CHE COS'È *ABCinema*

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

- **1 seminario di lancio del progetto ABCinema**
- **1 catalogo online di oltre 50 film**
- **10 città coinvolte**
- **4 focus tematici**
- **15 proiezioni gratuite di film presentati da esperti**
- **8 laboratori interattivi**
- **7 incontri con autori**
- **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.

Associazione Generale Italiana dello Spettacolo
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo
MIUR

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 seminario a Milano "Vedere, fare e pensare il cinema a scuola: scenari e prospettive"

- presentazione del progetto ***ABCinema***
- opportunità per riflettere insieme su educazione all'immagine e didattica del cinema nel terzo millennio
- proiezione del film ***Selfie*** con presentazione del produttore e del cast

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 convolte.

- **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.

- **Lezione interattiva: VFX FOR YOUTH**

Un suggestivo viaggio dedicato a giovani in età compresa tra 14 e 18 anni, interessati al mondo degli effetti visivi dal mercato della produzione cinematografica con alti contenuti tecnologici alla "Computer Generated Imagery".
Il percorso attraverserà la storia degli effetti visivi da Méliès alle moderne tecnologie di ripresa con chromakey e motion capture.
Condotto 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.

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. Condotto da: Piero Clemente.

I MESTIERI DEL CINEMA

Dedicato ad 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
- Enzo D'Alò, vincitore di 2 Nastri d'Argento
- Stefano Cipani, premio Sorriso Diverso Venezia per ***Mio fratello rincorre i dinosauri***

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.

PER PARTECIPARE

Contattare **AGIS lombarda** ai seguenti recapiti:

cinema@agislombarda.it
t. 02 67397835

Associazione Generale Italiana dello Spettacolo
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo
MIUR