

TITOLO

LIFF - Laboratorio Interdisciplinare del Film di Famiglia

RESPONSABILE

SIMONE VENTURINI

email simone.venturini@uniud.it / <https://uniud.academia.edu/SimoneVenturini>

tel 0481 82082 / 0432 556648 / 3494589930

in collaborazione con prof. Laura Casella.

Dipartimenti: DIUM

Consigli di Corso di Studi interessati: DAMS [cl. L-3]; Scienze del patrimonio audiovisivo e dei nuovi media [cl. LM-65]

SSD interessati: L-ART/XX; M-STO/XX; INF/01;

Altri docenti coinvolti: altri docenti e post-doc afferenti ai Dipartimenti e ai Corsi interessati.

MOTIVAZIONI E SPECIFICHE ATTIVITÀ PREGRESSE

La proposta di didattica innovativa trova le proprie motivazioni e si fonda su specifiche attività pregresse di innovazione della didattica condotte durante il biennio 2014-2016.

Il quadro più generale è dato dal perimetro del progetto TID approvato con D.R. e denominato "Laboratorio di comunicazione e produzione audiovisiva multimediale" e dall'attività decennale del Laboratorio La Camera Ottica nel campo della conservazione, restauro e valorizzazione del film di famiglia in collaborazione con l'Archivio Nazionale del Film di Famiglia di Bologna, ente finanziatore della ricerca dottorale e post-dottorale udinese nell'ambito (assegni di ricerca, pubblicazioni, convegni, iniziative di divulgazione e valorizzazione dei materiali, ecc.). In particolare Durante l'a.a. 2015-2016 il progetto ha configurato e avviato la collaborazione tra i corsi di "Laboratorio di archiviazione e restauro digitale del film e del video" (dott. Santi), Metodologia della ricerca storica" (Prof. Casella) (LM-65); "Principi di conservazione e preservazione del film" (L3. Prof. Venturini); Informatica di base (L20, dott. Dattolo). Il progetto pregresso sta trovando poi applicazione in contesti festivalieri e in particolare nella multimedialità e nel virtual heritage.

Il progetto si è declinato per ciò che interessa qui nel Laboratorio Interdisciplinare del Film di Famiglia (si veda relazione finale allegata). Il film di famiglia è uno dei patrimoni culturali sommersi del Novecento, al confine tra racconto del privato familiare, racconto del quotidiano e intreccio con le grandi narrazioni della Storia del secolo scorso. Il cinema di famiglia è oggi uno degli oggetti al centro della rivoluzione storiografica nell'ambito dei film studies; della liberalizzazione della circolazione dei patrimoni "orfani" in ambito europeo; di più interessi disciplinari che vanno dalla storia tout court alla storia dei media contemporanei; dall'economia e valorizzazione dei beni culturali alle digital humanities. E inoltre convocato e divulgato dall'industria dell'audiovisivo, dai festival culturali più innovativi ed è oggi praticato all'interno di una "rinascita dell'analogico" appoggiata in primis dai grandi *tycoon* e autori hollywoodiani (Nolan, Tarantino, Abrams, ecc.) e da grandi marchi quali Kodak (si veda la "nuova" camera ibrida analogica/digitale in uscita a cavallo tra 2016 e 2017).

Per la sua intrinseca vocazione "glocale", interdisciplinare e per la sua capacità di fare convergere intrattenimento, tecnologie multimediali, economie politiche culturali di ampio respiro, temi quali

la memoria e la storia sociale e le tensioni più innovative della ricerca scientifica, il film di famiglia e amatoriale si presta come uno degli oggetti ideali di applicazione di metodologie e pratiche didattiche innovative. Durante l'a.a. 2015-16 il progetto è stato incentrato su una collezione di film di famiglia del territorio goriziano (Fondo Sgubin, raccolto durante un'iniziativa congiunta tra La Camera Ottica e l'archivio bolognese e formalmente depositato presso il laboratorio goriziano), le cui ricadute vanno oltre alla sperimentazione di una didattica collaborativa (stimolo della ricerca interdisciplinare, ingresso delle discipline umanistiche nell'ambito delle digital humanities, presentazione pubblica dei risultati all'interno di Tavoli di Ateneo, valorizzazione e riuso creativo dei beni audiovisivi in ambito territoriale). Il progetto è stato denominato "Laboratorio interdisciplinare sul Film di Famiglia: gli studi storici, le scienze audiovisive e informatiche al crocevia tra didattica innovativa, digital humanities e valorizzazione dei beni storico-culturali".

