**Corso di Laurea in Scienze dello Spettacolo e della produzione multimediale**

**Laboratori**

SI RICORDA AGLI STUDENTI CHE POSSONO SEGUIRE ANCHE LABORATORI EROGATI ALL’INTERNO DEL CORSO DI LAUREA IN DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO, PURCHÉ NON SIANO STATI FREQUENTATI NEL PERCORSO DI FORMAZIONE DELLA SUDDETTA LAUREA TRIENNALE.

QUALORA FREQUENTINO LABORATORI DEL CORSO DI STUDI TRIENNALE NEL PIANO DI STUDI DOVRANNO SELEZIONARE VOCI QUALI “ALTRE ATTIVITÀ UTILI PER IL LAVORO”, OPPURE “ATTIVITÀ SEMINARIALI” E, CONSEGUENTEMENTE, REGISTRARLI CON TALE DICITURA.

**I semestre**

**Laboratorio di Teatro-Danza** (prof.ssa Elena Randi)

Non sono necessarie abilità o conoscenze pregresse, ma per gli studenti della magistrale è consigliata la contemporanea frequenza del corso di Storia della Danza.

Sono ammessi gli studenti universitari regolarmente iscritti ai corsi di laurea triennale in DAMS e di laurea magistrale in Scienze dello Spettacolo e della Produzione multimediale il cui piano di studi preveda l’inserimento di laboratori.
L’ammissione avverrà in base all’ordine di iscrizione e secondo criteri di parità di genere.
Perché il laboratorio possa consentire agli studenti di raggiungere le abilità richieste, è prevista la partecipazione di un massimo di 20 persone.
Si consiglia un abbigliamento comodo.

Conoscenze e abilità da acquisire:

Il laboratorio si propone di fornire:
1) l’acquisizione di elementari abilità tecniche cinetiche;
2) l’acquisizione di abilità basilari di composizione nell’ambito del teatro-danza;
3) l’acquisizione degli strumenti elementari di base per aiutare a comprendere, come fruitori, alcuni percorsi della danza del XX e del XXI secolo.

Modalità dell’esame:

l laboratorio non prevede il conseguimento di un voto, ma l’approvazione. Alla fine del laboratorio, gli studenti proporranno un breve lavoro di gruppo, risultato del percorso compiuto.

Criteri di valutazione:

Verranno valutate:
1) la partecipazione attiva e l’impegno al laboratorio;
2) la disponibilità al lavoro in gruppo;
3) l’acquisizione di elementari abilità tecniche nell’ambito del teatro-danza;
4) l’acquisizione della capacità di creare e memorizzare brevi sequenze di movimento;
5) l’acquisizione di abilità basilari di composizione.

Contenuti:

Il laboratorio prevedrà:
1) una parte tecnica per migliorare la consapevolezza corporea;
2) una parte compositivo-creativa.

**Attivita' di apprendimento previste e metodologie di insegnamento:**

Si tratterà di un’esperienza pratica.
È obbligatorio frequentare almeno il 70% delle ore previste.

Il laboratorio si svolgerà di mercoledì e di venerdì secondo il seguente calendario:
28/30 novembre, 5/7/12/14 dicembre dalle 9.00 alle 12.00;
19 dicembre dalle 10.00 alle 12.00.
Le lezioni si terranno in via Dietro Duomo 14/1, Padova.

**Scrittura sull’elaborato finale di tesi** (prof.ssa Rosamaria Salvatore)

Prerequisiti:
Il laboratorio prevede una conoscenza di base degli strumenti fondamentali di analisi del testo filmico.

IL LABORATORIO SI TIENE NELL'AULA SPETTACOLO IN VIA BELDOMANDI N.1, PIANO 3, I GIOVEDI' ALLE ORE 15,30, A PARTIRE DAL 22-11-2018

Conoscenze e abilità da acquisire:
Il laboratorio si propone di fornire la conoscenza e gli strumenti utili per la scrittura di un saggio e di un elaborato per la tesi di laurea. Per vagliare la capacità e le abilità richieste verranno proposte esercitazioni in aula e verrà richiesta la stesura di un saggio nonché l’indice e la bibliografia di un’ipotetica tesi di laurea attinente all’argomento dell’elaborato. A tal fine verranno prima letti e analizzati contributi, recensioni e brani di tesi, volti a evidenziare le differenze metodologiche nella struttura argomentativa e nell’uso di specifici strumenti retorici

