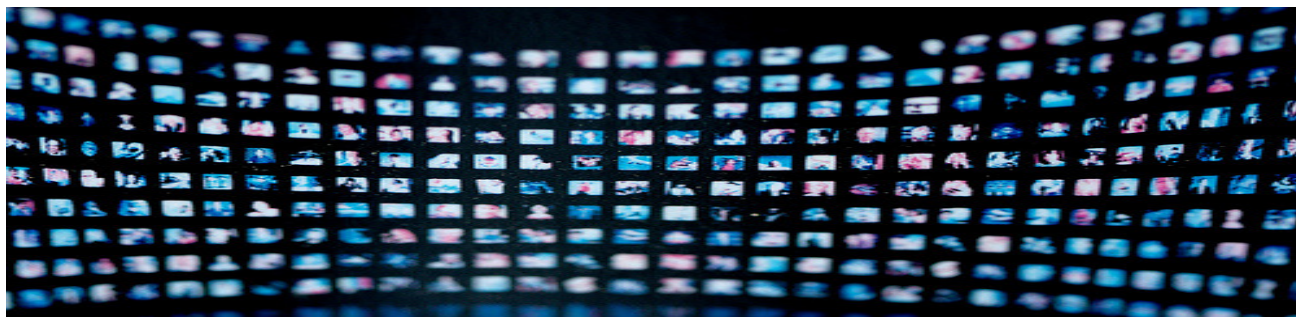


## seminari/laboratori sul cinema e i media

Parlare di cinema oggi significa, necessariamente, tenere in considerazione il fatto che il cinema si accinge a diventare un ambito oramai fuori dalla specificità a cui storicamente siamo abituati: la pellicola, la sala... Il cinema è parte di un universo più ampio, il mondo dei *media*. Nel corso della storia si sono avvicinati tantissimi media diversi: dopo il cinema, sono arrivati i media elettronici, come la televisione, e oggi siamo nel pieno della rivoluzione digitale: tutti i media preesistenti stanno confluendo nei *digital media*. I film si possono guardare attraverso un computer accedendo alla Rete, il cinema è ormai a portata di mano e si può realizzare velocemente con un telefono cellulare (un oggetto ancora più pratico delle vecchie videocamere, ma anche dei più recenti *camcorder*), montare rapidamente con semplicissimi software di montaggio e caricare su *youtube*. Una vera rivoluzione che sta trasformando completamente il nostro rapporto con l'immagine.



In particolare presso le giovani generazioni, questa trasformazione ha delle conseguenze notevoli: i nuovi «nativi digitali», ragazzi nati negli anni '90, che non hanno vissuto in un'era "tecnologica" se non quella digitale. Noi adulti (espressione che potremo usare ancora per pochi anni, poi anche gli adulti diventeranno dei *digital natives*) che proveniamo dall'epoca elettronica e del video siamo solo dei modesti «migranti digitali», ma per capire gli adolescenti e i ragazzi che oggi popolano i licei e le università è necessario partire dai media digitali, dai *social networks*, dai videofonini, dai *tablet* e dal mondo della tecnologia Apple con i suoi *I-Phone*, *I-Pad* e *I-Pod*.



I seguenti percorsi laboratoriali nascono proprio per dare la possibilità alle nuove generazioni di riflettere sull'uso che si fa dei media digitali, imparare a districarsi nella giungla di tecnologie, accessori, dispositivi, supporti e formati che caratterizza la storia tecnologica del cinema, o meglio, dell'audiovisivo; perchè oramai quel che resta del cinema nel panorama che abbiamo davanti va necessariamente incorniciato all'interno del più ampio campo dei *media*.

## ATTIVITA' PER BAMBINI



## MA CHE COSA È IL CINEMA ?!?

*progetto didattico di lezioni-spettacolo sul cinema*

pubblico e scuole

1 incontro

(età: 4-8)

durata: 2h di cui

45' lezione-spettacolo

1h lezione-laboratorio

La lezione-spettacolo è affrontata attraverso un duplice linguaggio: la *gag* e il gioco. In una prima fase, attraverso il racconto drammatizzato, si introducono alcuni degli aspetti di messa in scena propri del cinema; nella seconda fase ludica e interattiva si offre ai bambini l'opportunità di interagire con i *media*: la telecamera, il computer, il proiettore. All'interno delle lezioni le immagini della telecamera a circuito chiuso, la visione di estratti di film e immagini fisse selezionati *ad hoc* e i momenti di dialogo estemporaneo si articolano in un percorso didattico in grado di districarsi tra materiali vari.