La progettualità e la denominazione conservano opportunamente la loro origine e il loro quadro istituzionale, mettono in valore i diversi apporti scientifici e disciplinari, apportano ricchezza condivisa e dimostrano apertura interdipartimentale, non precludendo infine ulteriori contributi da altri Dip.ti, Corsi, Settori.

Gli studenti e insegnamenti coinvolti hanno lavorato congiuntamente sul recupero, digitalizzazione e documentazione degli originali, producendo filmati e schede filmografiche complete per 42 elementi della collezione Sgubin. Il corso di Laboratorio ha realizzato inoltre la produzione e postproduzione di interviste a membri della famiglia. Questo primo livello, descrittivo, dei materiali è stato messo a disposizione per essere adottato da un modello di sito web interattivo. Il corso di metodologia della ricerca storica ha prodotto relazioni tematiche su topics della collezione identificati e volte a creare la base per un secondo livello, interpretativo, della collezione capace di unire filmati, interpretazioni storiografiche e ambienti digitali. Contestualmente, è stato prodotto un thesaurus, un numero finito di parole chiave da inserire nella maschera di ricerca correlata alla scheda filmografica e da usare per creare i link ipertestuali nelle "relazioni".

Il LIFF sta proseguendo con analoghe modalità nel 2016-17 con un nuovo progetto sul Fondo Pilato. I risultati del progetto sono stati condivisi con il Festival Internazionale di Multimedialità Urbana Invisible Cities per un'installazione programmata nella tarda primavera del 2017. Sempre nel 2017, durante il Premio Amidei, vi sarà la presentazione dei risultati 2015-2017 ed è prevista una pubblicazione in uscita durante l'a.a. 2017-18.

CONTESTO DI INTERVENTO

I contesti di intervento e i relativi impatti della sperimentazione didattica sono identificabili nella formazione universitaria (L-3 DAMS, LM-65 IMACS, corsi DIUM e di altri dipartimenti quali DILL e DIMI); nella formazione scolastica (istituti secondari superiori del territorio goriziano e udinese); nel sociale (famiglie e territori coinvolti) negli *stakeholders* del territorio (emittenti web-radio-televisive, festival, ecc.).

STRUTTURE COINVOLTE

DIUM, CEGO, Laboratori La Camera Ottica, CREA, Cinemantica, Digital Storytelling Lab (Udine, Laboratorio territoriale per l'occupabilità del FVG).

OBIETTIVI

Nel quadro del contributo al miglioramento della didattica il progetto mira a:

- potenziare il coinvolgimento attivo dello studente attraverso la didattica partecipativa, l'utilizzo di piattaforme condivise in locale e online, la pratica laboratoriale e l'applicazione cooperativa dei saperi e delle competenze metodologiche e tecniche sul territorio;

- potenziare l'attività didattica dei laboratori afferenti ai corsi L-3 e LM-65
- all'integrazione territoriale e di sistema con progetti di innovazione della didattica quali il DSL (Digital Storytelling Lab: finanziato dal MIUR e condotto dal Liceo Stellini di Udine in collaborazione con l'ateneo di Udine);
- all'applicazione interdisciplinare dello stato dell'arte;
- all'inserimento dello studente attraverso tirocini e work-experience nel mondo del lavoro (Festival, Musei, Didattica)
- all'inserimento degli studenti in specifiche attività di tirocinio in collaborazione con partner regionali (Premio Amidei, Invisible Cities, TeleFriuli, ecc.)

Nel quadro della configurazione del progetto, l'iniziativa è finalizzata a

- offrire un livello di complessità e di coinvolgimento di strutture e CCS adeguato e un'ampiezza commisurata con le risorse e gli obiettivi di cui sopra;
- a essere replicabile (come già dimostrato dal suo progresso);

all'organizzazione di workshop applicativi e alla partecipazione al progetto (anche finanziaria o in natura) da parte di enti e iniziative esterne (vedi sopra)

STRATEGIE DIDATTICHE

Il laboratorio intende promuovere esperienze di comprensione attraverso prospettive molteplici; inserire l'apprendimento in contesti realistici e sociali; favorire l'autoconsapevolezza in una logica di "costruzione della conoscenza" (Cisotto, 2005), utilizzando tecniche e metodi della didattica attiva, basata sullo scambio e sulla risoluzione dei problemi (Gasser, 2011).

