

SCUOLA: media F. Albani · Bologna

TITOLO: SENSAZIONI E SENTIMENTI ATTRAVERSO IL DECOUPAGE

ANNO: 1989

SUPPORTO: Super 8 · muto · 10 minuti

CLASSE: 3a D · Tempo prolungato

TEMPO DI REALIZZAZIONE: 1h/sett.le Novembre-Maggio tot. 40 ore

INSEGNANTI COORDINATORI:

Mondini Labriola Maria Rosa, Silvia Scardovi, Giuliano Ortolani

LABORATORIO MULTIMEDIALE

ATTIVITA' DI ANIMAZIONE E DI FOTOGRAFIA

Obiettivi dell'attività

- a) saper analizzare e produrre testi figurativi in linguaggio multiplo utilizzando tecniche diverse.
- b) essere non più dei fruitori passivi ma parte attiva nella costruzione di un messaggio.

- c) acquisire le tecniche di manipolazione degli strumenti propri dei mass-media (macchina fotografica, cinepresa, moviola) e di sviluppo e stampa delle immagini (attivazione del laboratorio fotografico).
 - d) prendere coscienza del proprio corpo e delle sue possibilità mimiche e gestuali per la comunicazione.
 - e) utilizzare il linguaggio corporeo insieme con altri linguaggi come l'immagine per produrre semplici comunicazioni.
 - f) utilizzare e produrre testi figurati (immagini fotografiche e grafiche).
 - g) imparare a riconoscere, riflettendo sull'esperienza, lo scopo di questa attività, prendere coscienza degli obiettivi conseguiti durante le varie fasi dell'attività e saperla ricreare.
- Inoltre saper realizzare una colonna sonora, utilizzando le tecniche acquisite nell'altro laboratorio multimediale (attività di Cineforum).

LABORATORIO MULTIMEDIALE

OBBIETTIVO:

Educazione all'osservazione per comprendere una comunicazione mimica.

PRIMA FASE

Educazione all'immagine.

- a) Si analizzano varie fotografie anche da giornali e ognuno è invitato a concentrare la propria attenzione su quanto le foto esprimono.
- b) A fianco della foto osservata ognuno scrive le parole che ritiene più adatta a definire l'espressione;
- c) Si confrontano i risultati della lettura della stessa foto. A questo punto si può tentare lo smontaggio dell'immagine.
- d) Si lavora sull'informazione dominante. Si cercano gli elementi attraverso i quali questa informazione è stata comunicata.

Per procedere ordinatamente a questo tipo di analisi bisogna abituarsi a considerare:

- 1) Lo sguardo
- 2) L'apertura delle palpebre
- 3) Le rughe della fronte e quelle fra gli occhi
- 4) Le sopracciglia
- 5) L'apertura delle labbra
- 6) La piega degli angoli della bocca
- 7) La posizione del mento
- 8) La posizione della testa rispetto al busto
- 9) Le mani
- 10) La posizione generale del corpo

Si affianca al metalinguaggio la parola per costruire il personaggio

e) Si affiancano altre esercitazioni:

- 1) ritagliare dai giornali illustrati foto di volti con varie espressioni;
- 2) ritagliare foto di volti con occhi in espressioni diverse;
- 3) ritagliare foto di volti con bocche in espressioni diverse ecc....

SECONDA FASE

In questa fase della attività si riflette per capire lo scopo del lavoro: passare dal linguaggio non verbale a quello verbale.

- a) Si fa un'analisi delle emozioni principali espresse con il volto: felicità, sorpresa, paura, tristezza, collera, disgusto, interesse ecc. e si ricercano nel dizionario i relativi significati.
- b) Ognuno è invitato a creare un soggetto che contenga una o più emozioni studiate. (Pag. 7)
- d) Si stende una sceneggiatura che contenga le espressioni ricorrenti nel testo creato. (Pag. 5)

Nella sceneggiatura si tengono presenti i nuclei narrativi: personaggi, momenti successivi in cui avvengono i fatti, stati d'animo dei personaggi e da che cosa sono determinati, luoghi in cui avvengono i fatti.

e) individuazione delle angolazioni di ripresa fotografica;

f) Trasformazione dell'immagine fotografica in sagoma che successivamente si anima con la tecnica del decoupage (il volto della sagoma è quella di ogni ragazzo in precedenza fotografato, la sagoma snodata è invece disegnata.) (PAG. 6)

Questa attività è la verifica delle tecniche apprese con le lezioni teoriche svolte nei precedenti anni, è l'applicazione della grammatica del non verbale.

Per quello che riguarda l'attività del cinema di animazione come in questo caso, occorre tenere presente che non si può usare la cinepresa come nel cinema dal vero, in quanto l'inquadratura è spesso subordinata alle caratteristiche tecniche del mezzo di ripresa. (vedi pag. 7-8)

TERZA FASE

OBIETTIVO:

- Educazione all'ascolto
- Vivere la musica come linguaggio
- Educazione alla osservazione e all'immagine.