Alla fine di ogni lezione è prevista un'ora di laboratorio in cui realizzare un manufatto cinematografico artigianale: il *flip-book*, il taumatropio, un disegno, un pupazzo di plastilina (sul quale, magari, immaginare una storia...).

Le lezioni offerte sono le seguenti:

### **I** *Il Signor Quadraturoni*

Insieme al nostro amico, il signor Quadraturoni, reduce da un'amnesia colossale, i bambini ricostruiscono il significato della parola "inquadratura".

### **II** *Ritratti... a pezzi*

Simone sta aspettando Silvia per iniziare la lezione, ma Silvia non arriva. Improvvisamente la vediamo sullo schermo e sentiamo la sua voce gridare aiuto: quando stamattina si è svegliata la sua gamba era in cima all'armadio, il suo piede sotto il letto, la sua pancia sul comodino! Come farà a raggiungerci?

### **III** *E stai fermo un po' !*

Silvia, in procinto di iniziare la sua lezione, è bruscamente interrotta da un tipo misterioso, tutto mascherato, che cammina goffamente e parla in modo incomprensibile. L'unica cosa chiara che vediamo è una telecamera attaccata alla sua mano collegata a circuito chiuso con il proiettore. Dunque, tutti quanti vedono le immagini girate dalla macchina che, seguendo il movimento convulso del personaggio, faranno venire il mal di mare a tutti in men che non si dica.

## NECESSITA' TECNICHE

Un sistema di video-proiezione (videoproiettore, tv grande) collegabile a pc portatile.

300 € a incontro (700 € per la realizzazione dei 3 incontri)

## L'AVVENTUROSA STORIA DELLA NASCITA DEL CINEMA

*lezione-viaggio nel cinema primitivo alla ricerca della nascita del cinema*

pubblico e scuole

1 incontro

(età: 8-12)

durata: 2h di cui

45' lezione-viaggio

1h lezione-laboratorio

Nonostante il cinema sia un'arte poco più che centenaria, quindi anagraficamente agli albori rispetto ad altre arti che l'hanno preceduta, gli storici del cinema hanno già individuato una sua età primitiva.

Da un punto di vista didattico, è molto utile analizzare il cinema primitivo: il linguaggio, che nel cinema che lo ha seguito si caratterizza per un grado maggiore di stilizzazione e di formalizzazione, nel cinema primitivo emerge nella sua natura ancora "embrionale", rendendosi quindi più evidente allo sguardo.

La lezione-viaggio si struttura intorno a una serie di elementi fondamentali lungo cui si è sviluppato il cinema primitivo, dei concetti che permettono poi di comprendere la base linguistica su cui parte del cinema narrativo oggi prodotto ancora si fonda.



Alla fine di ogni lezione è prevista un'ora di laboratorio in cui i ragazzi sono invitati a un'attività pratica tra quelle qui elencate:

- la realizzazione di un "minuto Lumière" (una ripresa di un minuto a camera fissa di un luogo selezionato).
- La realizzazione di un film-artificio *à la* Méliès

### NECESSITA' TECNICHE

Un sistema di video-proiezione (videoproiettore, tv grande) collegabile a pc portatile.

150 € a incontro

## **ROTTAMI ANIMATI**

*laboratorio di cinema di animazione con oggetti di fortuna*

pubblico e scuole

3 incontri

(età: 6-12)

durata di ogni incontro: 2h30

Il laboratorio segue l'iter di realizzazione di un breve film di animazione (1 min.) scritto dagli allievi del laboratorio e da essi realizzato esclusivamente con l'uso di materiali di scarto di ogni tipo.

In una parte iniziale di alfabetizzazione, si mostreranno agli allievi una serie di film di animazione realizzati con diverse tecniche. Il film sarà realizzato con la tecnica dello *stop motion* fotografico.

Per la realizzazione, i bambini portano da casa degli oggetti di scarto di varia natura. Questi oggetti serviranno per costruire i personaggi e gli ambienti del film.



Alla fine del laboratorio è prevista la proiezione aperta al pubblico del film prodotto. Il film entra a far parte dell'archivio video della scuola.

