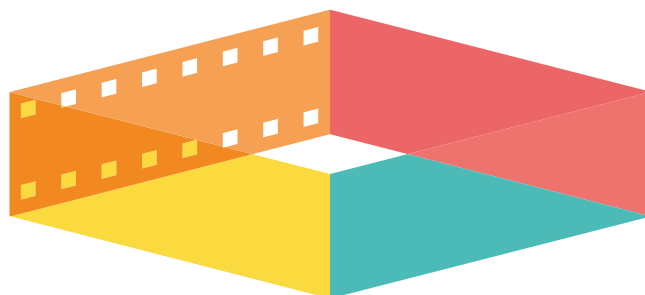


Co-funded by the  
European Union



# THE FILM CORNER

NEW ONLINE AND OFFLINE  
ACTIVITIES FOR FILM LITERACY

**[www.thefilmcorner.eu](http://www.thefilmcorner.eu)**

Guida per gli utenti del sito

# Il Progetto e i Partner

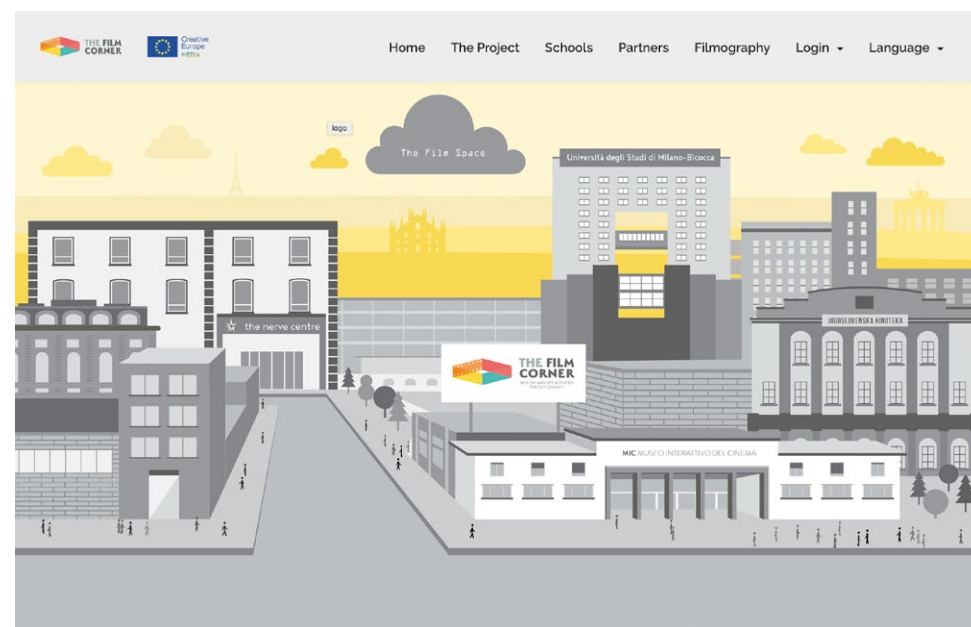
The Film Corner è finalizzato alla ideazione, progettazione, sviluppo e test di una piattaforma digitale interattiva di Educazione all'Immagine, basandosi sulle opportunità offerte dal web 2.0 e da un innovativo approccio metodologico crossmediale volto ad accrescere la qualità di educazione all'immagine del giovane pubblico europeo. Accanto alle attività on line, il progetto prevede anche numerose attività offline coordinate, destinate a studenti e insegnanti, imprescindibili per migliorare e incrementare l'interesse e il coinvolgimento qualitativo dei più giovani in materia di cinema e audiovisivi. Le risorse didattiche saranno basate tanto su attività interattive legate alla Film Literacy quanto su un ampio repertorio di film europei, nel quadro di un più ampio progetto di valorizzazione del patrimonio cinematografico europeo. La piattaforma è accessibile in 4 lingue: inglese, francese, italiano e serbo.

Il progetto coinvolge 5 istituzioni in 4 Paesi Europei: Fondazione Cineteca Italiana a Milano, Italia (capofila); The Film Space (Londra, UK), The Nerve Centre (Derry, Irlanda del Nord), Jugoslovenska Kinoteka (Belgrado, Serbia) e l'Università Milano-Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa" (Milano, Italia).

**TITOLO DEL PROGETTO:** The Film Corner. New online and offline activities for Film Literacy

**CONTRACT REFERENCE:** 2016-2127/001-001-577573-CREA-1-2016-1-IT-MED-AUDEV

**ISTITUZIONE CAPOFILA:** Fondazione Cineteca Italiana, Milano, Italia



# Benvenuti in The Film Corner!

The Film Corner è la piattaforma web interattiva dedicata al cinema, un sito web nel quale, navigando attraverso i vari STUDIOS e i relativi percorsi didattici, sarà possibile conoscere ed esplorare i tanti aspetti che caratterizzano il linguaggio, la grammatica cinematografica.

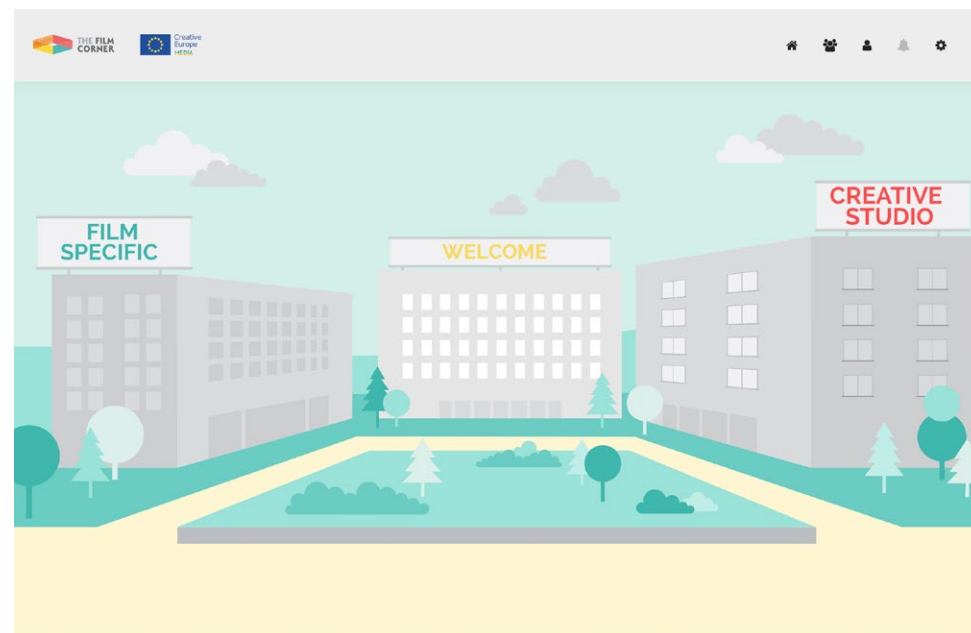
The Film Corner è divisa in due sezioni, chiamate STUDIOS, ognuna delle quali è dedicata ad un aspetto della Film Education:

**Lo Studio 1** è dedicato al linguaggio e alle forme del cinema, la grammatica su cui i film costruiscono la propria narrazione e raccontano una storia. Questa sezione è suddivisa in tre percorsi didattici: il primo è dedicato all'inquadratura, il secondo al montaggio, il terzo al suono.

**Lo Studio 2** è dedicato alla creatività e all'arte di girare un film. È anch'esso suddiviso in tre percorsi didattici: il primo include alcuni esercizi di riscaldamento, il secondo è dedicato alla scrittura per il cinema e il terzo è uno spazio in cui sarete invitati a sperimentare la creazione di un breve film, anche utilizzando un mezzo a portata di mano come il telefono cellulare.

Queste due strade, pur essendo tanto diverse al punto di avere in questa piattaforma due spazi di approfondimento separati, hanno in comune un aspetto: entrambi poggiano sulla conoscenza del linguaggio e della grammatica filmica. Non è possibile né analizzare né creare un film senza conoscerne il linguaggio e l'estetica. Per questo vi proponiamo di esplorare prima lo STUDIO 1 e poi lo STUDIO 2.

Buon viaggio in The Film Corner! Ci si vede all'uscita!



# Studio 1



## IL LINGUAGGIO DEL CINEMA

Percorso didattico 1

### INQUADRATURA

- 1 - Confronta le immagini
- 2 - Componi l'inquadratura
- 3 - Ritaglia l'inquadratura

Percorso didattico 2

### MONTAGGIO

- 1 - Montaggio parallelo
- 2 - Fuoricampo
- 3 - Attrazioni

Percorso didattico 3

### SUONO

- 1 - Cosa sta succedendo?
- 2 - Atmosfere sonore
- 3 - Effetti sonori

# Studio 2



## STUDIO CREATIVO

Percorso didattico 1

### RISCALDAMENTO

- 1 - Montaggio parallelo attivo
- 2 - Fuoricampo attivo
- 3 - Laboratorio sonoro

Percorso didattico 2

### STORY TELLING

- 1 - Costruisci il personaggio
- 2 - Storytelling
- 3 - Storyboard

Percorso didattico 3

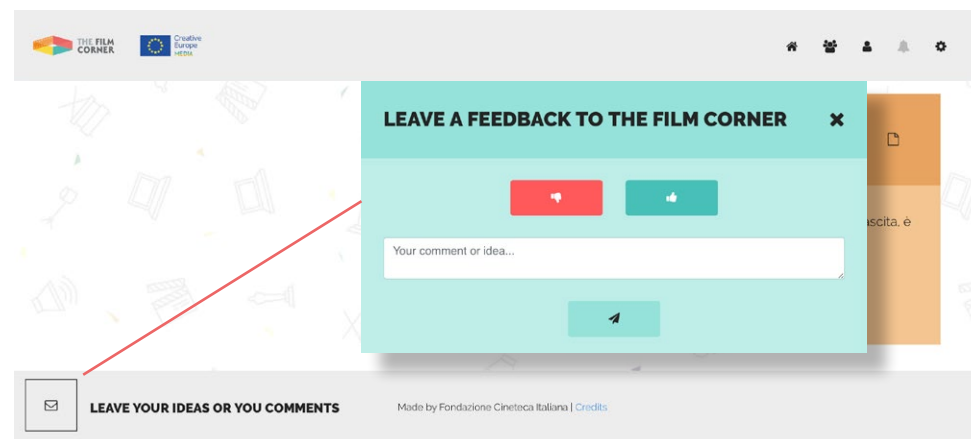
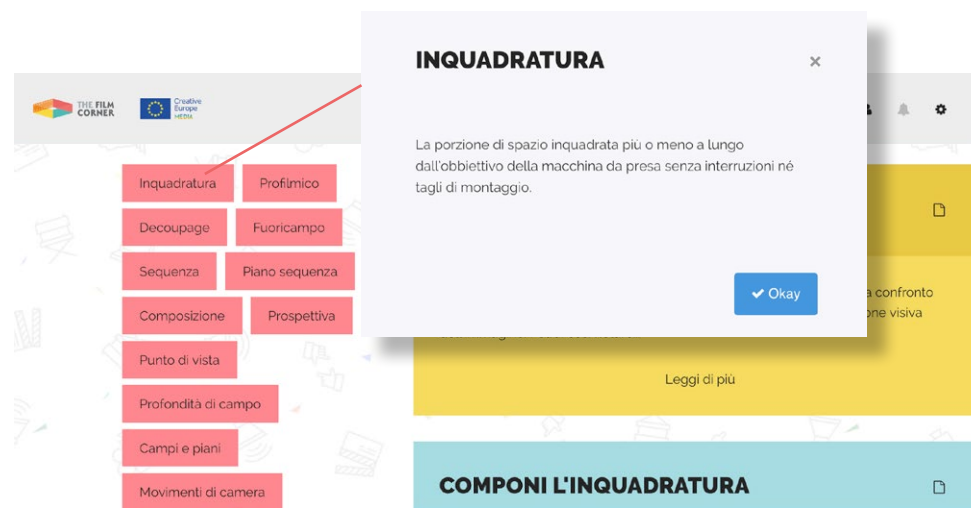
### MYCORNER CONTEST