Modalità dell’esame:

La prova finale per l’acquisizione dei CFU (che non prevede il conseguimento di un voto, bensì l’approvazione) si svolgerà in forma orale con discussione su argomenti e pratiche metodologiche affrontate durante i singoli incontri. Nello specifico verrà

Criteri di valutazione:
Verrà valutata:
1) La conoscenza degli argomenti trattati nei singoli incontri
2) La conoscenza e comprensione dei concetti e delle metodologie proposte
3) La capacità di applicare tali conoscenze in modo autonomo e consapevole nella pratica della scrittura
4) Le abilità logico-argomentative, ovvero la capacità di costruire in un testo scritto un proprio discorso critico pertinente, chiaro, efficace e personale

Contenuti del laboratorio:
Il laboratorio verterà sui seguenti argomenti:
Costruzione architettonica di un saggio
Composizione delle linee strutturali di una tesi di laurea
Ricerca bibliografica e suoi strumenti
Scaletta e indice della tesi
Caratteristiche della scrittura saggistica e critica cinematografica
Composizione delle note a piè di pagina
Citazioni, diritto d’autore, plagio
Uso delle immagini
Bibliografia, sitografia, filmografia
Conoscenza e consapevolezza dei differenti contesti di appartenenza di singoli testi.

Attività di apprendimento previste e metodologie di insegnamento:
Una parte significativa del laboratorio sarà orientata all’analisi dei lavori dei singoli studenti al fine di stimolare i partecipanti ad assumere una posizione attiva e consapevole delle varie forme di scrittura in relazione ai contesti di appartenenza. La frequenza è obbligatoria.

Eventuali indicazioni sui materiali di studio:
Testi in merito all’attività del laboratorio saranno disponibili nella piattaforma moodle. Gli elaborati dei partecipanti potranno essere caricati nella medesima piattaforma

appartenenza. La frequenza è obbligatoria.

Perché il laboratorio possa consentire agli studenti di raggiungere le competenze specifiche è prevista la partecipazione di massimo 30 persone.

Dopo aver completato l’iter formativo, per registrare l’attività gli studenti dovranno iscriversi su uniweb nella lista riconducibile al laboratorio, presentandosi poi dal Prof. Ssa Rosamaria Salvatore nella data prevista dell’appello.

**Cinema digitale** (prof. Denis Brotto)

Il laboratorio prevede una conoscenza di base degli strumenti fondamentali di analisi del testo filmico.

Il numero massimo di studenti che possono iscriversi è pari a 20 (precendenza agli studenti del terzo anno in base al numero di esami di cinema svolti e al loro andamento).

-Il laboratorio avrà inizio giovedì 15 novembre 2018 (dalle 12.30 alle 14.45) presso l'aula di Via Beldomandi, 1 (terzo piano). La frequenza è obbligatoria.
Per iscriversi inviare una email al docente entro il giorno 11 novembre 2018 all'indirizzo denis.brotto@unipd.it indicando corso di laurea, anno di iscrizione ed esami di cinema svolti.
Coloro che risulteranno iscritti riceveranno una email di conferma entro il 13 novembre.

Conoscenze e abilità da acquisire:

L’obiettivo del Laboratorio è di approfondire il rapporto tra cinema e tecnologie digitali, nonché la conoscenza di strumenti e teorie attinenti, andando ad analizzare in particolare le modalità narrative ed estetiche del linguaggio cinematografico contemporaneo.
Gli studenti dovranno inoltre realizzare un elaborato audiovisivo.

Modalità di esame:

La prova finale per l’acquisizione dei CFU (che non prevede il conseguimento di un voto, bensì l’approvazione) si svolgerà in forma orale con discussione in merito agli argomenti trattati durante il laboratorio e verifica dell'elaborato audiovisivo finale.

Criteri di valutazione:

Saranno valutati i seguenti aspetti:
1)La conoscenza degli argomenti trattati nei singoli incontri
2)La conoscenza e comprensione dei concetti e delle metodologie proposte
3)La capacità di applicare tali conoscenze in modo autonomo e consapevole
4)La capacità di realizzare un elaborato audiovisivo secondo criteri di pertinenza, di originalità e di efficacia.