La prima e fondamentale competenza da sviluppare è perciò la competenza narrativa, utile per qualunque disciplina, perché considera il sapere come materia viva e risorsa da mobilitare (De Rossi, Petrucco, 2013); è inoltre fondamentale nel processo di costruzione dei significati e nell'elaborazione interpretativa delle esperienze, capace di generare conoscenza duratura.

Da più parti si rileva il potenziale delle tecniche di narrazione nei processi di integrazione in termini culturali e interculturali (Batini, 2001, 2002) e lo sviluppo delle competenze sociali quali la riflessione sulla comunicazione, l'educazione all'alterità, l'educazione al conflitto, l'abilità nella negoziazione e nella mediazione, il *decision making* e il *problem solving* (Dettori et al., 2006). Capacità decisionale, competenza emotiva, gestione del conflitto, capacità di lavorare in *team* e in autonomia, saper comunicare in modo efficace, sono tra le *soft skills* più richieste oggi in qualunque ambito professionale, come rilevato nell'ultimo rapporto Unioncamere)InfoCamere 20156.

La didattica basata sull'utilizzo delle tecniche narrative e delle tecnologie multimediali e digitali, essendo inoltre un'attività partecipativa che mette al centro dell'esperienza scolastica le competenze, valorizza la manualità, l'operatività e riesce a coniugare sapere, saper essere e saper fare.

Su un piano tecnico il progetto mira allo sviluppo delle conoscenze e competenze multimediali e digitali immediatamente spendibili nel mondo del lavoro (capacità di utilizzo dei principali modelli narrativi, di utilizzo di *software* di *editing* digitali, di produzioni audiovisive per i *media* e per il *web*, ecc.).

ASPETTI INNOVATIVI

Il laboratorio si offre innanzitutto come uno spazio "aperto", capace di garantire una progettualità e un'attività educativa e culturale condivisa, aperto al territorio e disponibile alla collaborazione progettuale con soggetti esterni;

il progetto punta all'introduzione di abilità e competenze nell'ambito dell'utilizzo di piattaforme e tecnologie digitali;

in termini di culture e sensibilità veicolate dal progetto, il laboratorio si avvale della scoperta, della salvaguardia e della valorizzazione dei patrimoni "minori" (materiali d'archivio, documenti, opere minori, ecc.), secondo logiche economiche non distanti dal principio della cosiddetta "lunga coda": la valorizzazione di ampi segmenti del mercato che in passato venivano considerati marginali e di scarso interesse e che oggi si rivelano come potenzialità sommerse, capaci di muovere grandi masse di utenti sulla loro maggiore disponibilità grazie alle tecnologie digitali;

il laboratorio esprime la volontà di proporre un'accezione originale delle scienze umanistiche come scienze che formano intelligenze flessibili e abilità necessarie all'orientamento critico e cognitivo nel mondo del sovraccarico informativo;

il laboratorio propone metodologie, moduli ed esperienze didattiche proiettate verso il futuro delle digital humanities e il dialogo tra hard e soft sciences;

il laboratorio traduce modalità didattiche innovative sul piano dell'impiego di hardware, software, interfacce ed ecosistemi comunicativi e multimediali non abitualmente utilizzati nel sistema formativo tradizionale;

Il laboratorio prevede infine la valorizzazione di dinamiche di apprendimento quali il cosiddetto "insegnamento capovolto" o "flipped classroom", dove i tradizionali tempi e luoghi dell'apprendimento vengono riqualificati alla luce delle potenzialità degli strumenti digitali e multimediali, dove le strategie cognitive e le procedure di indagine vengono sollecitate da un'adesione più naturale ai contesti socio-culturali dell'insegnamento e alle interconnessioni da esso favorite;

su di un piano prettamente pedagogico, le modalità didattiche innovative impiegate saranno quelle del goal-based-scenario, business game, project-work (che prevede brain storming, problem-posing e problem solving) con una netta prevalenza nel percorso formativo del learning by doing.