### **Primo incontro**

Alfabetizzazione al cinema e alle tecniche (2 ore), Sceneggiatura (2 ore)

### **Secondo incontro**

Realizzazione

### **Terzo incontro**

Realizzazione di film di animazione

### **Quarto incontro**

Proiezione

### **NECESSITA' TECNICHE**

Un sistema di video-proiezione (videoproiettore, tv grande) collegabile a pc portatile.  
Una fotocamera ogni 4 partecipanti circa.

500 € per l'intero laboratorio

## ATTIVITA' PER RAGAZZI



percorso #1

## CHE COSA È (STATO) IL CINEMA ?

**storia tecnologica dei media audiovisivi**

5 incontri, 10 ore

Cos'è il cinema? O meglio, cosa è stato il cinema? E cosa è diventato oggi? Attraverso quali trasformazioni è passata l'immagine analogica del dagherrotipo, della fotografia, dei dispositivi pre-cinematografici nel corso del Novecento fino ad arrivare nel Nuovo Millennio a *youtube*, *flickr*, *facebook*?

Attraverso un viaggio nella costellazione dei *media* ricostruiremo i vari passaggi in cui è incorsa l'immagine. Dai primi dispositivi pre-cinematografici degli ultimi anni del XIX Secolo all'invenzione



della macchina analogica del cinema, agli Anni '50 e la nascita della televisione, il primo medium elettronico, agli Anni '60 e '70 con il nastro magnetico, l'immagine video elettronica, alla fine degli Anni '90 e al Nuovo Millennio con l'esplosione dell'immagine digitale fino ai tempi più recenti, con la nascita di *social networks* in cui condividere immagini e contenuti di varia natura e alla parcellizzazione dei dispositivi con la nascita e l'esplosione dell'universo del *mobile movie*. Non in ultimo, la disseminazione dell'immagine: i cartelloni pubblicitari, i rapporti tra architettura e *visual media*, la luce e l'immagine come elementi dell'architettura della metropoli contemporanea.

**I** Cinema e pre-cinema. I dispositivi pre-cinematografici e la nascita dell'immagine analogica in movimento. L'invenzione del cinematografo: chimica, ottica e meccanica: le tre "scienze madri" del cinema.

**II** Anni '50: l'arrivo dell'immagine elettronica. La diffusione massiccia della televisione, primo *medium* elettronico.

**III** Dagli Anni '60 agli Anni '80: l'immagine elettronica analogica del video e le sue applicazioni domestiche. Dai primi sistemi di audio e video-registrazione al *VHS* passando per il *Betamax*. I formati: dal *PAL* all'*HDTV*.

**IV** Dal video analogico al video digitale. Dagli Anni '40 del primo computer agli Anni '80 dei primi video digitali. I nuovi supporti: la rivoluzione del *DVD*. Televisione digitale: un discorso dei giorni nostri.

**V** Tecnologia digitale nel Nuovo Millennio. L'inarrestabile progresso tecnologico del computer, i progressi nei supporti e nei formati digitali. L'esplosione dei dispositivi e il *mobile movie*: telefono cellulare, *smartphone*, *tablet*. L'universo della Apple.

500 €

percorso #2

## VISIONI MULTIMEDIALI

### ***Le nuove tecnologie e le forme audiovisive contemporanee***

5 incontri, 10 ore

Le immagini cinematografiche, televisive, virtuali, computerizzate, sintetiche, ecc. con le quali entriamo continuamente in contatto, ci portano costantemente a trovarci - e probabilmente in futuro lo sarà in maniera sempre più diffusa - nella posizione di spettatori.

Spettatori, sì. Ma di cosa? Di immagini, esclusivamente? Di suoni? Di forme? Oppure di storie? In realtà, nessuna di queste risposte può ritenersi corretta, poiché è solo guardando all'interazione e alle sinergie estetiche e comunicative delle diverse pratiche espressive che costituiscono le immagini, che si può intendere la natura essenziale delle "immagini in movimento", o meglio di quelli che dovremmo denominare, a tutti gli effetti, da ora in poi, i testi audio-visivi.



Il percorso, infatti, lungo, tortuoso, non privo di rallentamenti ed improvvise accelerazioni della storia dell'immagine, dalle figurazioni primitive ai principi prospettici della visione rinascimentale, dagli stilemi caratteristici della rappresentazione pittorica alla rivoluzione fotografica, dall'avvento del cinema *afono* (e non muto, poiché le immagini parlavano eccome già alle origini dell'invenzione) a quello sonoro nel 1927, dalla trasmissione via etere delle immagini televisive all'agilità, leggerezza ed economicità degli odierni supporti video, fino alle sue più recenti applicazioni multimediali (le immagini computerizzate, le realtà virtuali, la videoarte, internet), ha mostrato, e mostra soprattutto oggi - più che agli inizi del XX secolo - come questo cammino abbia promosso la rivelazione di un nuovo linguaggio artistico e relazionale, basato sulla reciprocità di suoni ed immagini, e dunque compiutamente, audio-visuale.

