in modo da comprendere, seppur in una dimensione ludica, le interazioni tra immagine e immagine e tra parola e immagine. Verranno a contatto, nel tradurre un testo scritto (sceneggiatura o soggetto) in una successione di disegni, con tre concetti fondamentali per comunicare in questo campo: l'Inquadratura (Campo/Fuori Campo; Campi e Piani), il Punto di Vista, il Montaggio (manipolazione di spazio e tempo).

SCATTA IL FOTOROMANZO

DAL SOGGETTO AL "FILM IN FOTO"

Non un fumetto e non ancora un film, ma con tutte le necessarie competenze per fare entrambi, rinverdendo una grande tradizione delle riviste italiane. Creare un fotoromanzo coinvolge gli allievi in un'esperienza laboratoriale completa e dai risultati sorprendenti.

In una prima fase del modulo, verranno forniti strumenti teorico-pratici per potersi orientare a livello generale nel mondo della comunicazione audiovisiva (Inquadratura, Montaggio e Sceneggiatura). Successivamente gli allievi lavoreranno alla realizzazione pratica di un fotoromanzo: dopo aver individuato un soggetto, si passerà alla successiva costruzione della sceneggiatura, dei dialoghi e poi gli allievi diventeranno veri e propri fotografi e attori della loro storia. Infine impareranno autonomamente a montare insieme con originalità, utilizzando semplici programmi informatici, tutte le fotografie scattate durante le riprese.

BOOKTRAILER

COME COSTRUIRE UN TRAILER ACCATTIVANTE

DEL VOSTRO LIBRO PREFERITO... O IMMAGINARIO

Ognuno di noi ha un libro nel cuore. Che sia un giallo, un classico, un racconto di fantascienza o romantico, un libro è un fedele amico. A scuola la lettura di un libro è un appuntamento obbligatorio e imprescindibile. Può essere un dovere, ma può rivelarsi anche un piacere. Con il laboratorio del booktrailer sarà sicuramente una scoperta divertente e stimolante. Il booktrailer è un videoclip creato per pubblicizzare un libro. In questa ottica gli studenti saranno aiutati nello scegliere e analizzare un libro in modo da presentarlo come un breve video (d'animazione e non) utilizzando il linguaggio "cinematografico".

Gli alunni avranno l'occasione di dare un volto ai personaggi, di creare le ambientazioni e, attraverso l'utilizzo di suoni, parole e soprattutto immagini, cercare di restituire l'atmosfera del libro stesso. Utilizzando un linguaggio simile a quello del trailer cinematografico i ragazzi saranno stimolati a creare una breve sintesi visiva del libro in oggetto e avranno l'occasione di scoprire le regole per creare un trailer accattivante del loro libro preferito.

CONFRONTARSI CON I GENERI, TRA LETTERATURA, CINEMA E TV

DENTRO LO SGUARDO

PRIMO APPROCCIO CON L'ANALISI FILMICA

Il laboratorio ripercorre e studia le tre figure chiave dell'audiovisivo (Inquadratura, Montaggio e Sonoro) con l'ausilio di spezzoni di film, serie tv, cartoni animati, spot pubblicitari e videoclip. Sondare, dunque, il linguaggio audiovisivo, dando strumenti di analisi e riflessione su di esso, allo scopo di far riflettere e illustrare all'allievo i meccanismi alla base della produzione audiovisiva: dall'organizzazione del racconto alla messa in scena vera e propria.

In base ai filmati selezionati si guarderà al cinema e all'audiovisivo in generale, con gli occhi del regista e non dello spettatore passivo, in modo da provare a comprenderne i segreti e le potenzialità artistiche ed espressive.

LA PICCOLA BOTTEGA DEI GENERI

ANALIZZARE STORIA E SOCIETÀ ATTRAVERSO I GENERI CINEMATOGRAFICI

Una visuale completa sulla sesta arte non può escludere un'analisi dei "generi", ovvero di quella sorta di suddivisione per argomento che ha portato ad una vera e propria classificazione all'interno della produzione cinematografica, fin dalle sue origini. Il genere denota non solo il gusto del pubblico e la sua conseguente distinzione per fasce d'età, ma anche l'influenza che la storia e il contesto sociale hanno avuto all'interno delle diverse realtà nazionali. Di qui un'analisi sociologica e storica che può essere svolta attraverso uno strumento nuovo: il cinema, o meglio, i generi del cinema. Commedia, Thriller, Horror, Poliziesco o Fantascienza, non sono semplicemente etichette, ma punti di riferimento per ulteriori approfondimenti. I generi, e i relativi sottogeneri, suggeriscono anche una panoramica sull'evoluzione tecnologica dei mezzi (il passaggio dall'analogico al digitale), degli effetti speciali (dall'artigianalità dei primi fondali in cartone alle evoluzioni del computer nell'animazione, molto simile al mondo dei videogiochi), dei cosiddetti paratesti (manifesti, campagne pubblicitarie) e dei luoghi di proiezione (la nascita ad esempio del drive-in per la fantascienza degli anni '50).

Confrontare e analizzare questo carattere multiforme della cinematografia permette di affinare il senso critico, nonché di prendere atto dell'influenza reciproca esistente tra storia, società ed espressione artistica.

NEW!

TRASPOSIZIONI A CONFRONTO

PER SCOPRIRE IL RAPPORTO TRA LETTERATURA E FILM

Il laboratorio mira ad approfondire il rapporto tra cinema e letteratura.

Sui rapporti fra letteratura e cinema esistono da sempre considerazioni diverse, resta comunque imponente la percentuale di film derivati da precedenti di carta stampata: romanzi, racconti e pubblicazioni d'ogni genere. Donde l'opportunità di vagliare quanto il cinema è stato e continua a essere tributario della narrativa, e che tipo di rapporto esiste tra testo letterario e filmico.

NEW!

ANIMAZIONE!

L'EVOLUZIONE DELL'ANIMAZIONE DALLE ORIGINI AD OGGI

L'animazione rappresenta un importante capitolo della storia del cinema, e deve la sua nascita agli esperimenti ottici fatti da ingegnosi inventori nel corso dei secoli. La sua comparsa ufficiale la si deve attribuire a Émile Reynaud, l'inventore del Théâtre optique, una complessa macchina che proiettava su un telo, grazie a un gioco di specchi, figure disegnate su un rullo di carta; gli sfondi sui quali si muovevano le immagini venivano creati grazie ad una lanterna magica, cosiddetti strumenti di "Precinema". Da quel momento il genere si è evoluto e diffuso in ogni parte del mondo, sperimentando in analogico e digitale, mescolando l'animato all'inanimato dando vita ad una produzione cinematografica piuttosto consistente.

Il laboratorio mira ad approfondire la nascita, sviluppo e la contaminazione con le altre arti di un genere che da più di un secolo affascina spettatori di ogni età, imponendosi non solo come forma d'intrattenimento ma anche come modalità altra di racconto cinematografico.

PER SCRIVERE DI CINEMA

INIZIARE LA PRATICA DELLA CRITICA CINEMATOGRAFICA

Sulla scia della pluriennale esperienza del concorso Scrivere di Cinema, dedicato al grande critico Alberto Farassino, **nasce il laboratorio Per scrivere di cinema, con l'obiettivo di iniziare gli studenti alla pratica della critica cinematografica. Come si scrive su di un film? Quali sono gli aspetti che non vanno trascurati e a quali invece si può rinunciare? Quanto è importante lo stile e l'esporsi in prima persona nello sguardo critico? Recensire è per forza giudicare o è piuttosto un percorso che può condurre al senso profondo del film?** Muovendo dalle penne che hanno fatto la storia della critica cinematografica, come Bazin, Truffaut e Daney, fino a quelle dei giorni nostri, come Canova, Pezzotta, Mereghetti, il laboratorio intreccia analisi ed esercitazioni di scrittura.

PROGETTI SPECIALI

NEW!

GREEN (R)EVOLUTION

UTILIZZARE L'AUDIOVISIVO PER LA COMUNICAZIONE AMBIENTALE

In Collaborazione con ARPA/LaREA (Laboratorio Regionale di Educazione Ambientale) Friuli Venezia Giulia.

Questo percorso, che si potrà sviluppare attraverso un mix di materiale audio visivo (spezzoni e film interi, spot ambientali, pubblicità, videoclip musicali), ha l'obiettivo di affrontare con insegnanti e studenti le principali tematiche della sostenibilità (dal cambiamento climatico al risparmio e all'efficienza energetica, dalla mobilità alla gestione dei rifiuti, dal risparmio idrico al consumo critico e altro ancora) approfondendo di volta in volta le interconnessioni esistenti tra le tre dimensioni ambiente, società ed economia.