Analisi della colonna sonora dell'Apprendista Stregone di Walt Disney.

Rapporto tra musica e immagine.

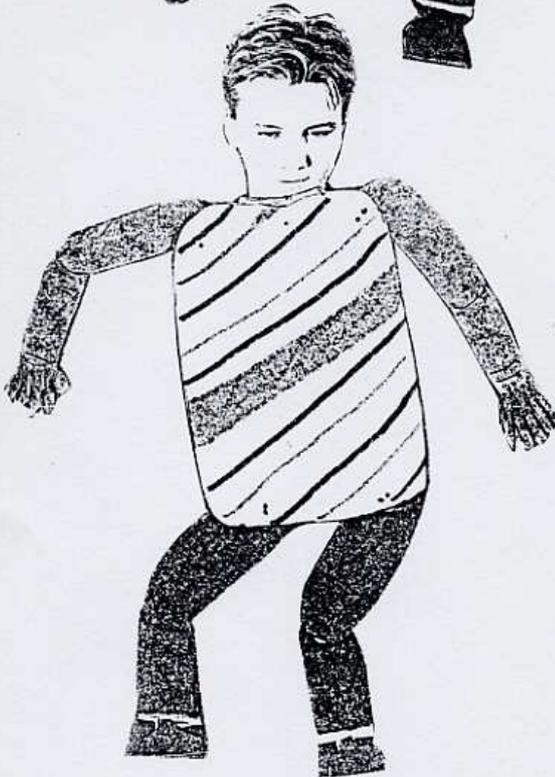
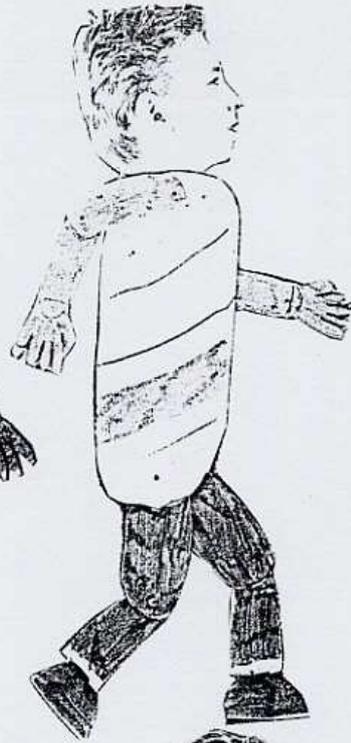
Realizzazione della colonna sonora utilizzando musiche preesistenti, utilizzazione di musiche costruite dai ragazzi, impiego di effetti sonori.

Si tengono presenti le funzioni della musica stessa:

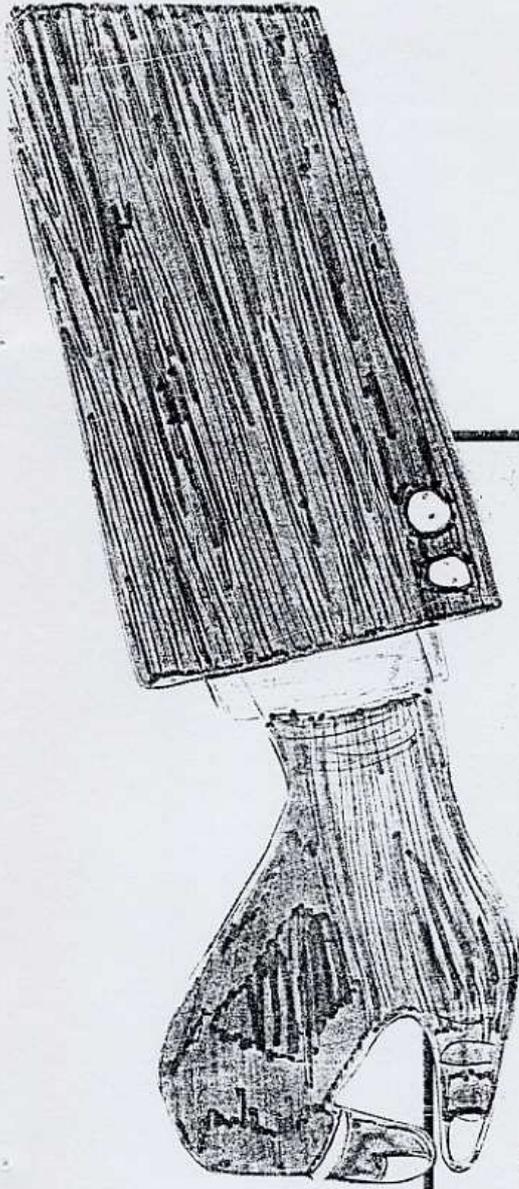
- 1) descrizione di un'azione e rafforzamento della stessa;
- 2) precisazione del senso di un avvenimento;
- 3) caratterizzazione di un personaggio;
- 4) utilizzazione di una sigla d'apertura e di chiusura.

N°	ESPRESSIONE VOLTO	APPLICAZIONE	ATTACCIAMENTO	DESCRIZIONE	SONORO	T" n°15
1	SERIA	PROFICO	CORBO - SACCHA CA SACCHA CAMMINA CA STRADA DI CASA	EMANUEL HA PRESO LA STRADA DI CASA		4" 72
2	PREOCCUPATA	PROFICO	CA POSIZIONE DELLA SACCHA ERETTA	CA EMANUEL DE SFILATO IL PORTAFOLLI		4" 70
3	PREOCCUPATA	PROFICO	CA SACCHA CAMMINA A CASA	CA SACCHA TORNA A CASA		4" 30
4	PAURA	PROFICO	CA SACCHA CAMMINA MA CON GESTI DI PAURA	EMANUEL PRENDE UNO SCHIAFFONE		60

SENSAZIONI



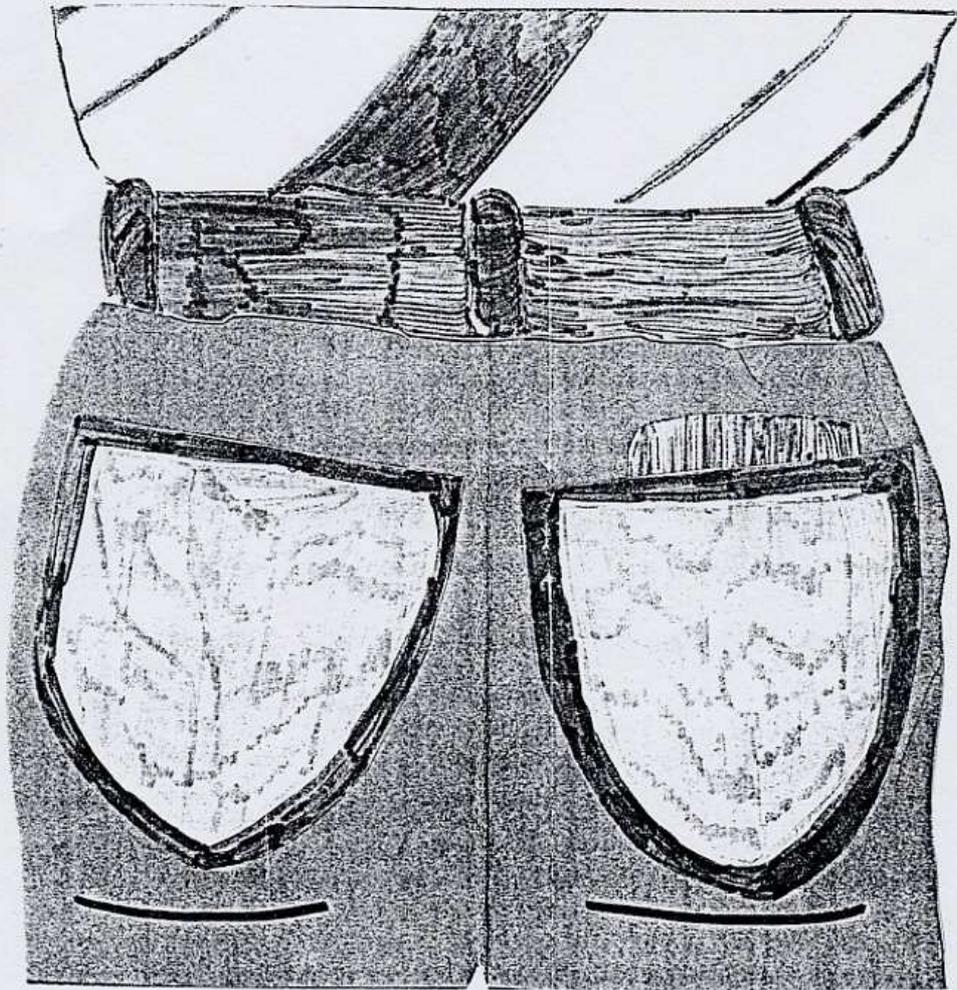
SENSAZIONI



I soldi rubati

Emanuel sta camminando per la strada guardando i palazzoni; ad un certo punto un uomo male intenzionato gli sfilò il portafoglio. Quando se ne accorge è troppo tardi e torna a casa avvilito. Dopo aver raccontato il fatto alla madre, che era già arrabbiata per il suo ritardo, ebbe uno schiaffone e continue sgridate.

Emanuel Beccucci



SENSAZIONI