**I** La questione teorica. Dalla «riproducibilità tecnica» alla "producibilità" elettronica e informatica.

**II** La questione tecnica. Dalla pellicola al *file*.

**III** Cinema e oltre. Avanguardie, *underground*, cinema astratto e *structural film*.

**IV** I nuovi immaginari della *videosfera*. Videoarte, arti elettroniche e videoinstallazioni.

**V** Sguardi di rete. Internet e le recenti forme audiovisive interattive: *Net* e *Software art*, *Web Motion Graphic*.

500 €

percorso #3

## "RADICI URBANE" E IDENTITÀ SOCIALE

### **Realizzazione di un *réportage* territoriale intermediale**

3 incontri, 9 ore

Il video, il suono, la parola scritta, la fotografia. La tecnologia digitale ha reso possibile un accesso semplificato ai *media* che, per via della presenza di un' "interfaccia universale" diffusa e potente come il pc, tendono alla convergenza nella dimensione pubblica della rete, ad accumularsi e confondersi negli spazi dedicati alla condivisione dei *visual media* nell'era del digitale.

Ma come rendere questo accumulo un'interazione, una sinergia? Come valorizzare la presenza di tutti questi dispositivi, di queste piattaforme espressive ricercandone il linguaggio, la specificità? In



una parola, come sperimentare per rendere veramente *intermediale* una relazione tra più universi espressivi?

Questo livello estetico incontra, nel progetto, una *mission* antropologica, un percorso votato a ristabilire un contatto con le proprie "radici urbane". L'intemedialità è applicata all'esplorazione del territorio, delle persone e delle realtà che lo compongono. Scuole, centri anziani, biblioteche, parchi, questo territorio è una risorsa per Roma e per i suoi abitanti ed è necessario conoscerlo e viverlo. I *digital media* si danno come

uno strumento particolarmente adatto in tal senso.

Il laboratorio prevede la realizzazione di un *réportage* multimediale scritto, video- e foto-documentato dai partecipanti suddivisi per gruppi di lavoro su una selezione di luoghi di particolare interesse (storico, sociale, interculturale, urbanistico) presenti sul territorio. La realizzazione del *réportage* passa attraverso la realizzazione di un supporto digitale (*CD Rom*, blog, ecc.) che va quindi a costituire un "diario di bordo" e nondimeno piccolo archivio digitale di memoria locale.

**I** Incontro preliminare. Introduzione alle forme del *réportage*. Formazione dei gruppi di lavoro.

#### Sub-seminari tematici:

**a) VIDEOGROUP:** Forme e stili della documentazione video e fotografica. Elementi di storia e di estetica fotografica. Principi etici ed estetici della fotografia documentativa. Metodologie di esame del territorio. Tecniche dell'intervista. Cinema e paesaggio: il documentario lirico, il *réportage* naturalistico.

**b) AUDIOGROUP:** Forme e stili della audio-documentazione. Nozioni minime di teorie e pratiche dell'indagine etnografica. Metodologie di esame del territorio.

**II** Analisi dei materiali prodotti (per gruppi). Seconda sessione di lavoro. Sopralluoghi.

**III** Analisi dei materiali prodotti (per gruppi). Terza sessione di lavoro. Montaggio dei *réportages*.

**IV** Presentazione pubblica dei *réportages*.

1000 €

**ATTIVITA' PER ADULTI**



## CULTURA CINEMATOGRAFICA E SENSIBILITÀ SOCIALE

### seminari/laboratori sulle "storie" del cinema italiano

La cultura cinematografica è un elemento cruciale della storia d'Italia. Il cinema è sempre stato uno dei *media* e dei linguaggi nevralgici intorno a cui si è costruita e sviluppata l'identità nazionale



nel nostro paese, intere generazioni si sono formate sul cinema soltanto fino a pochi decenni fa. Ciò che è cambiato successivamente è il pubblico. Allora non erano grandi solo gli autori; era grande anche il pubblico. Il cinema era allora un'attività fondamentale della vita culturale, mentre oggi il pubblico è meno attaccato al cinema, le sale non sono più

piene come in quegli anni d'oro. La circolarità virtuosa del rapporto che lega l'offerta culturale, la costruzione del pubblico e l'azione educativa dell'istituzione pubblica si è spezzata; obiettivo dell'azione di ArtedelContatto è di ristabilire questa circolarità.