Si cercherà di riflettere su come i mass media trattano le tematiche ambientali e sulla loro influenza nel veicolare nuove mode e stili di vita in particolare rispetto alle giovani generazioni. Ogni incontro sarà anche l'occasione per capire quali azioni possono rendere più sostenibile il nostro stile di vita.



ARPA FVG
Agenzia Regionale per la Protezione
dell'Ambiente del Friuli Venezia Giulia



Laboratorio
Regionale di
Educazione
Ambientale
LaREA

NEW!

LEGALITY COOP

EDUCARE ALLA LEGALITÀ CREANDO SPOT DI SENSIBILIZZAZIONE SUL TEMA

In Collaborazione con Coop Consumatori Nord Est

Coop Consumatori Nordest promuove con la collaborazione dell'Università di Udine, Cinemazero, pordenonelegge.it, Comune di Pordenone - Assessorato alle Politiche sociali e altri enti pubblici e privati della regione una campagna di sensibilizzazione, rivolta agli studenti delle scuole secondarie e università della provincia di Pordenone, con l'obiettivo di educare e divulgare tra le giovani generazioni il senso delle regole e del rispetto per il prossimo: attivare una scuola di legalità.

L'intenzione è di portare i giovani a riflettere non solo sugli effetti per la società degli illeciti perpetrati dalle grandi organizzazioni malavitose, ma anche sul peso esercitato da quelle "piccole" azioni illegali che ogni cittadino può commettere nella vita di tutti i giorni. Legalità e illegalità, dunque, intese e analizzate come dimensione del vivere comune.

I ragazzi saranno coinvolti attraverso lezioni pratiche e teoriche nella realizzazione di uno spot di sensibilizzazione sul tema della legalità.

Sono previste per il progetto Legality Coop diverse iniziative e incontri durante tutto l'anno e riconoscimenti per i gruppi classe, ma anche singoli studenti che attraverso la scrittura o l'utilizzo delle nuove tecnologie riflettono in modo originale e creativo sul tema della legalità vista sotto tutti i suoi diversi aspetti.

coop
Consumatori Nordest

COMPRENDERE E PRODURRE FORMAT

NEW!

UN FILM A FUMETTI

CREARE IL PROPRIO FILM GIOCANDO DI FANTASIA CON IL FUMETTO

Il fumetto è la forma che meglio rappresenta l'unione tra la narrazione e le immagini, che molto spesso assumono un taglio cinematografico. Questo laboratorio permette di approfondire le questioni legate alla struttura narrativa, legata soprattutto al mondo letterario, e ad aspetti più spiccatamente cinematografici come le inquadrature, il montaggio, la direzione della fotografia e in senso più stretto, la struttura di un film.

I ragazzi suddivisi in diversi gruppi, proveranno a creare una storia sulla base di immagini già pronte riorganizzando e reinventando le vignette dei fumetti, le didascalie e i dialoghi contenuti nei baloon. Capiranno elementi fondamentali come la direzione della fotografia e la coerenza nella narrazione: dettagli, colori, luci, voci, relazioni tra i personaggi...dovranno essere uguali dall'inizio alla fine sulla base delle loro scelte. Un laboratorio trasversale e multidisciplinare.

TG IN CLASSE:

COSTRUIRE UN TG IMPARANDO IL LINGUAGGIO GIORNALISTICO

Fra le tipologie testuali presenti nel curriculum scolastico, accanto alle analisi di testo letterario e al testo argomentativo, c'è anche l'articolo di giornale. Come e forse più di quello della carta stampata, anche quello televisivo è un "articolo" che ha le sue regole di composizione e le sue strategie comunicative. Come è costruito un Telegiornale? Quali elementi lo differenziano e quali sono simili alle redazioni giornalistiche tradizionali? Come si compone un servizio per il telegiornale? E se è un giornale web o un radiogiornale?

Il testo scritto si trasforma per passaggi successivi in testo letto e mostrato: una tipologia testuale si arricchisce mostrando le proprie regole di composizione ed entrando nel vivo delle attività scolastiche. Una classe, un gruppo, l'intera scuola si racconta in un TG scritto, diretto ed interpretato dagli studenti.

NEW!