FASI

- digitalizzazione di una collezione amatoriale locale
- studio storico-critico dei contenuti
- progettazione e realizzazione di ambienti, applicativi e installazioni di divulgazione, condivisione e valorizzazione scientifica, sociale e creativa dei risultati

ATTIVITÀ

Le attività didattiche si svolgeranno durante l'a.a. 2017-2018: durante il primo semestre coinvolgeranno la LM-65 e gli insegnamenti di Metodologia della ricerca storia e Teorie e tecniche del restauro cinematografico; nel secondo semestre coinvolgeranno la L-3 Dams (insegnamento di Principi di preservazione e presentazione del film); e gli insegnamenti di Ricerche su fonti e archivi cinematografici e Laboratorio di archiviazione e restauro del film e del video (LM-65). Nello specifico gli studenti coinvolti condurranno attività di:

- identificazione ed esame critico dei materiali in laboratorio
- segmentazione e analisi degli audiovisivi
- applicazione di metodologie e strumenti di analisi storica dei contenuti
- utilizzo di software e hardware dedicato
- produzione di relazioni su temi di interesse storiografico
- partecipazione alla progettazione e realizzazione di ambienti digitali (edizioni storico-critiche digitali)
- partecipazione alla progettazione e realizzazione di applicazioni digitali
- partecipazione alla progettazione e realizzazione di installazioni urbane multimediali

MATERIALI MESSI A DISPOSIZIONE

- materiali audiovisivi
- documentazione correlata alle collezioni filmiche
- manuali e protocolli di gestione dei materiali su formato ridotto
- software e hardware dedicato
- materiali di progetto

IMPEGNO ORARIO STRAORDINARIO DOCENTE/STUDENTI

30 ore del docente (sull'annualità e in considerazione di più insegnamenti e corsi di studio)

15 ore studenti (sull'annualità e in considerazione di più insegnamenti e corsi di studio)

CRITERI DI VALUTAZIONE PROPOSTI IN TERMINI DI EFFICACIA DELL'APPRENDIMENTO

Somministrazione test iniziale di verifica delle conoscenze e competenze in ingresso

Verifica partecipata e collaborativa delle relazioni prodotte e degli ambienti digitali

Test finale di verifica delle conoscenze e delle competenze acquisite

BIBLIOGRAFIA

CASELLA L., *Histoire de la famille et histoire politique. Réflexions atour d'un domaine de recherche commun*. In Brice, C. (a cura di), *La Fraternité en actions : frères de sang, frères d'armes, frères ennemis en Italie (1820-1924)*, Roma, École Française de Rome (in corso di stampa)

CASELLA L., (a cura di, con A. Bellavitis e D. Raines), *Construire les liens de famille dans l'Europe moderne* Rouen, Presses Universitaires de Rouen et du Havre, 2013.

CASELLA L. (a cura di) *Generazioni familiari, generazioni politiche (secc. XVIII-XX)*, «Cheiron», 49/2008.

CATI A., *Super 8. Una rivoluzione in sordina*, in *Storia della comunicazione e dello spettacolo in Italia*, Vita e Pensiero, Milano, 2015.

CATI A., *Figure del sè nel film di famiglia, "FATA MORGANA"*, 2011

CATI A., *Pellicole di ricordi. Figure della memoria nel cinema amatoriale italiano, 1926-1942*, Vita e Pensiero, Milano, 2009.

SANTI M., *Dalla scatola dei biscotti al video. Le collezioni filmiche in formato Pathé Baby*, in BURSI G. – VENTURINI S., *Quel che brucia (non) ritorna. What Burns (Never) Returns. Lost and Found Films*, Campanotto, Udine, 2011.

SIMONI P., TORRI G., *Memories Can't Wait. Archiviare e valorizzare il cinema amatoriale*, in BURSI G. – VENTURINI S., *Quel che brucia (non) ritorna. What Burns (Never) Returns. Lost and Found Films*, Campanotto, Udine, 2011.

IMPEGNO ECONOMICO RICHIESTO

500 euro (300 per esperto di applicazioni e installazioni multimediali, 200 per beni di consumo).

Si segnala che il progetto si fonda nel suo complesso su adeguate risorse tecniche e di personale di base e convergerà su altre iniziative del territorio per cumulare un budget complessivo adeguato a perseguire gli obiettivi previsti (DLS, Festival locali, emittenti e spazi web dedicati)