



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Laboratorio 6

2425-3-E1501N112

Obiettivi formativi

Il laboratorio Cinema e turismo intende inquadrare in linea generale le relazioni tra cinema e turismo soprattutto sotto un profilo artistico e culturale al fine di fornire a studenti e studentesse maggiori conoscenze sul linguaggio cinematografico e sulle potenzialità specifiche dell'immagine. Tale apprendimento accresce la consapevolezza su questo tipo di turismo nella progettazione di iniziative volte alla promozione e alla valorizzazione del territorio parallelamente al patrimonio cinematografico.

Contenuti sintetici

Inquadramento storico del cineturismo e gli attori coinvolti (studiosi, Film Commission ecc);

Tipologie di turismo e di turisti legati ai media audiovisivi:

Analisi di alcuni modelli significativi di territori visti e raccontati dalla macchina da presa (Milano, Matera, la Sicilia ecc.).

Programma esteso

Il film è lo strumento che ha saputo meglio rappresentare la nostra contemporaneità e che permette di coinvolgere abitanti e turisti nella fruizione partecipata di un paesaggio urbano che risulta, così, "aumentato". Il risultato è la creazione di una "mappa soggettiva" di luoghi la cui immagine è più o meno nota, al fine di valorizzarli e includerli in un sistema di riferimenti di funzione e di rappresentazione, socializzandone il significato. Il paesaggio è certamente scenografia ma anche narrazione, pertanto la storia si incardina in questo sfondo "plastico" che ne fa da motore. Ascriviamo al paesaggio, infatti, la forma della rappresentazione cinematografica, l'elemento che pre-esiste ma che si ri-semantizza. Come la regia cinematografica, anche "l'architettura, per sé stessa, *predispone e programma* i percorsi dello sguardo" (Costa 2002). Così, accanto alla costruzione dello spazio, riflettiamo sulla sua

significazione (ad esempio, architettonica che diviene filmica come nel famosissimo caso di *Blade Runner*) ma lo spazio architettonico può mantenere una sua autonomia, ricondotta alla sua riconoscibilità storica (periodo) o stilistica (luogo o corrente).

Il laboratorio intende analizzare alcuni modelli audiovisivi significativi per il settore di riferimento al fine di valorizzare alcuni elementi del patrimonio culturale (architetture, parchi, musei, infrastrutture, monumenti, opere di arte pubblica ecc.), lontani dall'immagine-cartolina ma vicini al cuore e al gusto estetico di molti cittadini. Tale disamina è preliminare alla realizzazione dell'elaborato finale svolto in modalità di *project work* di gruppo durante il periodo delle lezioni.

Prerequisiti

Non sono richiesti prerequisiti.

Metodi didattici

Il Laboratorio si compone di 24 ore, di cui indicativamente il 50% con didattica erogativa (lezioni frontali con utilizzo di slides, audio e video) e il 50% con didattica interattiva (esercitazioni, lavori in sottogruppo, presentazione di casi di studio a partire dai quali sviluppare lavori individuali e in sottogruppo, preparati e discussi durante il corso).

Didattica frontale con discussione collettiva degli argomenti affrontati;

Visione e analisi di audiovisivi;

Project work ed esercitazioni in itinere;

Visite guidate e/o in forma autonoma;

Ricerca e selezione di materiali (testi, immagini, video).

Modalità di verifica dell'apprendimento

Sono previste esercitazioni e un elaborato finale.

L'idoneità dello studente, al termine del laboratorio, verrà valutata sulla base di:

effettiva partecipazione al laboratorio (lo studente deve frequentare almeno il 75% delle ore);
elaborato finale.

Testi di riferimento

Si consigliano i seguenti testi e link:

Castiglione, O. (2020) "Il caso Pirelli-Bicocca. La fabbrica (dismessa) tra realtà e immagine", in *L'Avventura. International Journal of Italian Film and Media Landscapes*, 1/2020, pp. 25-40, ISSN 2421-6496. <https://www.rivisteweb.it/doi/10.17397/97433>

D'Avino, M. *et al.* (2012). *Milano, si gira!* Gremese.

Lavarone, G. (2016), *Cinema, media e turismo*, Padova University Press.

Ulteriori materiali saranno disponibili sulla piattaforma e-learning di Ateneo.

Sustainable Development Goals

CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI | CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI
