

CHE COS'È *ABCinema*

Una navigazione nei codici del linguaggio filmico tra scuola, sala e web:

- 1 convegno di lancio del progetto **ABCinema**
- 1 presentazione di un film in anteprima
- 1 catalogo online di oltre 40 film
- 10 città coinvolte
- 4 focus tematici
- 15 proiezioni gratuite di film presentati da esperti
- 8 laboratori interattivi
- 6 incontri con autori e 1 spettacolo musicale
- 1 spazio virtuale in rete dedicato agli elementi del linguaggio filmico, a strategie di animazione cinematografica, a “pillole di cinema” e ad approfondimenti sull’uso del cinema a scuola.

Tutto questo è **ABCinema**, un progetto che vuole portare i giovani spettatori alla scoperta dei focus del linguaggio cinematografico, con particolare attenzione alle grandi innovazioni delle nuove frontiere digitali.

LE TEMATICHE

I focus centrali di *ABCinema* sono:

- **IL CINEMA COME FABBRICA DEI SOGNI**
trucchi, fantasmagorie ed effetti speciali: da quelli ottici e meccanici a quelli dell'era digitale
- **LA GRANDE ILLUSIONE E IL MOVIMENTO CHE NON C'È**
cine-animare: dall'animazione a passo uno delle origini alla computer grafica e animazione in 3d
- **QUANDO IL CINEMA ERA MUTO**
dall'accompagnamento musicale in sala, al lavoro di sonorizzazione e doppiaggio fino alle nuove tecnologie digitali
- **I MESTIERI DEL CINEMA**
I lavori della troupe e gli oggetti del set

TEMPI, LUOGHI E ATTIVITÀ

17 settembre 2019

DEDICATO AGLI INSEGNANTI

1 convegno a Milano

- lancio del progetto *ABCinema*
- opportunità per riflettere insieme su educazione all'immagine e didattica del cinema nel terzo millennio
- evento di presentazione del progetto a Milano

ottobre e novembre 2019

DEDICATO AGLI ALUNNI E STUDENTI DI OGNI ORDINE E GRADO

IN CIASCUNA delle 10 CITTÀ coinvolte verranno proposti 1-2 focus tematici attraverso:

- visione in sala di film, presentati da esperti di didattica del cinema
- visione in sala di film, seguito da incontro in sala con autori (regista, attori.....)
- laboratori attivi per gli studenti

a partire da settembre 2019

- catalogo online con indicazioni filmografiche e schede di lavoro;
- piattaforma web con video e materiali di approfondimento relativi agli elementi del linguaggio filmico, strategie di animazione cinematografica, "pillole di cinema" e approfondimenti sull'uso del cinema a scuola

I LABORATORI TEMATICI

- **Dove:** nelle sale cinematografiche delle città coinvolte.
- **Cosa sono:** pillole di un'ora, che arricchiscono la visione del film in sala.
- **Obiettivo:** stimolare l'acquisizione, attraverso l'esperienza concreta diretta, di strumenti per orientarsi in modo critico e consapevole nel mondo del cinema e dell'immagine.

IL CINEMA COME FABBRICA DEI SOGNI

Dedicato a giovani in età compresa tra 14 e 18 anni, interessati al mondo degli effetti visivi e agli effetti speciali.

- **Workshop: VFX FOR YOUTH**

Sviluppato in due fasi: una prima parte teorica dedicata alla storia degli effetti visivi, una seconda in cui gli studenti avranno la possibilità di sperimentare in prima persona la produzione di uno shot di VFX.

Condotta da: Matteo Corbi, designer e Vfx Artist per il mercato pubblicitario e televisivo.

LA GRANDE ILLUSIONE E IL MOVIMENTO CHE NON C'È

Dedicato a alunni e studenti in età compresa tra i 6 e 14 anni, interessati al mondo cinema d'animazione.