ANIMIAMO L'INANIMATO

CREARE DIVERTENTI ANIMAZIONI UTILIZZANDO LA STOP-MOTION

La tecnica del cinema di animazione denominata Stop-Motion, nota anche "Passo a uno", si basa sull'animazione di scene o personaggi "frame by frame" (fotogramma per fotogramma) e combina competenze di fotografia, arti visive e plastiche all'utilizzo di software e strumentazioni specifiche ma semplici da utilizzare anche per gli allievi più piccoli.

Attraverso lezioni pratiche e teoriche i bambini/ragazzi acquisiranno le competenze per la creazione di storie originali o di fantasia al fine di dar vita a personaggi, con qual si voglia materiale (anche di recupero), che verranno animati con semplicità. L'elaborato finale consisterà in un movieclip, sequenze per cortometraggi d'animazione, interamente realizzato dal gruppo.

Il laboratorio verrà tarato sull'età e il percorso di studi degli studenti coinvolti.

VIDEOCLIPPANDO

COMPNDERE I PROCESSI E LE TECNICHE PER REALIZZARE UN VIDEOCLIP

A partire dal 1981, col primo clip trasmesso da Mtv, nasce un nuovo genere televisivo. L'esigenza di replicabilità di un messaggio promozionale visivo legato alle canzoni fa nascere un nuovo tipo di prodotto, all'insegna del target giovane. Un insieme di stilemi comunicativi diventa subito proprio di questo genere che fa della velocità, della varietà e dell'originalità le sue bandiere. I video musicali sono in testa alle classifiche dei programmi più visti dagli adolescenti. La particolare natura del clip, la sua giovane età, la totale assenza di controllo sul tipo di contenuti trasmessi, ne fanno uno dei prodotti televisivi più densi.

Nel corso del laboratorio si visioneranno insieme i video più diversi, ripercorrendo la storia del clip e cercando di capire quali siano le strategie e il percorso produttivo che porta alla realizzazione dei video, per capire che cos'è un video-clip e perché è diverso dagli altri generi televisivi? Si lavorerà poi concretamente su una canzone, sperimentando i diversi approcci possibili, esaltando le capacità di ascolto, la relativa capacità di visualizzazione, stimolando la fantasia in processi ideativi di gruppo e singoli, con lo scopo di comprendere i processi e le tecniche per realizzare un videoclip.

SPOTMARKET: IMMAGINI DA VENDERE

COMPNDERE E PRODURRE "CULTURA PROMOZIONALE"

Nonostante la pubblicità sia presente nella vita di tutti, conosciamo poco i suoi meccanismi di funzionamento e a volte ignoriamo la sua capacità di influenzare i valori e i modelli di comportamento dominanti nella società. L'obiettivo del laboratorio è quello di fornire gli strumenti per comprendere meglio la "cultura promozionale" a cui le persone sono sottoposte e analizzare i meccanismi del messaggio pubblicitario.

Il percorso comprende un'analisi delle varie tappe dell'evoluzione storica della pubblicità, soprattutto quelle riguardanti il panorama italiano, che va dalle prime rudimentali forme, come l'originale ed esclusivamente italiano Carosello, sino alle più complesse e tecnologiche dei nostri giorni. Per acquisire uno sguardo critico in grado di fornire agli studenti uno strumento che li aiuti a muoversi tra i numerosi impulsi persuasivi a cui sono sottoposti quotidianamente fino alla realizzazione di uno spot in classe.

NEW!

SGUARDI DOC

LE TAPPE PER DA VITA AD UN DOCUMENTARIO DALL'IDEA AL GIRATO

Come sviluppare un'idea di documentario e farla diventare un progetto realizzabile?

Il laboratorio parte da un presupposto: l'importanza della memoria. La memoria è un diritto della nostra comunità, con la quale poter consolidare le radici storiche del territorio e poterle meglio condividere, scambiare e confrontare con le generazioni future ed altre culture.

Grazie ai mezzi audio-visivi i giovani avranno la possibilità di raccogliere testimonianze scritte e orali ed impedire che il patrimonio rappresentato dai ricordi e dai saperi – degli abitanti, dagli anziani, dagli esperti, ma anche dagli archivi, dalle biblioteche ed emeroteche – vada perduto.

Un laboratorio pratico e teorico che punta attraverso il Cinema Documentario, alla ricerca di "uno sguardo cinematografico sul reale" Far sperimentare, attraverso un percorso pratico, ai partecipanti l'intero processo di realizzazione di un documentario dalla sua ideazione, alla produzione, all'editing.