La proposta è calibrata su un format fisso: seminari/laboratori di 3/4 incontri di due ore con proiezioni di estratti di film a cura dei formatori esperti di ArtedelContatto.

I seminari/laboratorio sono suddivisi in 4 sezioni:



#### STORIE DEL CINEMA

Il Neorealismo piuttosto che il "poliziottesco" degli anni '70, gli immaginari anni '80 di Francesca Archibugi fino alla nuova Commedia all'Italiana di Paolo Virzì. Una serie di percorsi che ruotano intorno alla storia del cinema italiano, andando a recuperare periodi particolarmente denso di avvenimenti in cui la storia del cinema si è mescolata alla storia d'Italia.

#### MONOGRAFIE D'AUTORE

Antonioni, Fellini, Rossellini... La storia del cinema italiano ha annoverato tra i suoi registi autori che hanno sconvolto gli immaginari delle loro epoche, autori che tuttora sono imitati e seguiti in tutto il mondo. Un patrimonio di conoscenza, di cultura, di idee che non deve assolutamente andare perso.



#### SOGNI, IMMAGINARI, FANTASIE

Quali sono le grandi ossessioni del cinema italiano? Marco Ferreri e Federico Fellini e la figura femminile, Roberto Rossellini e Carlo Lizzani e la storia, fino al "duello contemporaneo" tra Sorrentino e Garrone, tra politica e racconto sociale. Solo alcuni degli esempi che legano il grande cinema italiano ad alcuni temi che andremo a recuperare con uno sguardo trasversale, a ricercare certi immaginari, certe figure, certi personaggi nella poetica di tanti autori del nostro cinema.

#### I GRANDI FILM

Non possono naturalmente mancare una serie di percorsi sui grandi film della storia del cinema, percorsi monografici che ci permetteranno di andare a fondo della storia e dello stile dei grandi capolavori del cinema italiano.



percorso #1 – storie del cinema

**L'ITALIA CHE RIDE**

**Il cinema comico degli Anni '60**

5 incontri, 10 ore

Il percorso segue la via su cui il cinema italiano, attraverso la chiave espressiva del comico (dall'umorismo alla farsa attraverso la commedia), ha interpretato la storia e l'evoluzione politica, economica, del costume. Dall'umorismo censurato al surrealismo evasivo del periodo fascista e del primo Totò fino al "neorealismo rosa" e ad i primi "umori acri" degli anni '50. La grande stagione della Commedia all'Italiana, le innovazioni linguistiche, i divi, i grandi sceneggiatori, i registi. Dal periodo aureo degli anni '60 alla declinazione funebre e pessimista degli anni '70 fino agli epigoni negli anni '90 e del Nuovo Millennio. I nuovi comici nel riflusso degli anni '80. La farsa ed il *b-movie*, da Franchi/Ingrassia a Laurenti e Cicero fino a Vanzina, Parenti e Oldoini.



**I** Il cinema comico durante il Fascismo. La censura. Vernacolarità e Surrealismo. Il primo Totò *fool* e metafisico. Dopo la Guerra, il Neorealismo anche nel comico. Totò neorealista. Il "Neorealismo rosa". Primi vagiti della Commedia all'Italiana.

**II** La grande stagione della Commedia all'Italiana. Gli Anni '60. Umori "solfurei" e pessimisti della Commedia degli anni '70. La rinascita nel contesto degli Anni '90 e 2000.

**III** Le vie alternative del comico. Il demenziale ed il grottesco. Cochi e Renato, Paolo Villaggio. Il *b-movie* tra comicità bambinesca ed erotica. I "nuovi comici" degli Anni '80. La commedia farsesca vanziniana degli anni '80.