Contenuti:

L’obiettivo del Laboratorio è di approfondire il rapporto tra cinema e tecnologie digitali, andando ad analizzare in particolare le modalità narrative ed estetiche del linguaggio cinematografico contemporaneo.

Attività di apprendimento previste e metodologie di insegnamento:-

 Lezioni frontali
- Realizzazione di un elaborato audiovisivo attraverso l’utilizzo di tecnologie digitali leggere.

**La frequenza è obbligatoria**.

Eventuali indicazioni sui materiali di studio:

Indicazioni su letture e materiali di studio potranno essere fornite durante il laboratorio.

Perché il laboratorio possa consentire agli studenti di raggiungere le competenze specifiche è prevista la partecipazione di massimo 20 persone.

**Laboratorio di sceneggiatura applicata** (Prof. Mirco Melanco)

**(**3cfu, 75 ore, esclusivo per studenti della Magistrale LMSSP che frequenteranno il corso di Storia e teoria della sceneggiatura) si allinea con il corso e rappresenta una fase meramente applicativa: il regista e sceneggiatore EMILIO BRIGUGLIO terrà gli incontri laboratoriali (con date da fissare insieme ai partecipanti). Il fine è quello di portare gli studenti frequentanti alla realizzazione di una sceneggiatura, passando per le varie fasi creative e tecniche che la compongono. CI SI RIPROMETTE di far comprendere un lavoro estremamente complesso e di portare gli studenti a un livello professionistico evoluto.

CALENDARIO DEI PRIMI INCONTRI:

lunedì 19 novembre ore 16,30 –18,30 aula Spettacolo, via Beldomandi n.1

martedì 20 novembre ore 16,30 – 18,30 aula di Slavo (piano terra -
cortile) via Beldomandi n.1

lunedì 26 novembre ore 16,30 – 18,30 aula Spettacolo, via Beldomandi n.1

martedì 27 novembre (due incontri nella stessa giornata) ore 9,30 – 12,15 aula Spettacolo / 16,30 – 18,30 aula di Slavo (piano terra -cortile), via Beldomandi n.1

II semestre

**Figure professionali legate alla produzione audiovisiva** (prof.ssa Farah Polato)

Descrizione.
Attività propedeutica all'inserimento al mondo del lavoro. Non comporta prove finali ma una valutazione sintetica di approvazione (giudizio sintetico di "approvato" "non approvato").

IL LABORATORIO SARÀ ATTIVO A PARTIRE DAL II SECONDO SEMESTRE. NEL MESE DI FEBBRAIO VERRÀ COMUNICATO IL CALENDARIO CON DATE, ORARI E LUOGO

Criteri di valutazione.
L'acquisizione di crediti è sottoposta alla proficua frequentazione di almeno il 70 per cento degli incontri e allo svolgimento delle attività proposte.

Modalità di registrazione.
Per gli studenti della coorte di attivazione, appurato il conseguito dei requisiti previsti, la registrazione si effettua nella lista uniweb laboratoriale omonima. Per le altre coorti, essendo il laboratorio approvato tra le attività formative, l'iscrizione va fatta su lista generica di "altre attività formative" di equivalenti cfu. La docente di riferimento per la registrazione è Farah Polato, disponibile per informazioni in orario di ricevimento

Contenuti:
Il laboratorio, che prevede una parte introduttiva e una operativa, affronta l'organizzazione delle fasi e delle attività necessarie alla realizzazione di un film. Nello specifico,
-analisi della composizione di una troupe cinematografica: i vari reparti (produzione, regia, fotografia, scenografia, costumi, trucco, edizione); le rispettive strutture e funzioni, il coordinamento delle diverse componenti, necessario allo svolgersi delle riprese
-i ruoli dell’aiuto regista, coordinatore e organizzatore sul set
-costruzione del sequenziario: spoglio per scene e per ambienti, stesura del fabbisogno per ogni scena, preparazione del piano di lavorazione e della programmazione dei tempi di lavorazione.
-progettazione dell’ordine del giorno: come organizzare ogni giornata sul set e la scansione degli orari.
-composizione del cast: i ruoli minori e le comparse; gestione dei movimenti delle comparse durante le riprese e gestione della continuità
-le inquadrature e la loro organizzazione.
Nella parte pratica, a partire dalle indicazioni esposte nella prima sezione, si effettuerà uno studio di caso applicativo con lettura e analisi del copione, divisione per scene e per ambienti, organizzazione e simulazione di un piano di lavoro, compilazione degli ordini del giorno per le singole giornate di lavoro di ogni settimana.