- 1 - Minuto Lumière
- 2 - Gira il tuo film

# Strumenti Online

In ogni percorso didattico puoi trovare:

- Un glossario specifico
- Un approfondimento teorico corredato di esempi, dove necessario
- 3 applicazioni interattive
- Una sezione dedicata ai feedback, dove puoi lasciare le tue opinioni o suggerimenti



# Studio 1 - Il linguaggio del cinema / Inquadratura / **Confronta le immagini**

## DESCRIZIONE

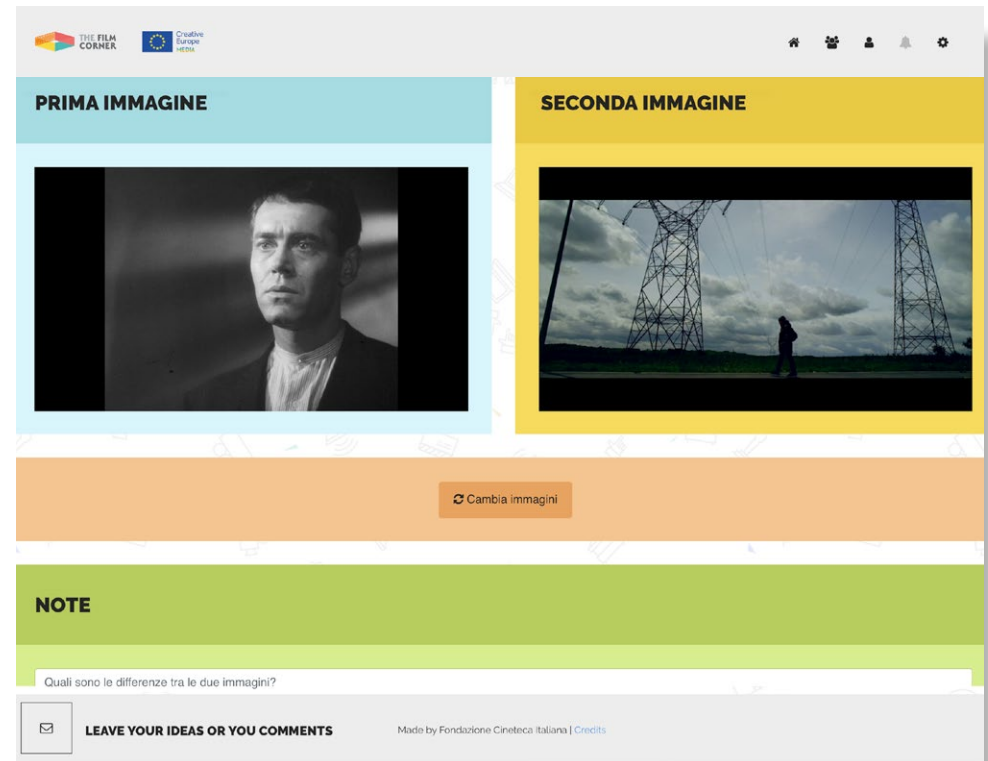
Con quest'app sarà possibile, semplicemente mettendo a confronto coppie di inquadrature, mettere a confronto diversi modelli di elaborazione visiva dell'immagine. Potrai così notare come, in modi completamente diversi, è possibile arrivare a suscitare determinati effetti nello spettatore. In che modo l'una e l'altra inquadratura posizionano la macchina rispetto al soggetto? Quale delle due è più lontana e più vicina dal soggetto? Che cosa cambia se la macchina inquadra un oggetto o una persona? In che modo la luce modifica la nostra percezione dell'oggetto inquadrato? Come interagiscono gli sguardi tra i personaggi rispetto alla loro posizione?

## ISTRUZIONI

Questa app ti propone una coppia di immagini. Confrontale, sottolineandone le differenze, le analogie e ogni altro dettaglio che puoi cogliere a livello visivo (la composizione dell'immagine, la costruzione geometrica, l'uso della luce, le distanze tra oggetti e cose, angolature e piani, le relazioni tra personaggi e ambiente). Scrivi i tuoi commenti nel box.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Capire come la composizione di una ripresa può suscitare emozioni diverse in uno spettatore.
- Illustrare quanto appreso analizzando una serie di riprese accostate tra loro.
- Applicare questa conoscenza in un esercizio condiviso coi tuoi compagni di corso.



# Studio 1 - Il linguaggio del cinema / Inquadratura / **Componi l'inquadratura**

## DESCRIZIONE

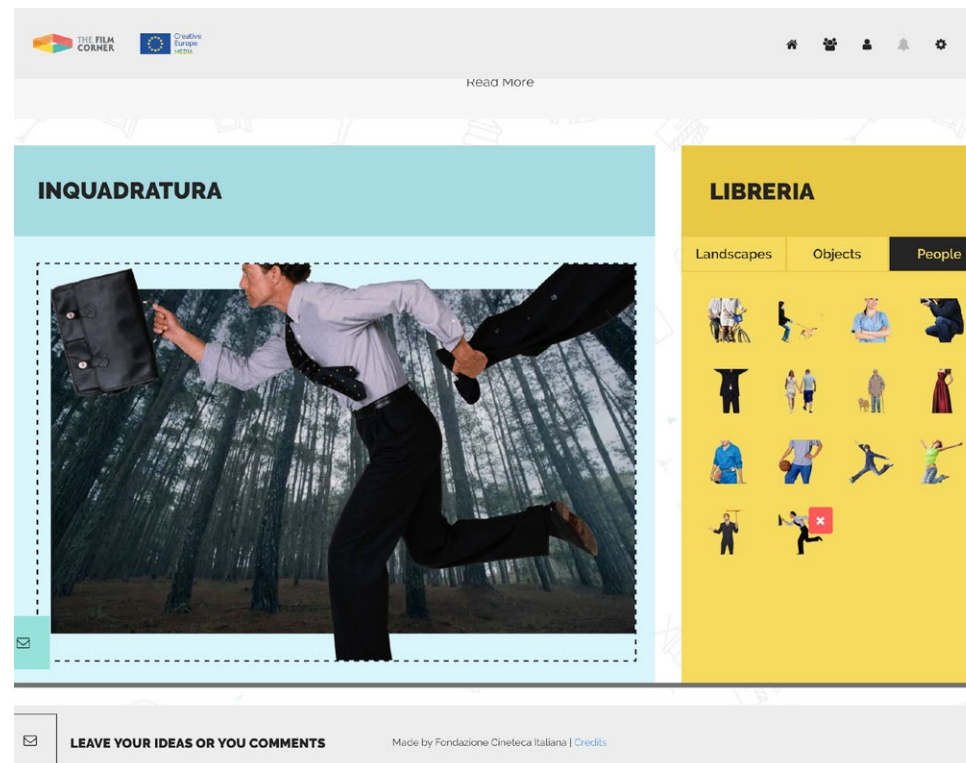
Il primo aspetto con cui un regista e un direttore della fotografia si scontrano nel momento in cui costruiscono un'inquadratura è la composizione: quali sono gli elementi che sono presenti in questa inquadratura? Ci sono oggetti, persone, animali, muri, porte? Come li dispongo per fare in modo che creino un senso di armonia formale? Con questa app vi proponiamo un modo facile e divertente per porvi le giuste domande e darvi le giuste risposte su come comporre un'inquadratura.

## ISTRUZIONI

Scegliete uno degli sfondi proposti nella library e trascinatelo nel box principale. Nell'altra library scegliete delle figure scontornate che volete inserire sullo sfondo, stando attenti a non creare sovrapposizioni e a non far "impallare" gli elementi. Nella sezione in fondo alla pagina puoi annotare i criteri e le motivazioni delle tue scelte e alla fine potrai salvare la tua composizione, anche per tornare a lavorarci in un secondo momento, e stamparla. All'interno dell'app potete trovare anche alcuni esempi di composizione fotografica.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Sviluppare la conoscenza necessaria per fare le tue riprese.
- Identificare correttamente diversi tipi di inquadratura in un film.
- Utilizzare quanto appreso per selezionare una serie di tue riprese.





# Studio 1 - Il linguaggio del cinema / Inquadratura / **Ritaglia l'inquadratura**

## DESCRIZIONE

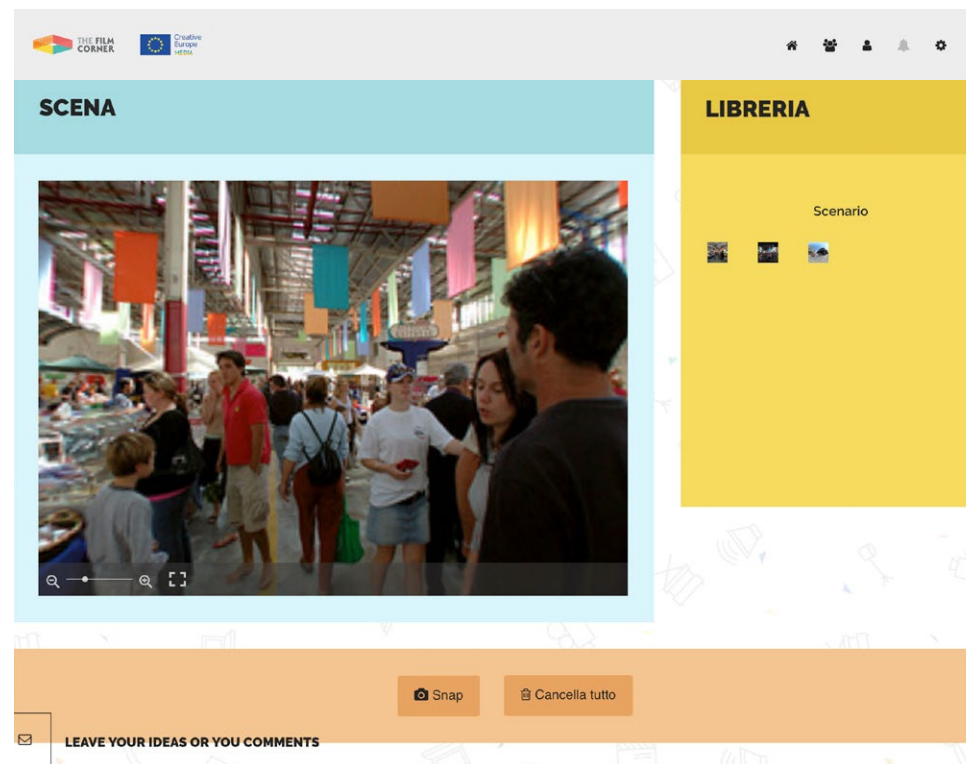
Una grande conquista che il cinema ha compiuto, fin dalla sua nascita, è stata la capacità di rendere lo spettatore ubiquo. Cosa significa? Prendiamo lo spettatore a teatro. Lo spettatore a teatro si trova in una posizione identica a quello del cinema: seduto di fronte al palco (al cinema si è seduti di fronte allo schermo). Ma l'esperienza che vivono è identica? Decisamente no. Allo spettatore che sta seduto al cinema viene offerta la possibilità di escludere altri elementi per contrarsi su uno solo come se, per magia, potesse alzarsi dalla sedia e posizionarsi in un qualsiasi punto del profilmico. È così che sono nati i tagli e i piani dell'inquadratura. Un'inquadratura potrà posizionarsi rispetto al soggetto da molto lontano a molto vicino, e per inquadrarlo potrà scegliere l'angolazione che vuole: dall'alto, dal basso, ecc. Concatenando in sequenza le inquadrature così costruite si ottiene un *découpage* narrativo di uno spazio scenico. Con questa app vogliamo proporvi di giocare un po' con l'ubiquità del cinema.

## ISTRUZIONI

Scegli dalla library una foto in 3D: attraverso i comandi, potrai zoomare nella foto e spostarti lungo tutta la sua superficie. Come noterai, ci sono nella foto tanti personaggi, oggetti, ecc. Attraverso il comando, scegli un'inquadratura e salvala attraverso il comando snap: automaticamente comparirà nella timeline sottostante. Potrai aggiungere, se vorrai, una didascalia. Ritaglia un massimo di dieci inquadrature, dalle distanze e angolazioni che preferite, fino a costruire una piccola storia che unisce tutti i personaggi. Nella sezione in fondo alla pagina puoi annotare i criteri e le motivazioni delle tue scelte e alla fine potrai salvare la tua composizione, anche per tornare a lavorarci in un secondo momento, e stamparla. All'interno dell'app potete trovare anche alcuni esempi di composizione fotografica.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Sviluppare la conoscenza necessaria per inquadrare al meglio una serie di riprese.
- Differenziare correttamente tali riprese e descrivere la loro funzione.
- Dimostrare quanto appreso creando una storia da una serie di riprese.





# Studio 1 - Il linguaggio del cinema / Montaggio / **Montaggio parallelo**

## DESCRIZIONE

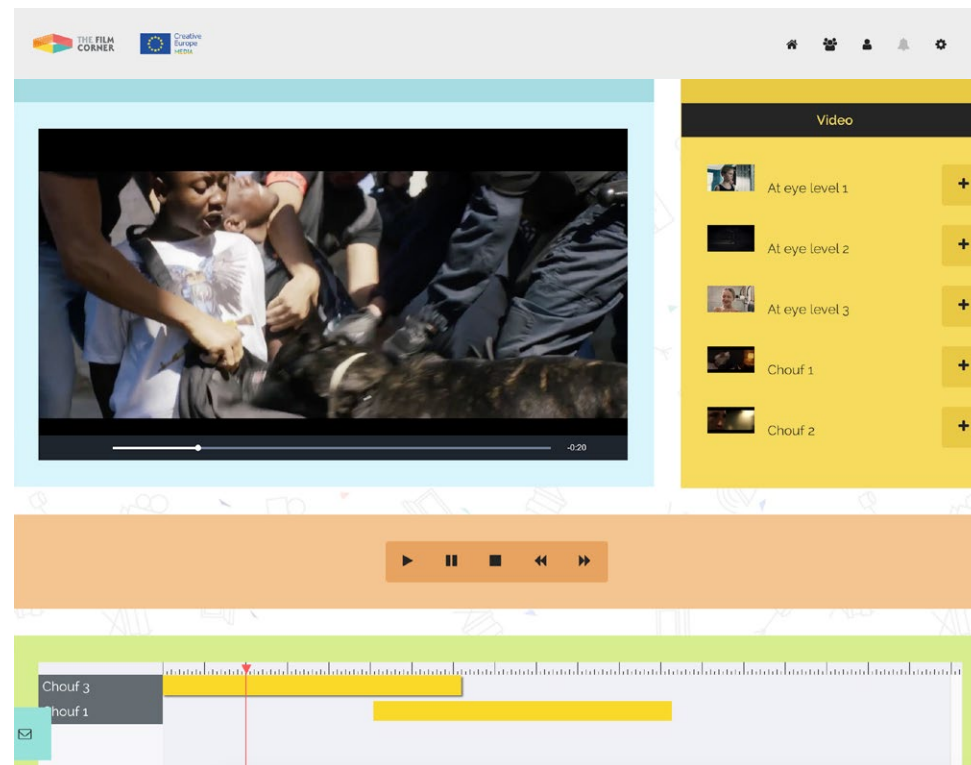
Tra le tante opportunità di cui il cinema dispone, in quanto forma d'arte, ve n'è una che tante altre arti, come ad esempio il teatro, gli invidiano: spostarsi istantaneamente da un posto a un altro, anche a distanza di migliaia di chilometri. O, addirittura, nel tempo... Una delle prime cose che gli autori che scoprirono questo potere del cinema fecero fu inventarsi una cosa: il last minute saving. Classica scena: un palazzo è in fiamme, al suo interno c'è una damigella in difficoltà con il suo bambino; nel frattempo, i pompieri si preparano per accorrere. Ecco, quella coppia di paroline, "nel frattempo", nasconde una grande rivoluzione nella storia del linguaggio cinematografico: la rivoluzione del montaggio alternato.

## ISTRUZIONI

Scegli una coppia di clip dalla library e visionala. Seleziona poi un'altra clip dalla library; trascinala sul video editor e realizza un montaggio alternato delle sue sequenze utilizzando le funzioni di base dell'editor: taglia, accorcia, allunga, sposta. Potrai inserire nuovamente clip che hai già usato o inserire nuove clip, facendo attenzione a selezionare un massimo di 2 clip per ogni montaggio alternato. Nella sezione delle note in fondo alla pagina puoi annotare i criteri e le motivazioni delle tue scelte di montaggio! Alla fine potrai salvare il tuo montaggio, anche per tornare a lavorarci in un secondo momento.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Capire come il montaggio può manipolare la percezione del pubblico e suscitare diverse emozioni.
- Distinguere diverse tecniche di montaggio.
- Dimostrare quanto appreso creando la tua sequenza cross-cut.



# Studio 1 - Il linguaggio del cinema / Montaggio / **Fuoricampo**

## DESCRIZIONE

Il montaggio, in quanto tale, è un'azione che fa parte del processo di creazione cinematografica attraverso la quale il regista, insieme al montatore, decide quante e quali scene inserire nel film, escludendo le altre. Ma c'è un altro modo in cui il montaggio rende qualcosa visibile o non visibile all'occhio dello spettatore. Ed è proprio questo aspetto che interessa a noi. Attraverso il montaggio, alcuni elementi, azioni, personaggi finiscono nello schermo, davanti ai nostri occhi; altri elementi, pur restando lì dove sono, nella diegesi, non sono visibili ai nostri occhi e finiscono fuori dall'inquadratura, finiscono nel fuori-campo. Eppure sono lì, continuano ad agire e a relazionarsi con quel che vediamo. Con questa app ti proponiamo di giocare con il rapporto tra campo e fuori-campo, tra ciò che c'è e si vede e ciò che c'è e non si vede, ma magari si sente e, in ogni caso, si percepisce.

## ISTRUZIONI

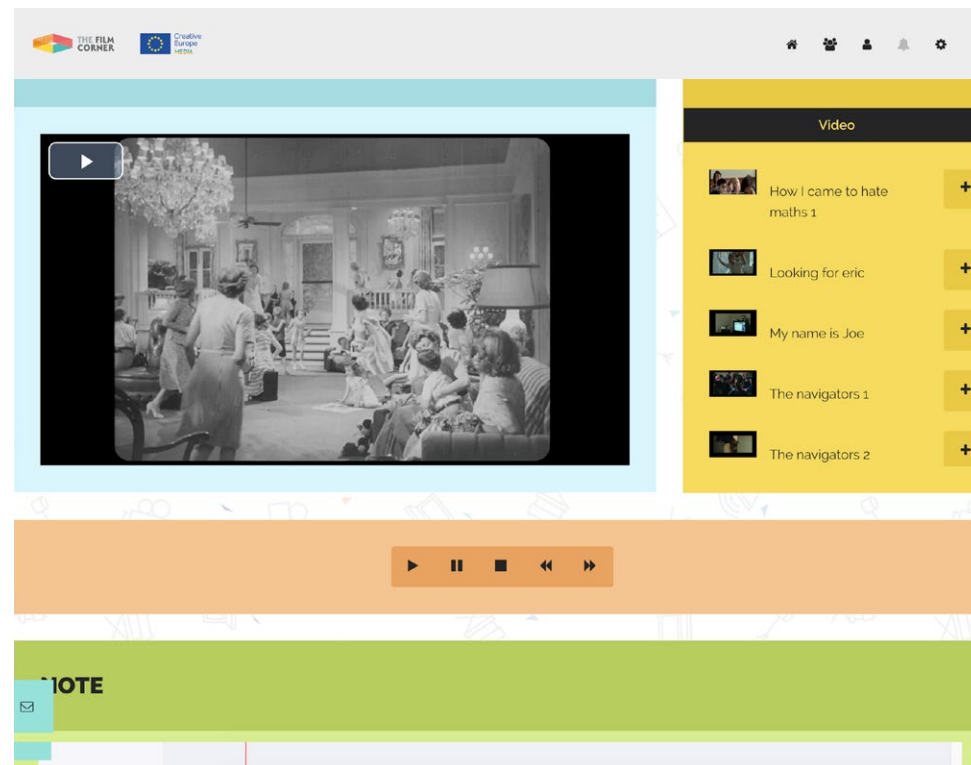
Ciascuna delle clip rappresenta qualcosa che sta succedendo in campo. Guardala e prova a immaginare e a descrivere cosa nel frattempo sta accadendo nel fuori-campo annotandolo nello spazio note in fondo alla pagina. Alla fine potrai stampare il tuo soggetto.