500 €

percorso #2 – sogni, immaginari, fantasie

## CINEMA E IMPEGNO CIVILE

**Rosi, Petri, Pasolini e gli altri**

5 incontri, 10 ore

Passata la grande stagione di impegno ed innovazione del Neorealismo, tra gli anni '40 e la prima metà degli anni '50 il nodo cruciale dell'impegno rispetto a una società da cambiare o della quale denunciare le pecche passa attraverso nuove modalità espressive. Tre grandi maestri e svariati altri autori declinano, ognuno alla propria maniera, la responsabilità ma anche l'entusiasmo, l'esaltazione di utilizzare la pellicola per cambiare le cose attraverso l'accusa, la denuncia, l'analisi, il *pamphlet*, la poesia.



Rosi, Petri, Pasolini, Lizzani, Damiani, Ferrara, Maselli, Pontecorvo fino a Placido, Amelio e alla stagione del "Neo-neorealismo". Dalla politica alla corruzione, dalla mafia al terrorismo. Una cavalcata visiva, a volte visionaria, sulla storia del Paese e su cosa ci sia dietro questa storia.

**I** Pier Paolo Pasolini. Da *Accattone* a *Mamma Roma*, da *Teorema* a *Porcile*. La scrittura degli Anni '50 e quella degli Anni '70. Il Caso *Salò*.

**II** Francesco Rosi tra Neorealismo e Denuncia: *I Magliari*. Cinema e inchiesta, I grandi film di Rosi. *Metafisica* e *Cadaveri eccellenti*. Gli epigoni: Pontecorvo, Ferrara.

**III** Elio Petri. Simbolismo e grande spettacolo. Il Caso Gian Maria Volontè. Il caso di *Indagine su un cittadino al di sopra di ogni sospetto*.

**IV** Vari maestri della denuncia. Maselli, Damiani e Lizzani. Il *western* politico. Il "Neo-neorealismo" a cavallo degli Anni '90. Amelio, Marco Risi, Placido.

500 €

percorso #3 – monografie d'autore

**Michelangelo Antonioni**

5 incontri, 10 ore



Lungo le tante e diverse stagioni del cinema italiano, non sono poi tanti i registi che sono passati e hanno lasciato un segno indelebile. Michelangelo Antonioni è certamente uno di questi. Il regista emiliano, attivo dalla fine degli Anni '40 fino alla fine degli Anni '90, è uno dei registi che maggiormente ha influenzato il cinema che tuttora vediamo in Italia e non solo. Un regista che ha lavorato sia in patria che all'estero, che ha realizzato film che sono passati alla storia, come *L'avventura* o *Professione: reporter*, la cui bravura straordinaria è stata ampiamente riconosciuta dai festival, che gli hanno tributato premi a non finire.

Antonioni, però, è un autore tanto importante e famoso quanto è sempre rimasto fuori dalle rotte del grande pubblico. Il suo immaginario, la coppia borghese, il lavoro, l'inquietudine, è stato sempre lontano dai gusti del grande pubblico e oggi Antonioni è uno dei tanti nomi della grande storia del cinema italiano. Certamente, anche le difficoltà di avvicinare la sua estetica, così fredda, rarefatta, spesso astratta come il suo modo di dipingere (prima ancora che regista Antonioni nasce pittore) non ha aiutato il nostro pubblico, sempre più statico impaurito da estetiche così radicalmente diverse, a familiarizzare con lui.

Questo seminario/laboratorio nasce con lo scopo di avvicinare il pubblico alla poetica di Michelangelo Antonioni, andando oltre la difficoltà di avvicinare il suo cinema e riscoprendone la bellezza e la longevità.

**I** Il contesto storico. Antonioni e l'eredità neorealista. I primi documentari e la realtà italiana del Dopoguerra. Antonioni e gli altri grandi esordi del cinema italiano degli Anni '60. Antonioni e la *Nouvelle Vague* francese.

**II** Il periodo degli Anni '50. L'immaginario borghese del boom economico. *Cronaca di un amore* e il racconto *noir* americano. *Le Amiche* e i rapporti con Cesare Pavese.

**III** gli Anni '60 e la tetralogia dell'incomunicabilità. L'immaginario della coppia borghese. *L'Avventura* e la rivoluzione stilistica del cinema di Antonioni. I collaboratori storici: Monica Vitti, Tonino Guerra, Giovanni Fusco.

**IV** I lungometraggi anglo-americani. Estremizzazione dell'innovazione stilistica. *Zabriskie Point* per un'estetica dell'intermedialità. *Professione: reporter* e la mostruosità del piano-sequenza.

**V** L'ultimo Antonioni. *Identificazione di una donna*, *Al di là delle nuvole* e *Eros*: il "precipitato ultimo" del suo cinema.

500 €