**LABORATORI ANNUALI**

**Laboratorio di Graphic Novel** (prof. Alessandro Faccioli)

Numero partecipanti: 30 (per ogni contatto, rivolgersi al coordinatore, Stefano Tamiazzo: ste.tamia@libero.it)

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

Conoscenze e abilità da acquisire:

Capacità per il singolo partecipante di impostare e produrre una brochure di graphic novel da sottoporre idealmente a una casa editrice specializzata.

Modalità di esame:

La prova finale per l’acquisizione dei CFU (che non prevede il conseguimento di un voto, bensì l’approvazione) si svolgerà in forma orale con discussione sui risultati del progetto condiviso.

Criteri di valutazione:

Verranno valutate:
1) La conoscenza degli argomenti trattati nei singoli incontri.
2) La conoscenza e comprensione dei concetti e delle metodologie proposte.
3) La capacità di applicare tali conoscenze in modo autonomo e consapevole nella pratica della scrittura per fumetti
4) Le abilità logico-argomentative, ovvero la capacità di costruire un testo a partire da un proprio discorso critico pertinente, chiaro, efficace e creativamente personale.

Contenuti:

Il laboratorio svilupperà nel suo percorso i seguenti punti:
1. Formato editoriale - volume unico, da libreria. Differenze tra la concezione americana e quella italiana, per cui si considera graphic novel solo quello prodotto per essere pubblicato direttamente in quel formato (e non, per esempio, una raccolta dell'Uomo Ragno o un volume di Tex).
2. Respiro narrativo: storia unica che abbia un respiro da “romanzo”. Non un racconto breve, non un episodio di una seriale ( a meno che tale episodio non abbia comunque almeno in sé tali caratteristiche), tantomeno un’antologia di racconti. Una storia unica che funzioni come un romanzo.
3. Tematica - almeno alla Scuola Internazionale di Comics, la graphic novel preferisce affrontare tematiche "impegnate", quasi sempre con argomenti di importanza storica o sociale (immigrazione, ecologia...).
4. Produzione - storie più "autoriali" di quelle del fumetto seriale, in cui la voce dell'autore si sente maggiormente, sia a livello di concepimento della storia che di costruzione narrativa. Maggiori possibilità di sperimentazione.
5. Mercato - la vendibilità della storia, e quindi la sua "notiziabilità". Se l'argomento di un libro è qualcosa che può interessare i giornalisti, e quindi procurarci articoli, recensioni e interviste, sicuramente per il nostro editore la cosa sarà particolarmente interessante.
6. Libertà - libertà narrativa pressoché totale. Alcuna necessità di coerenza con gli altri libri della collana (entro certi limiti), né restrizioni particolari (anche qui entro dei limiti). Non ci sono paletti predeterminati, se non quelli dati dall'editor di volta involta o, se ce ne sono, quelli dati dalla casa editrice (che magari non vuole trattare certi temi, oppure non li vuole trattare in determinati modi).
7. Pubblico di riferimento - sempre tenendo presente la concezione che abbiamo in Italia della graphic novel, il pubblico non è quello dei lettori di fumetti, ma quello dei lettori "di libri". È un pubblico "serio", che difficilmente legge anche manga o supereroi.

Attività di apprendimento previste e metodologie di insegnamento:

Dopo aver completato l’iter formativo, per registrare l’attività gli studenti dovranno iscriversi su uniweb nella lista riconducibile al laboratorio, presentandosi poi dal Prof. Faccioli nella data prevista dell’appello.

Eventuali indicazioni sui materiali di studio:

Non essendovi un esame finale non vi è una specifica bibliografia. Nel corso del laboratorio, tuttavia, si potrà richiedere la lettura di testi finalizzata alla costruzione del progetto conclusivo succitato.

Calendario dei primi incontri (le date dei successivi verranno specificate all'inizio del laboratorio):

Tutti i martedì dalle ore 16.30 alle 18.00 :
01) Aula Beldomandi
Martedi 20 novembre 2018
"Presentazione laboratorio"

02) Aula Beldomandi
Martedi 27 novembre 2018
"Breve storia del fumetto della Graphic novel"

03) Aula G Palazzo Maldura
Martedi 11 dicembre 2018
"Formati editoriali"

04) Aula G Palazzo Maldura
Martedi 18 dicembre 2018
"Tematiche e produzione"

05) Aula G Palazzo Maldura
Martedi 15 gennaio 2019
"Mercato e libertà espressive"

**Economia dello spettacolo** (Prof.ssa Rosamaria Salvatore)

non è prevista propedeuticità

Conoscenze e abilità da acquisire
Il laboratorio si propone di fornire:
1) la conoscenza delle fasi problematiche che responsabili di organizzazioni culturali, turistiche e dello spettacolo, sia pubbliche che private, affrontano;
2) la conoscenza di particolari modelli comunicativi, quali lo storytelling, per la costruzione di materiale audiovisivo in vari ambiti: agenzie pubblicitarie; società di appoggio a campagne politiche ed elettorali; organizzazioni, pubbliche e private, che si occupano di produzioni culturali, dello spettacolo e del turismo;
3) la capacità nonché l’abilità di individuare, scrivere e gestire progetti inerenti bandi culturali, avendone compreso e colto la complessità del contesto di pertinenza e la rete operativa necessaria alla gestione strategica e operativa.
4) conoscenza di servizi, anche interni all’Ateneo di Padova (ad esempio Stage e Career Service), volti ad accompagnare gli studenti alla scelta consapevole dello stage, alla costruzione e compilazione corretta ed efficace di un proprio curriculum, alla guida nell’inserimento nel mondo del lavoro.

La prova finale per l’acquisizione dei CFU (che non prevede il conseguimento di un voto, bensì l’approvazione) si svolgerà in forma scritta su argomenti e pratiche metodologiche affrontate durante i singoli incontri.

Criteri di valutazione
Verrà valutata:
1) la conoscenza degli argomenti trattati negli incontri;
2) la conoscenza e la comprensione dei concetti e dei metodi proposti
3) la capacità di applicare tali conoscenze in modo autonomo e consapevole
3) le abilità logico-argomentative, ovvero la pertinenza delle risposte rispetto alle domande; la capacità di ‘costruire un proprio discorso critico pertinente, chiaro, efficace e personale.

Contenuti del seminario
Il seminario verterà sui seguenti argomenti:
1)conoscenze e strumenti operativi utili per intervenire nelle organizzazioni culturali, del turismo e dello spettacolo
2)Acquisizioni di forme narrative e visive in ambiti complessi legati alla pubblicità, allo spettacolo, alla diffusione della cultura e del turismo
3) Conoscenza e modalità operative per la compilazione e partecipazione a bandi nell’ambito della cultura e del turismo
4) conoscenza dell’organizzazione di realtà produttive e distributive di prodotti culturali, turistici e dello spettacolo

Attività di apprendimento previste:
L’attività seminariale è specificatamente orientata a coinvolgere gli studenti e a stimolare la discussione. La frequenza è obbligatoria per il 70% delle ore.

Eventuali indicazioni sui materiali di studio
1. I powerpoint presentati a lezione saranno disponibili nella pagina Moodle del Corso.
2. Nella pagina Moodle verranno caricati inoltre eventuali testi di riferimento per chi volesse approfondire gli argomenti svolti durante gli incontri.

Calendario degli incontri:

I PRIMI TRE INCONTRI SI TERRANNO IL 19/12/2018, 9/1/2019 e il 16/1/2019, alle ore 14.30 presso l'aula F di Palazzo Maldura, via Beato Pellegrino 1.
Interverranno rispettivamente Filippo Nalon, operatori del servizio di Ateneo Stage Career Service e Giulia Lavarone.
Le date degli incontri del mese di marzo e di aprile verranno comunicate nel mese di febbraio sulla piattaforma Moodle del CdS.

Dopo aver completato l’iter formativo, per registrare l’attività gli studenti dovranno iscriversi su uniweb nella lista riconducibile al laboratorio, presentandosi poi dal Prof.ssa Rosamaria Salvatore nella data prevista dell’appello.