## OBIETTIVI

Completando questo esercizio potrai...

Apprendere il concetto di azione fuori schermo e il suo ruolo nella narrazione di un film.

Analizzare una serie di clip per individuare l'azione fuori schermo.



# Studio 1 - Il linguaggio del cinema / Montaggio / **Attrazioni**

## DESCRIZIONE

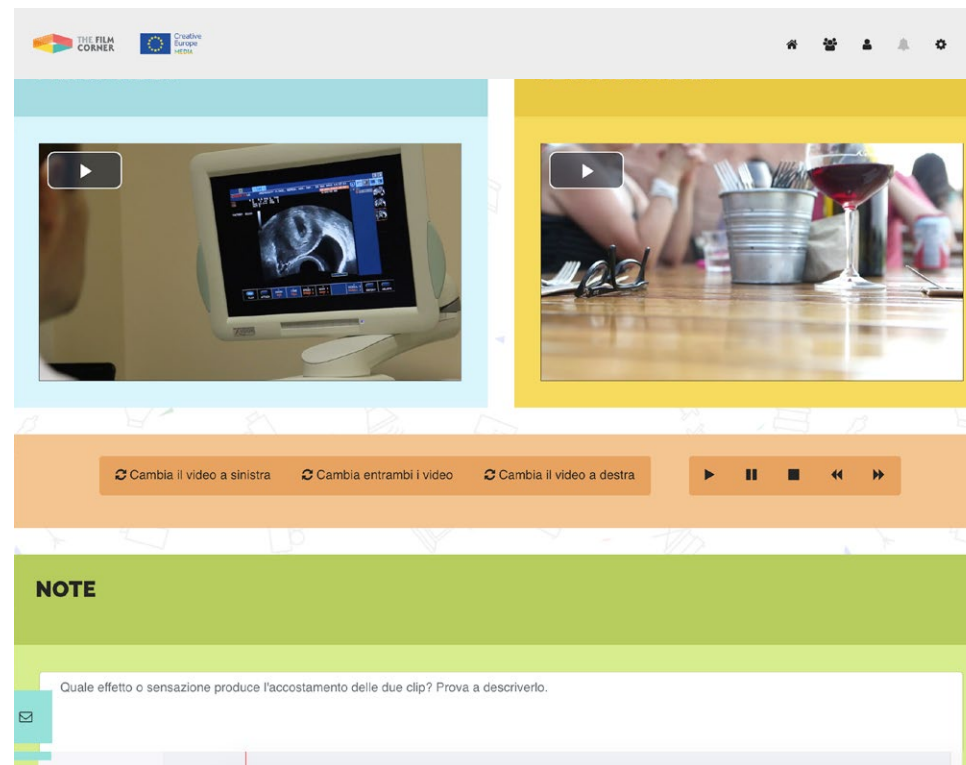
Arriviamo alla ultima app del percorso sul montaggio. Ora vediamo in che modo il montaggio compie una delle magie più incredibili del linguaggio cinematografico: creare le emozioni. Ci sono tanti modi in cui il cinema può creare emozioni, ma ce n'è uno particolarmente interessante che si compie attraverso il montaggio. Per risalire nella storia all'invenzione di questo sistema bisogna risalire allo scorso millennio e, in particolare, agli anni '30 quando, in Russia un regista, Lev Kulesov, scoprì una cosa che oggi ci appare scontata ma che allora non lo era affatto. Accostando due immagini che rappresentano determinate situazioni concrete, si riesce a suscitare nella psiche dello spettatore una terza immagine che però non è concreta, bensì astratta: è un'emozione. Un esempio semplicissimo: se accostiamo un'immagine di un uomo seduto con la testa fra le mani e l'immagine di un bambino che piange di fronte a un piatto vuoto, l'emozione che proveremo come spettatori è un senso di tristezza, quasi di pietà, per questo pover'uomo che, probabilmente non ha abbastanza denaro per dar da mangiare a suo figlio, disperato per la fame. Semplicemente accostando due immagini si riesce a creare nella mente dello spettatore una piccola storia, uno spazio narrativo nel quale possiamo condividere con lo spettatore alcune emozioni. Con questa app proviamo a giocare con questa capacità attrazionale del montaggio.

## ISTRUZIONE

L'app ti mostrerà una coppia di clip, che potrai cambiare attraverso l'apposito pulsante. Utilizzando il bloc notes in fondo alla pagina descrivi la sensazione o l'emozione che deriva dall'accostamento delle due immagini.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Capire come il rapporto tra un'immagine e una sequenza di immagini può creare emozioni forti nel pubblico.
- Trovare immagini che, combinate tra loro, diano tono al film e suscitino emozioni nel pubblico.
- Dimostrare quanto appreso creando una storia raccontata da una serie di immagini.



# Studio 1 - Il linguaggio del cinema / Suono / **Cosa sta succedendo?**

## DESCRIZIONE

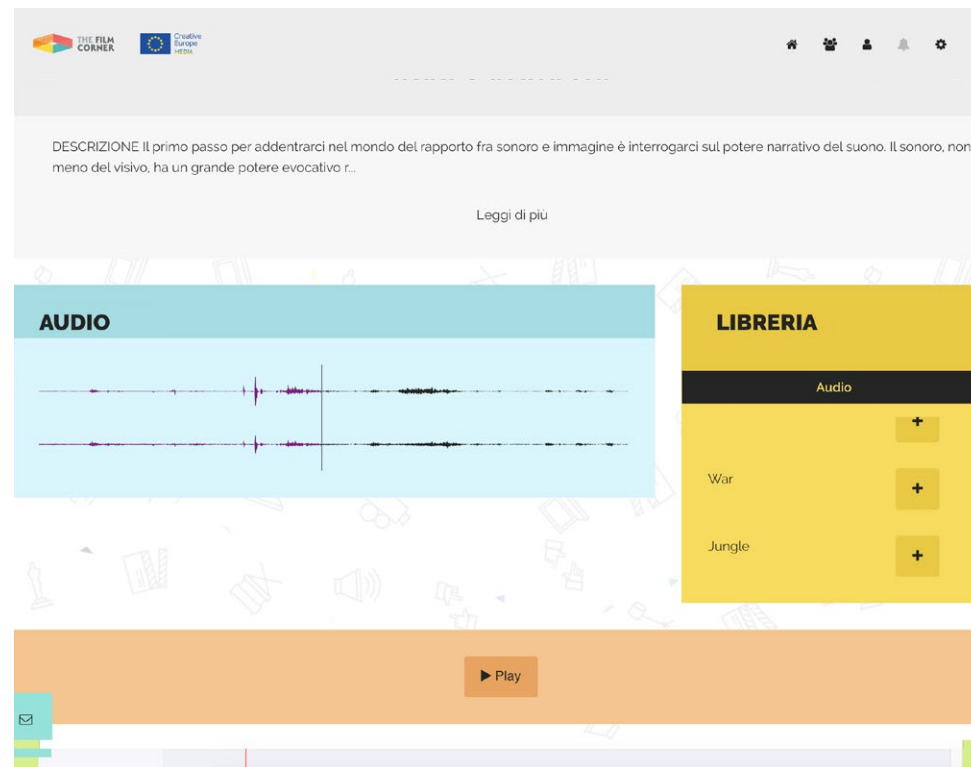
Il primo passo per addentrarci nel mondo del rapporto fra sonoro e immagine è interrogarci sul potere narrativo del suono. Il sonoro, non meno del visivo, ha un grande potere evocativo rispetto alla realtà e alla narrazione. Attraverso il sonoro possiamo raccontare con grande efficacia ed evocare sensazioni ed emozioni nello spettatore. Attraverso questa app ci proponiamo di fare una prima indagine su questo potere narrativo ed evocativo del sonoro.

## ISTRUZIONI

Scegli una traccia sonora nella library a disposizione, come vedi essa si compone di differenti suoni concatenati l'uno all'altro. Ascoltala e prova a immaginare cosa sta accadendo realmente, descrivendolo a parole con l'aiuto del blocco note.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Imparare a identificare i suoni diegetici (provenienti da elementi che vediamo sullo schermo)
- Distinguere correttamente questi suoni e descrivere le loro funzioni.
- Dimostrare quanto appreso creando una storia per immagini a partire da una serie di suoni.



# Studio 1 - Il linguaggio del cinema / Suono / **Atmosfere sonore**

## DESCRIZIONE

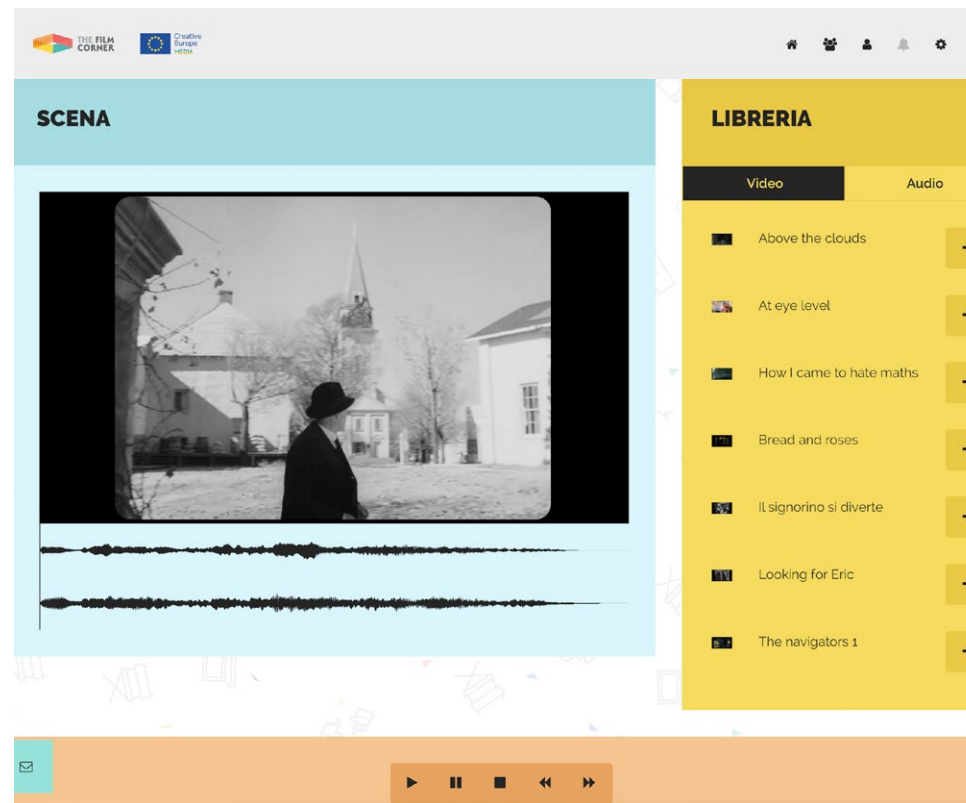
Una parte certamente importante del sonoro al cinema, dunque, è costituita dai suoni d'ambiente, tutto quell'universo sonoro che, in gergo tecnico, si chiama diegesi, cioè tutti quei suoni che fanno parte del "mondo" che si estende intorno ai personaggi del nostro film, anche fuori-campo. Tuttavia, c'è tutta una parte di elementi sonori che non sono diegetici, cioè non rientrano nella diegesi: si tratta di tutta quella parte del suono over, cioè a dire suono extra-diegetico, che ascoltiamo nel film ma del quale non esiste una sorgente sonora visibile. Su tutti, gli elementi sonori non diegetici più comuni che si trovano nei film sono la colonna sonora e la voce narrante. In questa app ci concentriamo sul primo di questi due elementi, la colonna sonora.

## ISTRUZIONI

Ad ogni sequenza priva di colonna sonora associane una e usa il blocco note per annotare le emozioni che suscita l'accostamento. Potrete scegliere tra diverse colonne sonore extra diegetiche. In che modo il suono extra diegetico influisce sulla nostra comprensione di ciò che sta succedendo? Alla fine potrai salvare e stampare le tue riflessioni.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Imparare a identificare i suoni non diegetici.
- Distinguere correttamente questi suoni, descrivere le loro funzioni e capire come interagiscono coi suoni diegetici per creare l'atmosfera più adatta per il pubblico.
- Dimostrare quanto appreso creando una storia per immagini a partire da una serie di suoni.



# Studio 1 - Il linguaggio del cinema / Suono / **Effetti sonori**

## DESCRIZIONE

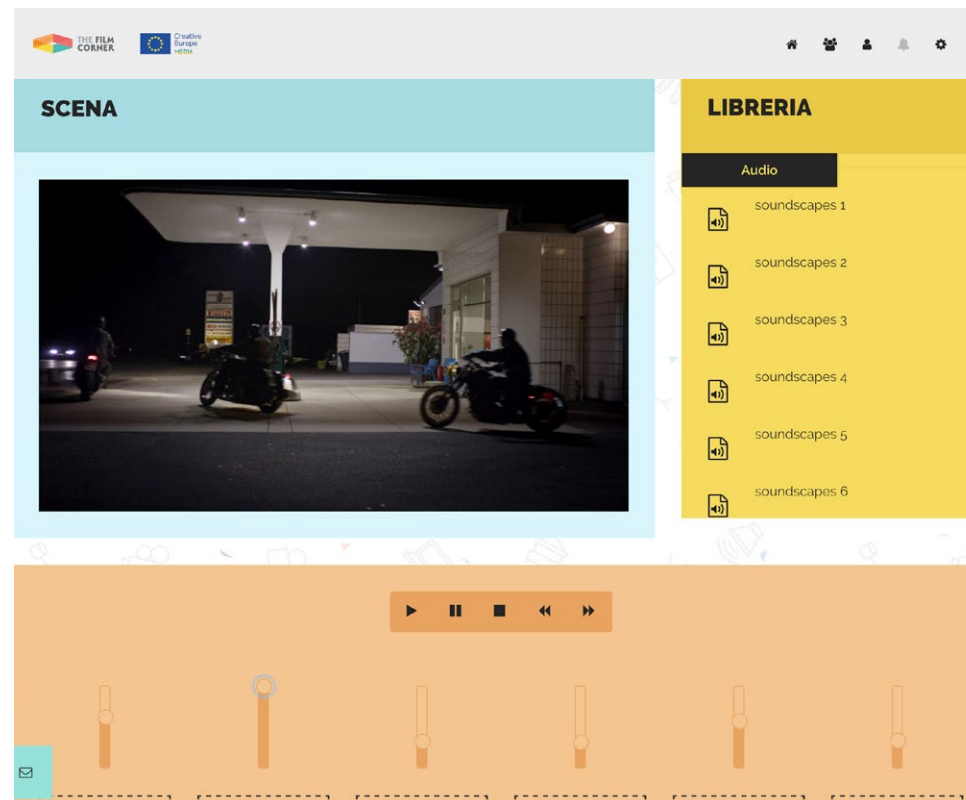
Come abbiamo già avuto modo di capire, il sonoro al cinema ha un valore narrativo molto forte perché ha la capacità di raccontare, in modo più rapido e immediato della parola, di raccontarci un ambiente e una situazione. In questo esercizio ti proponiamo di esercitare la tua capacità di associare un suono a un ambiente e di costruire delle piccole partiture sonore.

## ISTRUZIONI

In una galleria fotografica puoi trovare una serie di immagini che ritraggono degli ambienti tipicamente cinematografici. In un'altra library puoi trovare una serie di suoni che potrai accostare all'immagine e di cui potrai regolare i volumi per costruire il tuo paesaggio sonoro. Alla fine potrai salvare il tuo paesaggio sonoro anche per tornare a lavorarci in un secondo momento.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Associare un suono a un ambiente
- Sviluppare competenze specifiche nella gestione dei volumi di suoni differenti
- Sviluppare una sensibilità verso la componente sonora della narrazione





## Studio 2 - Studio Creativo / Riscaldamento / **Montaggio parallelo attivo**

### DESCRIZIONE

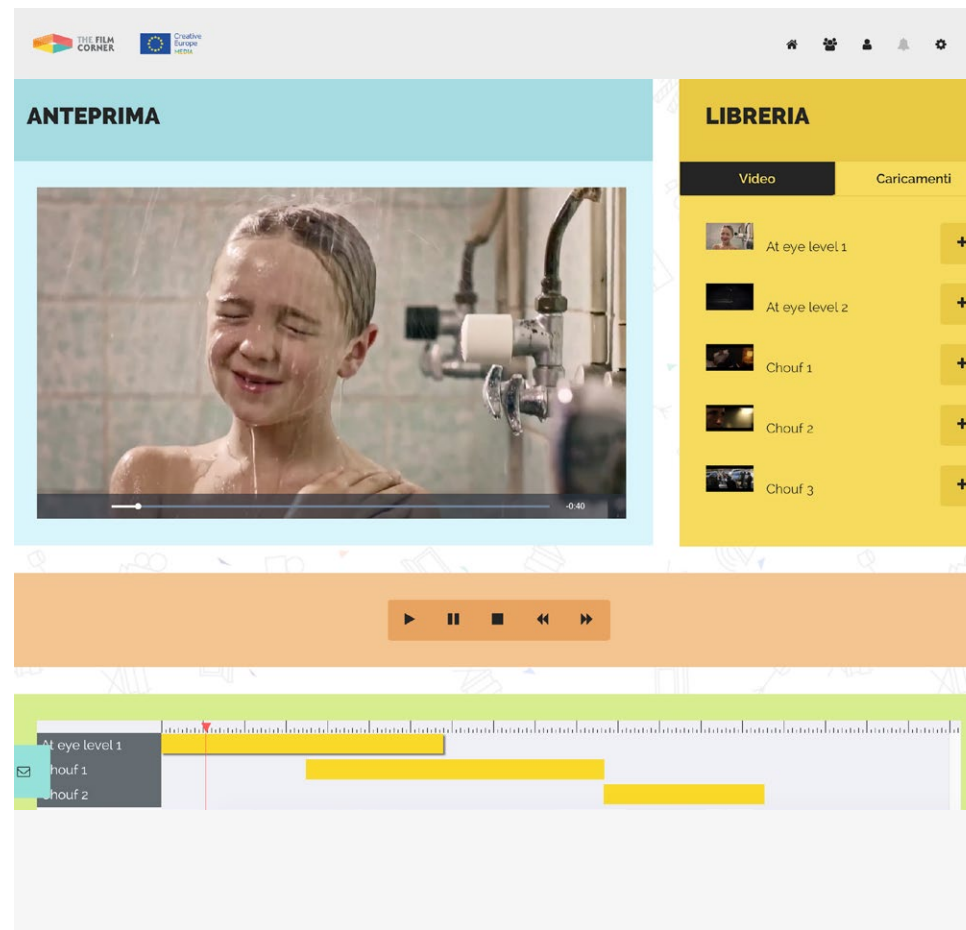
Ricordi la app che hai incontrato nel primo padiglione a proposito del montaggio alternato? Ebbene, in questo esercizio di riscaldamento starà a te completare la sequenza in montaggio alternato.

### ISTRUZIONI

A partire da una library di clip scelte appositamente per voi, dovrai sceglierne una, immaginare un'altra sequenza che possa combinarsi con essa in montaggio alternato e girarla, con l'aiuto del tuo insegnante (ad esempio, se nella sequenza che trovi vedi un uomo che sta annegando in un fiume dovrai realizzare una sequenza che possa essere montata con essa in un montaggio alternato, ad esempio un uomo che corre sulla riva per salvarlo). Attraverso, poi, un semplice editor video sarà possibile caricare la sequenza realizzata da te e montarla insieme alla sequenza che hai scelto nella library. Alla fine potrai salvare il tuo montaggio, anche per tornare a lavorarci in un secondo momento. Buon lavoro!

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Capire come la selezione delle riprese permette di creare sequenze e narrare una storia.
- Individuare le riprese più adatte per narrare la tua storia.
- Dimostrare quanto appreso completando una sequenza montata.