DAI MEDIA AI NUOVI MEDIA

BLOG ON LINE

COMUNICARE SPERIMENTANDO ATTRAVERSO LA PIATTAFORMA ONLINE

Il blog è uno strumento per comunicare e sperimentare la comunicazione virtuale in modo immediato, facile e creativo. Si rivela utile per valorizzare qualsiasi contesto di apprendimento, incoraggiando lo scambio di riflessioni, narrazioni e saperi. La piattaforma del blog si presenta come un diario nel quale esercitare un'inedita opportunità di comunicazione per lo studente. Attraverso la comprensione e l'applicazione di alcune semplici procedure informatiche è infatti possibile riflettere e agire in direzione di quel fenomeno di "decentramento comunicativo" che crea un ponte tra il sé e l'esterno, per presentarsi, raccontarsi e riflettere sulla formazione dell'identità, reale e virtuale.

IL GIORNALE ONLINE

INFORMARE ATTRAVERSO I NUOVI MEDIA

Quando un fatto diventa notizia? può la vita studentesca convogliare e depositarsi tra le pagine di un blog? Il laboratorio intende incoraggiare l'esercizio della scrittura e l'espressione delle emozioni nel racconto del sé, proponendosi come piattaforma che, con parole e immagini, favorisca l'incontro e il dialogo tra le personalità che animano la scuola. Le strategie di scrittura e le tecniche di indagine giornalistiche sono lo strumento di partenza per costruire un giornale che privilegia l'informalità e l'immediatezza del web e che intende proporsi come "laboratorio permanente" animato da un gruppo affiatato di studenti impegnati a stare "sul pezzo".

CINEMA E...

A volte fra le proposte del formatore e le legittime richieste di un insegnante si possono creare dei difetti di comunicazione che non dipendono dalla volontà di nessuno, ma da un modo di intendere il Cinema che risente di una lunga tradizione didattica piuttosto che da mode educative o scelte pedagogiche. Quando la richiesta è quella di un laboratorio che accomuni il Cinema ad altre discipline, la domanda che il formatore si pone è: come il cinema interpreta nel suo stesso farsi quella data disciplina, quel dato argomento? La risposta che fornisce, a partire dalla propria preparazione specifica in Teoria Storia e Critica del Cinema, è una serie di film che, collegati insieme, offrono delle coordinate, il più possibile esaustive, di quel dato tema, per far partire un confronto, muovere degli interrogativi. A volte, la stessa richiesta, formulata dall'insegnante, prevede nel formatore non solo e non tanto una preparazione specifica nel campo filmico, quanto la capacità di organizzare un discorso disciplinare che prenda in considerazione i film come esempi esplicativi di quel tema, a sostegno della tesi esposta a parole. I film, cioè, vengono utilizzati come "documento", per mediare più efficacemente un discorso in atto, per dare delle risposte definitive, cosa che il film, in quanto creazione artistica (o quantomeno espressione di un soggetto), non è in grado di fare e sostenere, tutt'al più può testimoniare, pena il rischio di mistificazione. L'intento del formatore è quello di una didattica DEL cinema e degli audiovisivi, mentre in alcuni casi il docente si aspetta una didattica CON il cinema e gli audiovisivi. Tra questi diversi intenti l'incontro è sempre possibile ed anzi foriero di interessanti mescolanze fra discipline e linguaggi, e tanti laboratori condotti negli anni dai formatori della Mediateca Pordenone lo testimoniano. Ne citiamo alcuni, ma molti altri possono entrare in questa offerta, basta concordare tempi e modi con i formatori preposti, che potranno così, con l'aiuto del docente referente, gestire efficacemente il modulo su entrambi i versanti, sia filmico che disciplinare.

NEW!

STORIA PER IMMAGINI

ANALIZZARE LE DIVERSE EPOCHE CON GLI OCCHI DEL CINEMA

Il cinema altro non è che una lente d'ingrandimento in un periodo storico. La macchina da presa proietta paure, emozioni, gioie e dolori di una società, ma ne racconta anche i cambiamenti in ambito economico e le modificazioni talvolta anche strutturali che subisce nel corso dei decenni.

Nel 1920, David Griffith, regista di "Nascita di una nazione" (1915) e di "Intolerance" (1916), presagiva la graduale sostituzione dei libri di storia con i film storici, sostenendo che il cinema insegna in un lampo. In tempi a noi più vicini, Gian Piero Brunetta ha scritto che il grido della Magnani ("Francesco! Francesco!") in "Roma città aperta" (1945), il suo divincolarsi e correre dietro al camion con i prigionieri prima di cadere sotto la raffica del mitra, hanno raccontato la lotta al fascismo più direttamente e emblematicamente di migliaia di documenti storici. Il cinema ha avuto nel corso del Novecento un ruolo essenziale e fondante per la memoria individuale e collettiva.

Il laboratorio mira a raccontare per immagini un periodo storico, i fatti che lo hanno caratterizzato e il sentire della popolazione in quel momento. Non si farà didattica CON l'audiovisivo ma si cercherà di capire anche i diversi livelli di approfondimento del film, il contesto in cui è stato realizzato e soprattutto il confronto tra riletture diverse dello stesso fatto realizzate in epoche diverse.

NEW!

CINEMA E ARTE

SCOPRIRE LE INFLUENZE RECIPROCHE TRA IL CINEMA E L'ARTE

Dalla nascita del cinema, non si contano le citazioni che i registi hanno fatto all'opere dei grandi pittori del passato i quali sono stati anche fonte di ispirazione per la realizzazione di numerose pellicole ad essi dedicate. Non si contano nemmeno però i casi in cui l'arte ha fatto incursione sul grande schermo (scenografie, ma anche artisti che si cimentano nella regia o scelte fotografiche dall'aspetto "pittorico").

Solitamente ci si è limitati a pensare la relazione tra cinema e arte in termini di citazione (rilevando la presenza di opere d'arte nel cinema e di immagini filmiche nell'arte), ma essa è molto più complessa. Spesso la commistione di cinema e arte è una vera e propria sfida ai linguaggi del proprio tempo.

Le lezioni approfondiranno a 360° il rapporto tra cinema e arte dalle origini ai giorni nostri, le influenze reciproche e i tributo che lo stesso ha rivolto all'arte tradizionale anche attraverso film biografici, quasi documentaristici.

Ci sarà la possibilità di svolgere attività pratiche.

NEW!

CINEMA E LE ALTRE ARTI

TEATRO, SCULTURA, MUSICA,...RAPPORTI E INFLUENZE RECIPROCHE

Akira Kurosawa diceva che « La cinematografia racchiude in sé molte altre arti; così come ha caratteristiche proprie della letteratura, ugualmente ha connotati propri del teatro, un aspetto filosofico e attributi improntati alla pittura, alla scultura, alla musica. »

Non solo dunque il cinema ha intrecciato rapporti con l'arte, ma anche con le altre arti come il teatro, la scultura, la musica, l'architettura, la fotografia e la letteratura.

Si analizzeranno ad esempio esperienze come quella di Bergman molto vicina al teatro o il cinema mitologico affascinato dalle posture plastiche delle statue greche, film con montaggi dai ritmi musicali, alla stregua dei videoclip, l'utilizzo sperimentale della fotografia, trasposizioni curiose e mondi paralleli degni dell'architetto più d'avanguardia.

FAQ!

Ovvero: I dieci passi per far partire, presto e bene, un corso sugli audiovisivi.

Interessanti questi laboratori, ma come faccio a sapere quali sono fattibili nella mia classe?

La maggior parte dei laboratori è adattabile alle diverse età degli allievi, perché i laboratori sono progettati per obiettivi, che vengono raggiunti attraverso un approccio modulato sull'età e competenze del gruppo classe.

Che rapporto posso istituire fra questi laboratori e il mio percorso curricolare?

Sul piano dei contenuti, molti corsi sono pensati come eccellenze rispetto al percorso curricolare oppure prevedono un approccio multidisciplinare, ponendo in rete le competenze e le conoscenze curricolari di una determinata fascia di scolarizzazione; inoltre sono facilmente innestabili nella quotidianità e in tematiche d'attualità. Questi corsi non propongono solo nuovi contenuti, ma consolidano competenze già presenti negli allievi e ne fanno emergere altre, rendendo più efficace il loro apprendimento e il recupero motivazionale.

Bello sì, ma quanto mi costa?

Se la scuola ha sede nel territorio del Friuli Venezia Giulia, la spesa può ridursi anche a zero, basta procedere per tempo a fare domanda per ottenere i fondi che ogni anno la Regione bandisce proprio per questo tipo di attività. Le informazioni e i bandi sono contenuti nel sito internet della regione all'indirizzo: www.regione.fvg.it sezione "istruzione".

Chi mi dà una mano a organizzare il corso?