- Piccoli esperimenti di stop motion, claymation, decoupage e pixillation con telecamere, tablet e smartphone.
 - L'animazione computerizzata in 2D e 3D e tecniche di rendering e di motion capture.
1. Laboratorio **Muoversi, senza muoversi: alla scoperta del cinema d'animazione** per un approccio più consapevole ai cartoni animati, con la possibilità di sperimentare tecniche di base per ottenere l'"illusione del movimento".
Condotto da: Gigi Corsetti, fotografo, film-maker, formatore.
 2. Laboratorio di **disegno animato** con temi dedicati all'autostima, utilizzando un approccio giocoso e colorato.
Condotto da: Bruna Ferrazzini, realizzatrice di animazione legati al tema dei diritti umani.

QUANDO IL CINEMA ERA MUTO

Dedicato ad alunni e studenti in età compresa tra i 6 e 18 anni, interessati alla dimensione sonora dei/nei film e a vivere l'esperienza del cinema "senza barriere".

- La realizzazione dei sottotitoli.
 - Soundframes: ascoltare e riconoscere le musiche da film.
1. Laboratorio **Raggio Verde**: gli studenti fanno esperienza di un film con sottotitoli specifici per non udenti e audiodescrizione per non vedenti. Il laboratorio darà loro gli strumenti per comprendere come rendere un film accessibile ai disabili sensoriali.
Condotta da: Piero Clemente.
 2. Il concerto dei **Magasin du Café**: un viaggio musicale tra swing, manouche, folk, tango, rock e musica contemporanea per sonorizzare cortometraggi dell'epoca del cinema muto.

I MESTIERI DEL CINEMA

Dedicato a alunni e studenti in età compresa tra i 6 e 18 anni, interessati a scoprire cosa c'è dietro le quinte di un film, a scoprire i mestieri del cast e gli oggetti del set.

Affermati registi o altre figure della troupe del cinema italiano dialogheranno con gli studenti in sala.

Tra gli autori già confermati:

- Gabriele Mainetti, David di Donatello per *Lo chiamavano Jeeg Robot*
- Alessandro Rak, David di Donatello per *Gatta Cenerentola*
- Daniele Gaglianone, David di Donatello per *La guerra non ci sarà*
- Enzo D'Alò, vincitore di 2 Nastri d'Argento per *La freccia azzurra*



SUPPORTO ALLA DIDATTICA

La piattaforma web: uno spazio virtuale per continuare ad approfondire il cinema anche a scuola.

Su cinemascuola.lombardiaspettacolo.com trovate

- contenuti multimediali realizzati da esperti di pedagogia e didattica applicata al cinema
- un catalogo online con oltre trenta titoli per organizzare ulteriori proiezioni sui 4 focus tematici proposti.

LE CITTÀ COINVOLTE

CITTÀ	TEMATICA	AUTORE	LABORATORIO
BERGAMO	La grande illusione e il movimento che non c'è	Enzo D'Alò	
BRESCIA	Quando il cinema era muto		Lab. Raggio Verde
	I mestieri del cinema	Daniele Gaglianone	
CREMONA	La grande illusione e il movimento che non c'è		Lab. Corsetti-Multimagine
	I mestieri del cinema	Michel Fuzellier	
LODI	Quando il cinema era muto		Lab. Raggio Verde
MANTOVA	La grande illusione e il movimento che non c'è		Lab. Corsetti-Multimagine
MELZO	Il cinema come fabbrica di sogni		Lab. Vxf
MILANO	La grande illusione e il movimento che non c'è	Alessandro Rak	
	I mestieri del cinema	Daniele Luchetti	
	Il cinema come fabbrica di sogni	Gabriele Mainetti	
MONZA	Quando il cinema era muto	Magasin du Café (concerto)	
PAVIA (SAN MARTINO SICCOMARIO)	Il cinema come fabbrica di sogni		Lab. Vxf
VARESE	La grande illusione e il movimento che non c'è		Lab. Ferrazzini
	Il cinema come fabbrica di sogni		Lab. Vxf

PER PARTECIPARE

Contattare **AGIS lombarda** ai seguenti recapiti:

cinema@agislombarda.it

t. 02 67397835