## Studio 2 - Studio Creativo / Riscaldamento / **Fuoricampo attivo**

### DESCRIZIONE

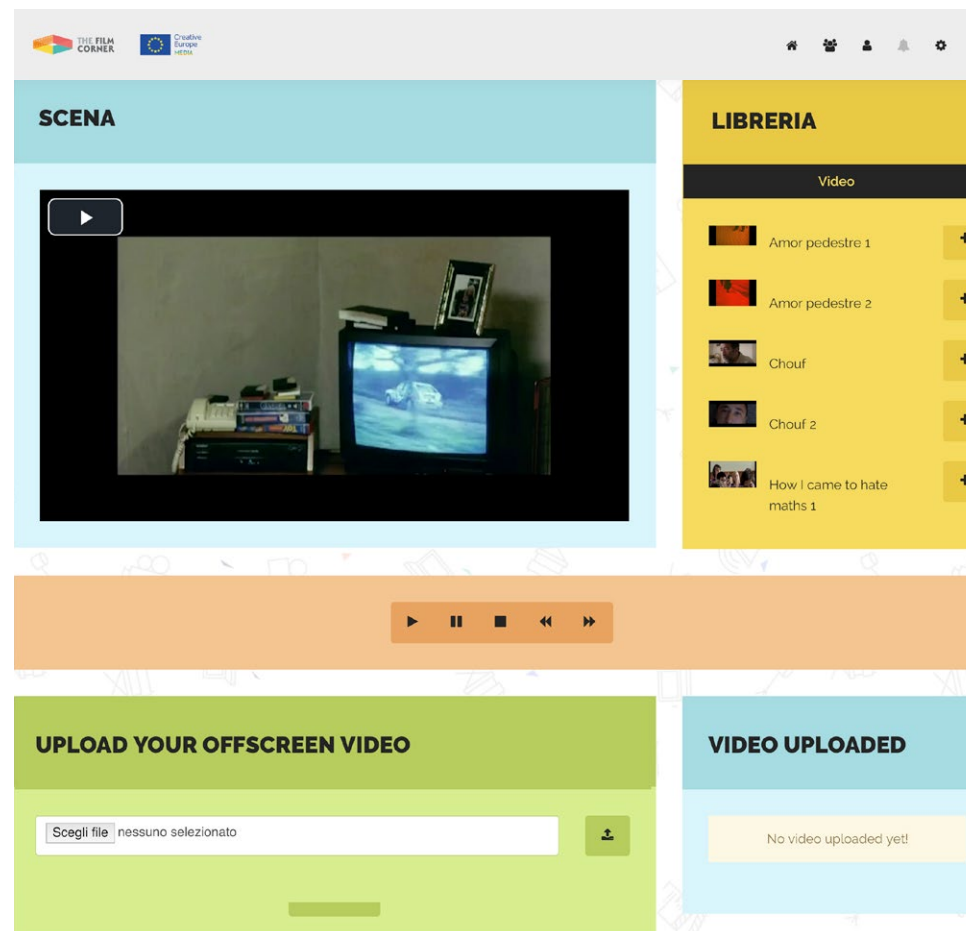
Nel primo padiglione abbiamo avuto modo di iniziare a riflettere sul fuori campo, sulla relazione tra il visibile, un'immagine che vediamo sullo schermo, e l'invisibile, ciò che in quel momento, mentre accade ciò che vediamo, rimane fuori dall'inquadratura perché il regista ha creduto più efficace, per raccontarci la sua storia, lasciarlo nel non visibile. Ma perché si sceglie di fare così? Quali reazioni scatena in noi spettatori il fatto di vedere qualcosa che accade sullo schermo e, allo stesso tempo, vederci nascosto qualcos'altro che ha evidentemente a che fare con quel che vediamo? È proprio questa la domanda fondamentale alla base di questo esercizio di riscaldamento.

### ISTRUZIONI

Il sistema proporrà una serie di sequenze, che potrai scegliere da una library. Il tuo compito sarà immaginare e realizzare una sequenza, sonora o audiovisiva, che si colloca nell'immaginario fuori-campo di ciò che vedi sullo schermo. Attraverso, poi, un semplice uploader sarà possibile caricare la sequenza realizzata da te e montarla insieme alla sequenza che hai scelto nella library. Alla fine potrai salvare il tuo montaggio, anche per tornare a lavorarci in un secondo momento.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Capire il ruolo dell'azione fuori schermo nella tua narrazione.
- Mettere in mostra quanto appreso narrando una storia che includa delle azioni fuori schermo.
- Dimostrare quanto appreso all'interno di una sequenza montata.



## Studio 2 - Studio Creativo / Riscaldamento / **Laboratorio sonoro**

### DESCRIZIONE

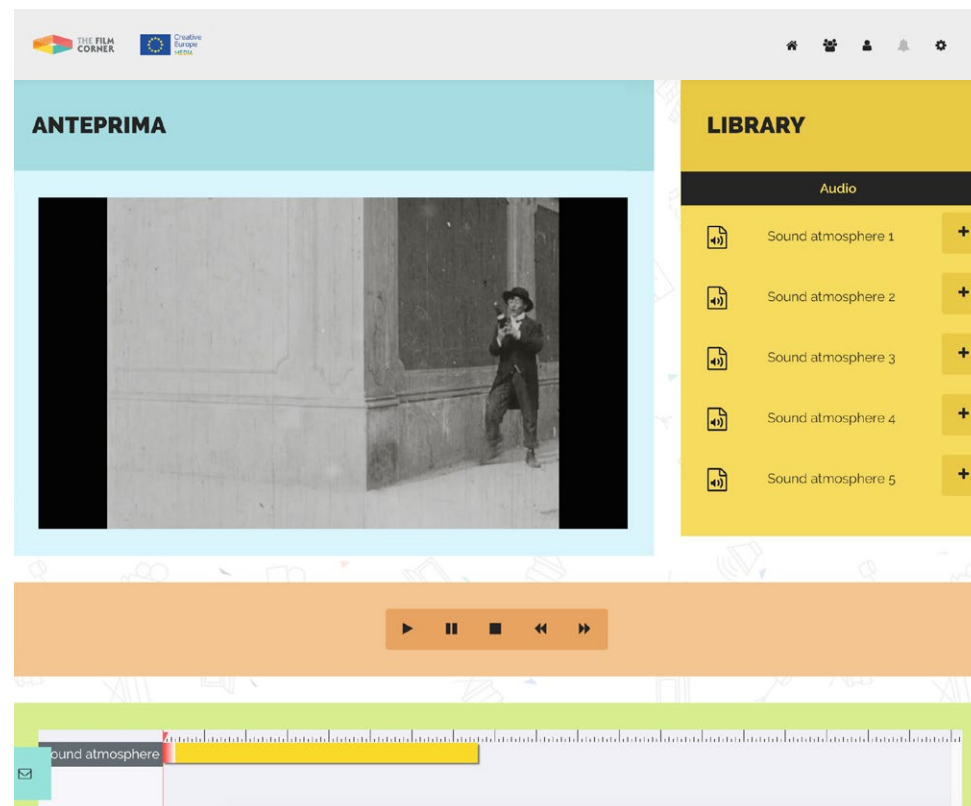
Ricordi la app nel primo padiglione in cui ti è stato chiesto di immaginare quale storia si nascondesse dietro a una sequenza misteriosa di suoni e di ricostruirla, o inventarla, e raccontarla? Ebbene, in questo esercizio di riscaldamento ti proponiamo di fare il percorso inverso.

### ISTRUZIONI

L'app ti proporrà una clip video silenziosa diversa ogni volta che la aprirai: costruisci una partitura sonora della clip che hai scelto attingendo a una vasta gamma di suoni che trovi nella library (per cambiare clip, è necessario ricaricare la pagina). In questo modo avrai la possibilità di costruire interamente la colonna sonora di una clip audiovisiva, aggiungendo o togliendo suoni e musica.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Capire l'importanza del suono nella creazione dell'atmosfera e nella narrazione di un film.
- Individuare quei suoni e quelle immagini che, uniti, creano una storia.
- Dimostrare quanto appreso creando una sequenza montata di suoni e immagini.



## Studio 2 - Studio Creativo / Storytelling / **Costruisci il personaggio**

### DESCRIZIONE

Da dove iniziare per inventare una storia se non dal personaggio? Molte sceneggiature e molte storie sono nate, molto semplicemente, da un personaggio, che era talmente evocativo da portare con sé tante storie possibili, alcune delle quali sono diventate dei film.

### ISTRUZIONI

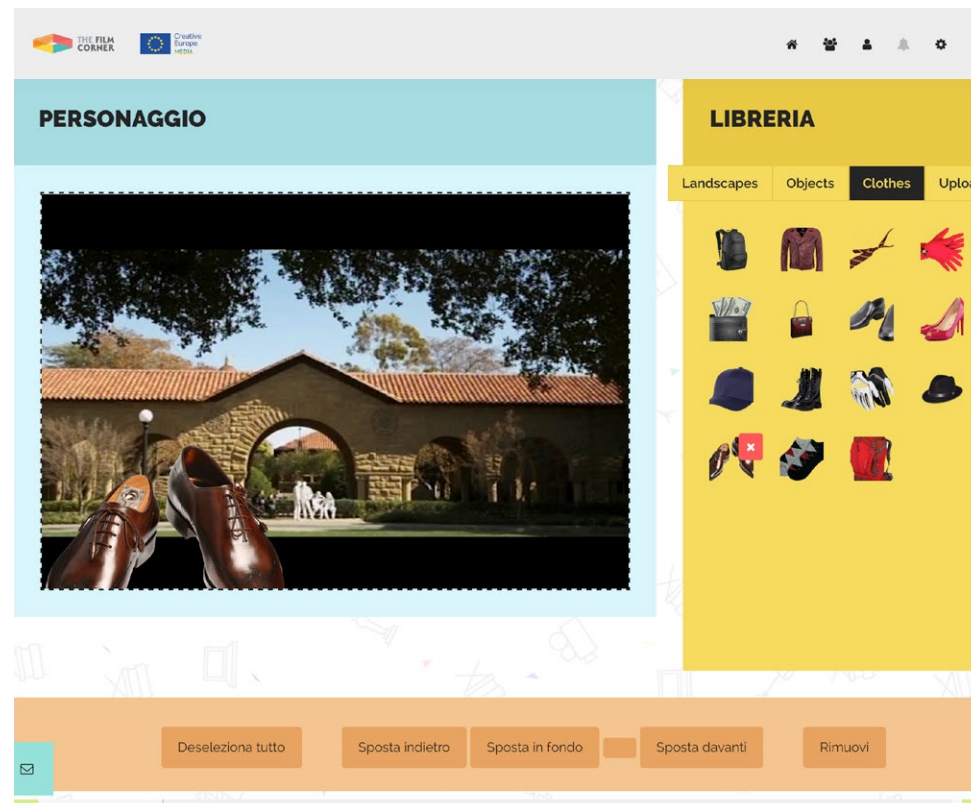
La app ti propone quattro librerie da cui attingere gli elementi per il tuo personaggio:

- oggetti;
- abbigliamento
- luoghi che frequenta;

Scegli gli elementi o creane di nuovi, trascinali nel box e combinali per costruire il tuo personaggio. Usa il blocco note per descrivere il tuo personaggio mettendo insieme tutti gli elementi selezionati, descrivendone anche il lavoro, gli hobby, il carattere, etc. Alla fine potrai salvare il tuo personaggio, anche per lavorarci in un secondo momento, e potrai stampare il box con tutti gli elementi del tuo personaggio.

**OBIETTIVI** Completando questo esercizio potrai...

- Capire che i personaggi di un film sono multidimensionali e fatti di comparse, azioni ed emozioni.
- Individuare una serie di tratti dei personaggi che ti aiuteranno a narrare la storia.
- Applicare queste nozioni alla creazione del tuo personaggio.



## Studio 2 - Studio Creativo / Storytelling / **Storytelling**

### DESCRIZIONE

In questa seconda fase arriviamo proprio alla costruzione di una storia.