La cosa più semplice è contattare la Mediateca via email, via telefono o direttamente di persona. Il primo recapito utile è certo quello di Manuela Morana, sostituita per l'anno scolastico 2013/2014 di Silvia Moras, referente delle attività didattiche: 0434520945, email didattica@cinemazero.it.

Come faccio a sapere di quali spazi, strumentazioni, tempi ho bisogno?

Congiuntamente alla scelta dell'attività verranno evidenziati i mezzi necessari per portarla a buon fine ed eventualmente rimodulati a seconda delle esigenze dell'Istituto. Alcuni strumenti didattici saranno resi disponibili direttamente dalla Mediateca.

Ho già fatto un laboratorio l'anno scorso e vorrei che lo stesso gruppo classe ne facesse un altro anche quest'anno: come faccio ad assicurarmi che non vengano ripetute le stesse attività?

Ogni laboratorio ha degli obiettivi comuni e altri specifici. I primi sono gli elementi base che è utile "rinfrescare" per assicurarsi di partire da conoscenze e competenze condivise, i secondi sono caratterizzanti il laboratorio e a questi viene dedicata la maggior parte delle attività. Già la suddivisione proposta in questo quaderno evidenzia come il primo gruppo di corsi sia maggiormente dedicato a un primo avvicinamento ai linguaggi audiovisivi. Nel complesso non è prevista propeudeuticità fra le attività ma connessione reticolare, con obiettivi anche a medio-lungo termine.

Come risultato di questa attività è previsto un prodotto audiovisivo?

Se sì, quale spazio e visibilità può trovare? Ogni eventuale produzione audiovisiva, oltre a rappresentare un punto d'arrivo per il gruppo, l'evidenza di un percorso attuato e delle competenze linguistiche acquisite, può trovare spazio nel sito ufficiale della scuola e, tramite liberatoria, partecipare ai concorsi di categoria presenti a livello locale, nazionale e comunitario.

La Mediateca fornisce tutte le informazioni necessarie.

Come faccio a monitorare che i contenuti e le modalità del corso siano quelle che mi sono state illustrate al momento della scelta?

Il docente referente riceverà all'inizio del corso il documento di sintesi delle attività che si svolgeranno e dei contenuti presenti e convenuti del corso. Importante sottolineare che il setting laboratoriale prevede, per il suo buon esito, la presenza costante, accanto al formatore, del docente di riferimento (o di un facente le veci), con la funzione di mediatore e di responsabile del gruppo. In questo modo il docente potrà verificare personalmente e anzi partecipare attivamente al buon esito del corso.

L'attività laboratoriale è in corso, ma... (si sono verificati dei problemi gestionali; si prevede la necessità di cambiare monte ore; si chiede di rimodulare l'impegno operativo del formatore ecc.): se i passi precedenti si sono svolti correttamente, queste eventualità sono remote, ma nel caso avvisare tempestivamente il formatore o la Mediateca che provvederà a rivedere e concordare con il referente le nuove modalità ed eventualmente il budget.

A corso finito, l'undicesimo passo:

Il corso è finito e tutto è andato bene, oppure non tutto è andato come mi aspettavo: fatta salva la possibilità di intervenire in qualunque momento per riassetare le attività, alla fine di ogni corso è prevista la compilazione da parte del referente di un Questionario di Gradimento con il quale la Mediateca conta di monitorare le proprie attività e intervenire qualora si riscontrassero delle sofferenze.

E quali le possibilità di aggiornamento per gli stessi insegnanti?

La Mediateca Pordenone organizza ogni anno incontri per l'aggiornamento degli insegnanti sui Moduli e Laboratori che possono condurre, da soli o in parternariato con la Mediateca.

DA SAPERE

IL SOSTEGNO DA PARTE DEL COMUNE DI PORDENONE

Le scuole di Pordenone possono contare per la realizzazione delle attività didattiche di un contributo anche da parte del comune che si è anche prodigato a stilare un catalogo con tutte le offerte formative disponibili sul territorio relativo alle diverse competenze.

Informazioni sono reperibili consultando il sito <http://www.comune.pordenone.it>, all'interno dell'area Scuola, Istruzione, nella sezione Attività e progetti.

CORSI DI FORMAZIONE

Nell'ottica delle attività di formazione permanenti che la Mediateca organizza nel corso dell'anno (incontri, seminari, presentazione di libri, convegni), tese a favorire occasioni di confronto sulla cosiddetta società multimediale e dell'informazione. A partire da febbraio 2013 è stato proposto un corso di aggiornamento per insegnanti che intende introdurre i docenti alla didattica dell'audiovisivo, sottolineandone le grandi potenzialità, i diversi ambiti e le modalità di applicazione, rivolgendo particolare attenzione alla storia del Novecento attraverso il cinema e il rapporto tra testo letterario e filmico.

LA SCUOLA AL CINEMA

I matinee, insieme ai laboratori nelle scuole, sono tradizionalmente la presenza più evidente di Cinemazero nel territorio. Finalità principale è quella di coinvolgere un pubblico giovane e critico e promuovere la settima arte nelle scuole fornendo un utile (e ormai indispensabile) ausilio al percorso didattico.

Durante tutto l'anno scolastico si svolgono matinée con in programma film di ultima uscita in sala o di passate stagioni cinematografiche di rilevanza didattica e proiezioni in occasione di ricorrenze ed eventi sul territorio (Pordenonelegge.it, Giornate del Cinema Muto, Settimana Unesco per l'Educazione alla Sostenibilità, Giornata della Memoria,..). Ogni matinée, come di consuetudine, viene introdotto da un formatore, un esperto o eventualmente anche dagli autori del film.

La comunicazione alle scuole avverrà con un calendario trimestrale, migliorando così la tempistica per l'organizzazione delle uscite.

CALENDARIO

19.9.2013 Ore 11.30

Auditorium Istituto Vendramini, Pordenone.

Che cosa fanno i giovani che vogliono fare e scrivere il cinema. Incontro con Daniele Vicari. Intervista di Mauro Gervasini. All'interno del programma di Pordenonelegge, le premiazioni del Concorso "Scrivere di Cinema, Premio Alberto Farassino"

6.10.2013 Ore 16.00

Teatro Giuseppe Verdi, Pordenone. Ingresso Libero

"A colpi di note" a Le Giornate del Cinema Muto

7-8-9.10.2013 ore 9.00 e 11.00

Aula Magna Cinemazero, Pordenone.

Matinée in occasione de "Le Giornate del Cinema Muto".

Rimusicazione dal vivo ad opera dei musicisti del Festival.

18-24.11.2013 ore 9.00 e 11.00

Aula Magna Cinemazero, Pordenone.

VIII edizione della Settimana UNESCO di Educazione allo Sviluppo Sostenibile con tema "I Paesaggi della Bellezza: dalla valorizzazione alla creatività".

In collaborazione con Arpa/LaRea Friuli Venezia Giulia. Ingresso libero.

20.11.2013 ore 11.00

Aula Magna Cinemazero, Pordenone.

Giornata Mondiale dei Diritti dei Bambini.

In collaborazione con Unicef, sezione di Pordenone.

Dicembre 2013 ore 11.00

Aula Magna Cinemazero, Pordenone.

Lancio XII edizione del Concorso "Scrivere di Cinema, Premio Alberto Farassino".

Incontro con l'autore

27.01.2014 ore 9.00 e 11.00

Aula Magna Cinemazero, Pordenone.

Matinée in occasione de La Giornata della Memoria.

Ulteriori informazioni relative ai Matinée le potrete trovare sul sito della Mediateca Pordenone di Cinemazero (pagina web: mediateca.cinemazero.it), nella sezione dedicata alla scuola. Periodicamente verranno inviate nelle scuole le relative comunicazioni.

INFO

Mediateca Pordenone di Cinemazero

Piazza della Motta, 2 - Pordenone

Telefono 0434 520945

Fax 0434 520584

mediateca@cinemazero.it

www.mediateca.cinemazero.it

Orari apertura

da lunedì a venerdì 15.00/19.00

Con il sostegno di

Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia

Provincia di Pordenone

Comune di Pordenone

Camera di Commercio di Pordenone

Banca Popolare FriulAdria - Crédit Agricole

Contatti

Manuela Morana

Referente attività didattiche

didattica@cinemazero.it

Tommaso Lessio

attività della mediateca, laboratorio multimediale

tommaso.lessio@cinemazero.it

Elena D'Inca

mediatecaria

elena.dinca@cinemazero.it

 **FRIULADRIA**
CRÉDIT AGRICOLE

Banca Popolare FriulAdria - Crédit Agricole
partner progettuale per le iniziative
della Mediateca Pordenone - Cinemazero