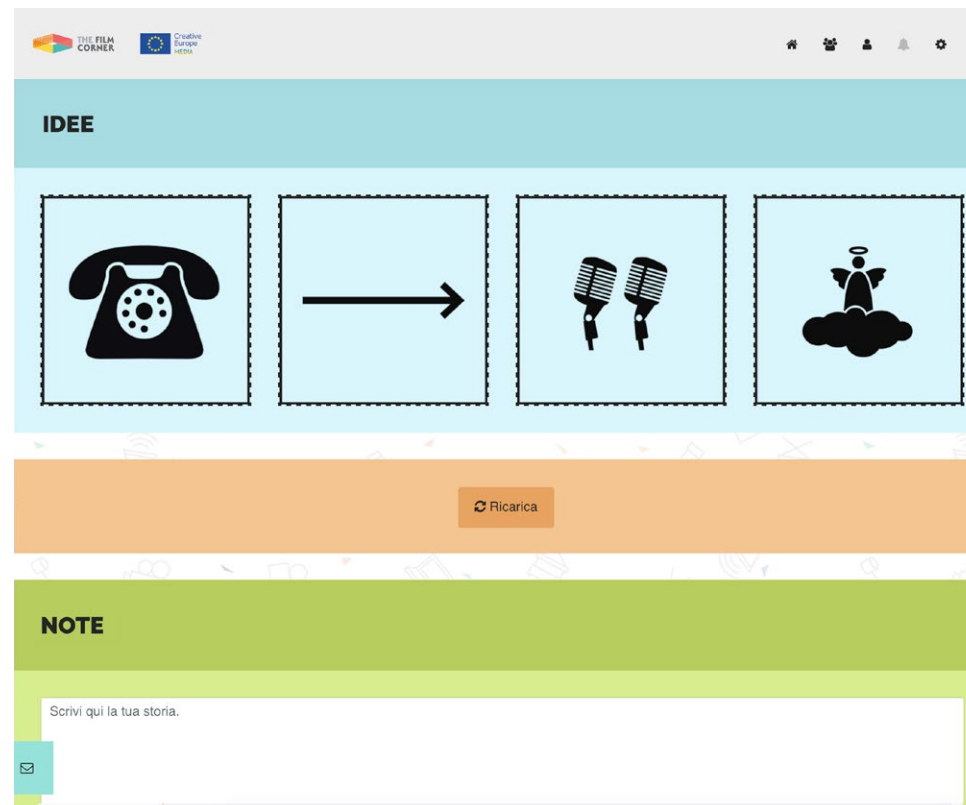
### ISTRUZIONI

La piattaforma genererà automaticamente una sequenza di icone che dovrai combinare in una storia. Potrai scegliere se costruire questa storia intorno al tuo personaggio oppure inventarne uno nuovo, l'importante è che alla fine tu riesca a combinare queste immagini per costruire una storia che potrai scrivere, salvare e condividere con i tuoi compagni e con il tuo insegnante.

### OBIETTIVI

Completando questo esercizio potrai...

- Capire il ruolo giocato dall'immagine visiva nella creazione di una storia.
- Sviluppare tale concetto attraverso una sequenza di immagini.
- Dimostrare quanto appreso attraverso la creazione di una storia per immagini.



## Studio 2 - Studio Creativo / Storytelling / **Storyboard**

### DESCRIZIONE

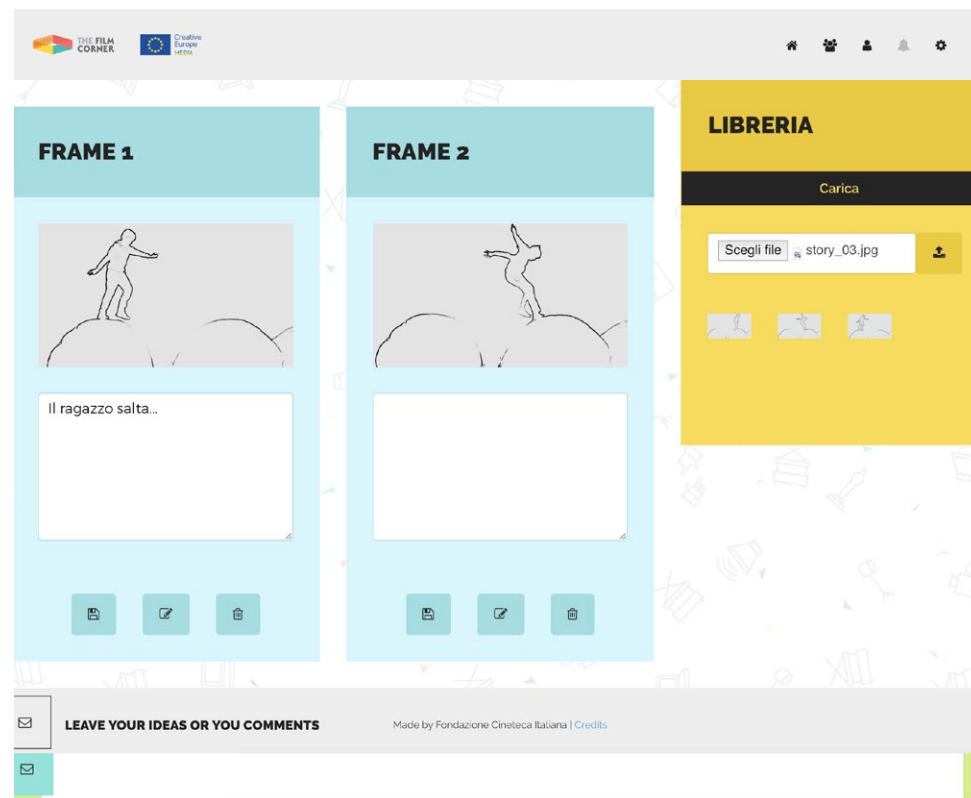
L'“ultimo atto” di questo percorso didattico basato sulla scrittura non poteva non essere lo storyboard. Dall'invenzione del personaggio all'invenzione della storia alla costruzione del racconto per immagini, in questa ultima app ti si dà la possibilità di costruire il vostro vero e proprio racconto per immagini. Ricordi la app FRAME CROP che hai incontrato nel primo padiglione, quella in cui dovevi entrare in uno spazio virtuale e “catturare” le tue inquadrature per immaginare un ipotetico filo narrativo che legasse tutti i personaggi presenti nella foto? Ebbene, qui dovrai fare una cosa molto simile, solo che le immagini non potrai prenderle in una foto in realtà virtuale, ma dovrai prenderle dalla realtà, dal mondo che ti circonda.

### ISTRUZIONI

Caricando delle foto o dei disegni fatti da te, dovrai raccontare la tua storia attraverso una sequenza di un massimo di 10 immagini fisse, alle quali potrai aggiungere delle didascalie e dei dialoghi, che saranno, per così dire, lo “scheletro” della tua storia. Puoi scegliere, naturalmente, se portare con te i personaggi e le storie che hai inventato nelle app precedenti oppure se inventarne di nuovi. Alla fine, potrai salvare il tuo storyboard e condividerlo con i tuoi compagni o con l'insegnante.

**Obiettivi** Completando questo esercizio potrai...

- Scoprire il ruolo dello storyboarding nella creazione di un film.
- Capire quali sono gli elementi principali di uno storyboard.
- Dimostrare quanto appreso tramite la creazione del tuo storyboard.



## Studio 2 - Studio Creativo / **My Corner Contest**

Ed eccoci giunti al culmine del nostro percorso! E non poteva che concludersi con qualcosa che è allo stesso tempo un punto di arrivo e un punto di partenza: la realizzazione di un film.

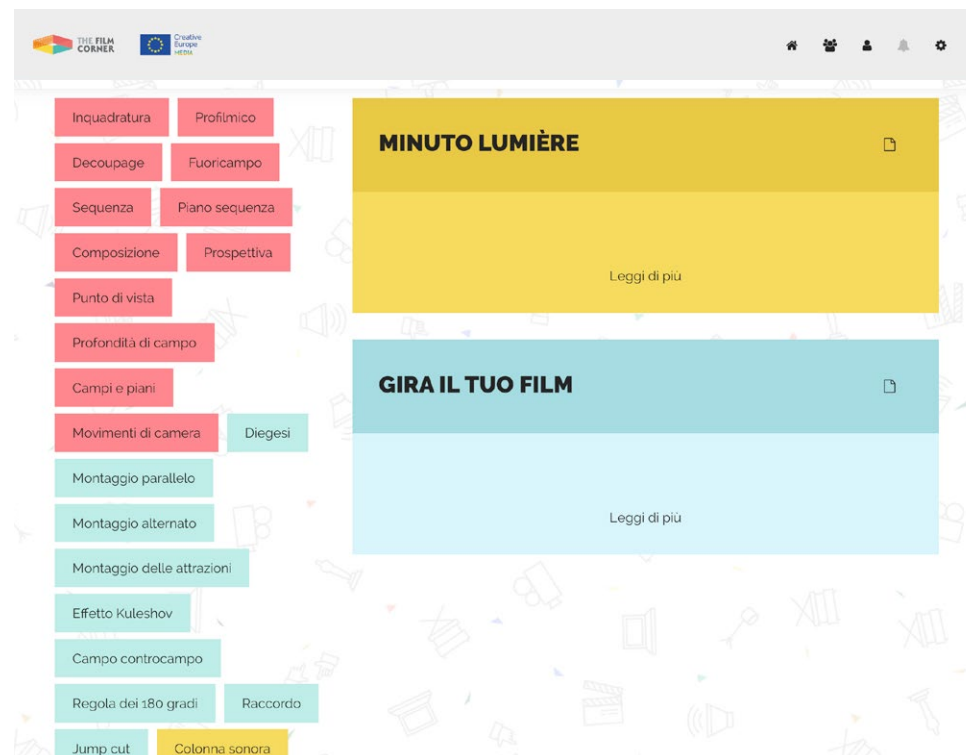
D'altra parte, che cos'è il cinema e l'imparare a conoscere il cinema se non si arriva, a un certo punto, a farlo? L'atto di realizzare un prodotto audiovisivo è allo stesso tempo il compimento di un percorso e un'avventura che comincia, è il momento in cui tutto quel che si è imparato a parole e per immagini diventa realtà, lo si può toccare, maneggiare, e solo allora se ne scoprono davvero alcuni segreti.

In quest'ultima sezione del portale vi proponiamo di partecipare a un contest che abbiamo inventato appositamente per la piattaforma attraverso il quale avrete modo di sperimentare il vostro talento creativo.

**My Corner Contest** Racconta attraverso delle immagini sonore in movimento un angolo: un angolo della tua casa, del tuo quartiere, della tua scuola o del tuo luogo di lavoro oppure, in senso figurato, un angolo della tua vita, della tua famiglia, dei tuoi affetti, dei tuoi passatempi, dei tuoi desideri.

Potrete creare due diverse tipologie di prodotto audiovisivo:

- Un cortometraggio a piacere, della durata massima di 8', che potrete liberamente caricare nella sezione "Make your own film", inserendo una breve descrizione del cortometraggio.
- Un minuto Lumière, da inserire nella sezione apposita seguendo le regole indicate.



# Accessibilità e Network

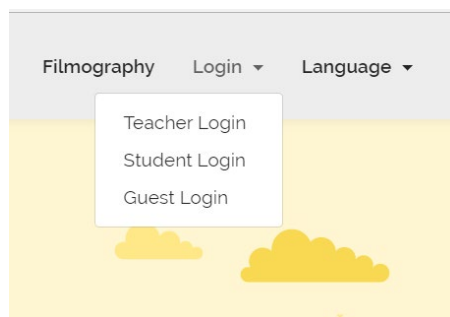
La piattaforma The Film Corner è accessibile attraverso tre tipologie di account.

**Teacher**

**Student**

**Guest**

È possibile selezionare il proprio account attraverso la finestra "Login" posizionata in alto a destra nella homepage:



## ACCOUNT TEACHER

Attraverso l'account insegnanti è possibile:

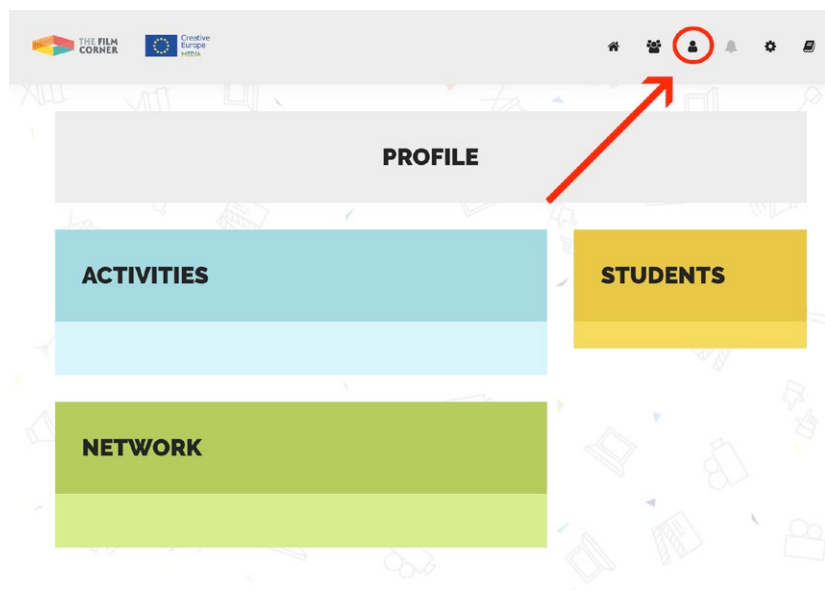
- 1) Creare gli account studenti;
- 2) Visualizzare le attività svolte dagli studenti, che questi hanno scelto di condividere con il proprio insegnante;
- 3) Condividere i prodotti audiovisivi realizzati dagli studenti con le altre classi partecipanti al progetto.



# 1 - Come creare gli account studenti?

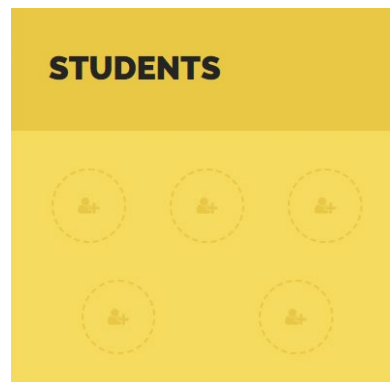
## PRIMO PASSO:

Accedi alla pagina del profilo, cliccando sull'icona "Profilo" in alto a destra.



## SECONDO PASSO:

Clicca sul pulsante "aggiungi account" nell'apposito riquadro giallo "Studenti".



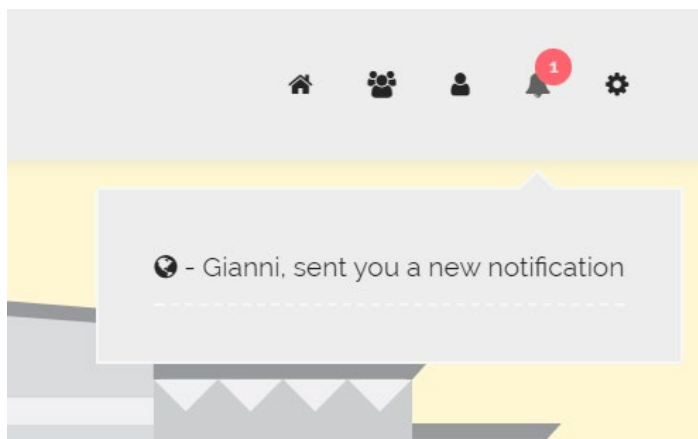
## TERZO PASSO:

Quindi inserisci il nome dello studente, la mail e una password a scelta dello studente. Poi, clicca su "Salva":

## 2) Come visualizzare le attività svolte, salvate e condivise dagli studenti?

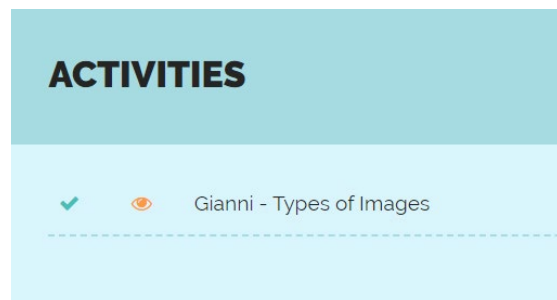
### PRIMO PASSO:

Non appena uno studente decide di condividere con il proprio insegnante una delle attività svolte, questi riceve una notifica, visibile accanto all'icona "notifiche" in alto a destra:



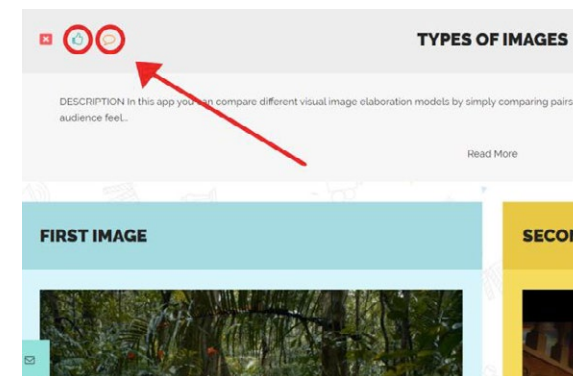
### SECONDO PASSO:

A questo punto, l'attività svolta dallo studente sarà visibile all'interno del pannello "Attività" nella pagina profilo dell'insegnante. L'insegnante potrà aprire l'attività in qualsiasi momento e visualizzarne i contenuti cliccando su "Open".



### TERZO PASSO:

Dopo aver aperto l'attività svolta dallo studente, l'insegnante potrà, inoltre, approvare l'attività attraverso l'icona raffigurante il pollice alzato in alto a sinistra, oppure commentare l'attività attraverso l'apposita finestra che comparirà in fondo alla pagina dopo aver cliccato l'icona raffigurante la nuvoletta.



### 3) Come condividere le attività svolte dai propri studenti con le altre classi aderenti al progetto?

#### PRIMO PASSO:

Dopo che avrai approvato l'attività svolta dallo studente attraverso l'apposita icona, nella sezione "Attività" della tua pagina profilo comparirà l'opzione "Condividi" accanto al titolo dell'attività.



Non appena avrai cliccato "Share", l'attività comparirà immediatamente sia nella sezione "Network" della tua pagina profilo",

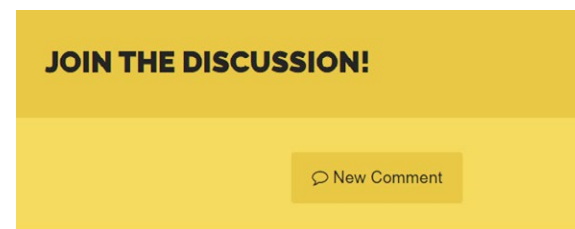


sia nella pagina "Network" accessibile dalla homepage e sarà visibile a tutti gli altri partecipanti al progetto, insieme alle attività condivise da tutti gli altri insegnanti.



#### SECONDO PASSO:

Gli altri utenti potranno commentare l'attività che hai scelto di condividere attraverso l'apposita finestra in fondo alla pagina.



# Account Studenti

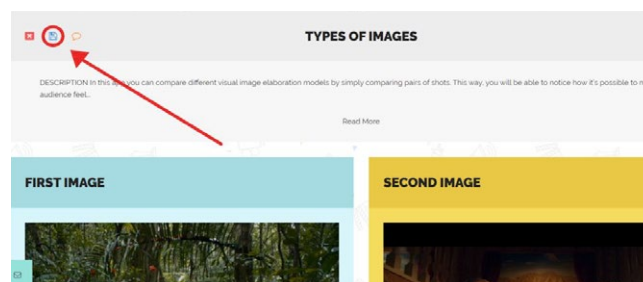
Attraverso l'account studenti è possibile:

- 1) Salvare le attività svolte;
- 2) Condividere con il proprio insegnante le attività svolte.

## 1) Come salvare le attività svolte?

### PRIMO PASSO:

Dopo aver svolto l'attività, puoi salvarla cliccando l'icona azzurra in alto a destra.



### SECONDO PASSO:

Inserisci un titolo per la tua attività.

**SAVE CONFRONTA LE IMMAGINI**

Titolo:

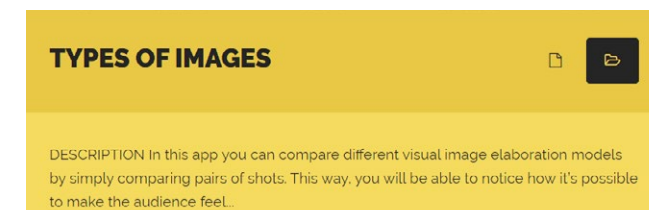
Confronta le immagini di Gianni

L'attività sarà così salvata. Puoi salvare un massimo di 5 sessioni per ogni applicazione.

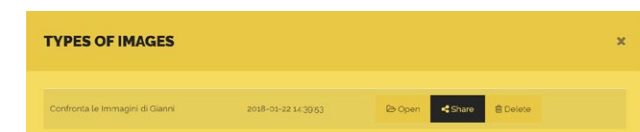
## 1) Come condividere con il proprio insegnante le attività svolte?

### PRIMO PASSO:

Dopo aver salvato la tua attività, potrai accedere ai salvataggi attraverso l'apposita icona in alto a destra nel riquadro di ciascuna attività.



Quindi, sposta il cursore sul nome dell'attività che desideri condividere e clicca l'opzione "Condividi".



Da questo momento, il tuo insegnante potrà visualizzare l'attività che hai svolto, approvarla, commentarla e, infine, condividerla sul network e renderla visibile a tutti gli altri utenti che aderiscono al progetto.

