

Film
action

Imparare a fare cinema è un'impresa!

Hanno collaborato alla realizzazione del progetto Film Action tutti i docenti del II Circolo Didattico di Piacenza.

Per il coordinamento e la documentazione si ringraziano: Valentina Bianca Cattivelli, Giustina Clausino, Agnese Montanari, Maria Antonella Scuderi, Stefania D'Ambra, Marialuisa Rapaccioli, Corrado De Gioia, Costanza Galvagni, Daria Castignola. Si ringraziano inoltre le dirigenti del II Circolo Paola Vincenti (a.s. 2018-2019) e Giovanna Solari (a.s. 2019-2020).

Per Cinemaniaci Associazione Culturale APS sono intervenuti in qualità di esperti: Beatrice Anelli, Sergio Anelli, Simona Brambilla, Barbara Belzini, Raniero Bergamaschi, Andrea Canepari, Federico Cristalli, Chiara Granata, Francesca Imbesi, Piero Verani, Simone Schiavi. Si ringrazia Alessandro Fornasari.

Pubblicazione a cura di Barbara Belzini



Edizioni Officine Gutenberg
cooperativa sociale

Via Giordano Bruno, 6 - 29121 Piacenza
edizioni@officinegutenberg.it
P.I. 00898310339

ISBN 978-88-98751-96-9
Prima edizione: dicembre 2019

Stampato da Litografia Pignacca
Via Boreca, 11/13 - 29121 Piacenza

Il miglior modo per imparare a fare un film è farne uno

Stanley Kubrick

Grazie al finanziamento ottenuto da Miur e Mibac, tra febbraio e novembre 2019 nel progetto "Film Action - Imparare a fare cinema è un'impresa!" sono stati realizzati 36 laboratori didattici di educazione al linguaggio cinematografico e audiovisivo nella 4 scuole primarie del II circolo didattico di Piacenza (Alberoni, Mazzini, San Lazzaro e Mucinasso), con percorsi distinti e tematiche adatte alle fasce di età dei bambini (fiaba, mondi magici, identità, diversità e prevenzione del bullismo).

I numeri sono alti:

- » Laboratorio 1 "La fiaba e i suoi protagonisti: dalla carta ai cartoni animati" rivolto ai bambini di seconda e terza: 13 edizioni
- » Laboratorio 2 "La magia del cinema e nel cinema" rivolto ai bambini di quarta: 7 edizioni
- » Laboratorio 3 "Fuga dalla scuola elementare: cinema contro il bullismo" rivolto ai bambini di quinta: 5 edizioni.

A questi percorsi originari sono stati poi aggiunti altri 4 laboratori per le quinte, a completamento del percorso realizzato in primavera, e altri 7 laboratori per le seconde.

Totale ore realizzate: 418 frontali e 134 di visione film (552 ore)

Numero di classi coinvolte: 32

Numero di alunni coinvolti: 704

Le visioni sono state organizzate in alcune strutture locali, come il Liceo Gioia e l'Ospizio Maruffi.

La parte frontale è stata affidata ai Cinemaniaci, mentre la parte di visione dei film è stata gestita dalle insegnanti autonomamente: in affiancamento a tutte le docenti e i docenti delle diverse classi, 10 esperti si sono alternati nel lavoro con i bambini, che hanno guardato, commentato, analizzato, disegnato, ricostruito frammenti di cartoni animati e film, e che, esplorando le diverse figure professionali del magico mondo del cinema, sono stati animatori, montatori, costumisti, assistenti, dialoghisti, scenografi.

Per le classi quinte in particolare ci si è concentrati sul tema dell'identità, della valorizzazione del sé e della prevenzione del bullismo: dopo un momento di introduzione alla storia del cinema e la visione di film a tema, nei laboratori dedicati sono stati realizzati video dedicati alla prevenzione del bullismo.

Il risultato finale è stato il corto "Io non sono un bullo!" presentato all'evento del 3 giugno 2019 al Cinema Politeama alla presenza dei bambini, genitori e docenti.

Nella seconda parte dell'anno, le nuove quinte hanno sviluppato un lavoro ispirato ai diritti dei bambini (Diritto all'identità culturale e Diritto alla famiglia) e hanno prodotto e selezionato materiali per un videoracconto finale.

Tra altre le azioni di comunicazione del progetto è stata predisposta una piccola mostra itinerante.

I materiali video prodotti durante il progetto si trovano nel sito del II Circolo: www.secondocircolopc.edu.it

Cinemaniaci Associazione Culturale APS è intervenuta per il progetto Film Action grazie a una poliedricità di figure che ha permesso di offrire alle scuole competenze molteplici e uno svolgimento differente dello stesso tipo di attività. Tra i nostri soci ci sono giornalisti, disegnatori, docenti, e tecnici del settore, come operatori, montatori, registi. L'Associazione ha sviluppato negli anni esperienze plurime di corsi nelle scuole secondarie di primo e secondo livello, sia a Piacenza che in provincia, ma questo progetto ci ha fatto entrare nella scuola primaria e scoprire un mondo nuovo. Per tutti noi Cinemaniaci incontrare i bambini per parlare di cinema, guardare film, e analizzare personaggi, sequenze, inquadrature, canzoni, per produrre insieme a loro qualcosa di nuovo, è stato divertente e appassionante e per questo ringraziamo le bambine e i bambini e il corpo docente.

Seconde

Esperienze di **visione**



Proviamo a inventare una **storia**

C'ERA UNA VOLTA UN PESCE CHE
SAPEVA FARE TANTE COSE COME NUOTARE,
DORMIRE, FARE ACROBAZIE, NASCONDERSI MA
IN REALTA ERA UNA BAMBINA SOTTO INCANTESIMO.
UN GIORNO VIDE UN MAGO PASARE CHE STAVA
GIUCANDO E LO CHIAMO, PENSO A COME FARE LA
MAGIA E DOPO UN PO LA FECE E IL PESCIOLINO RITORNO
LA BAMBINA, E IL MAGO LA BACIO PERCHE ALMENO POTREI
AVERE UNA CASA E DEI SOLDI LA MATTINA CHE
LA MAMMA FECE UN BAGNO MANGIO SI VESTE E SI
ARRABBIO CON I VICINI E ALLA SERA SI CUCINO LA
ZIA E POI VISTO CHE ERA STANCA SI A DORMIRE.

Disegniamo il nostro

personaggio



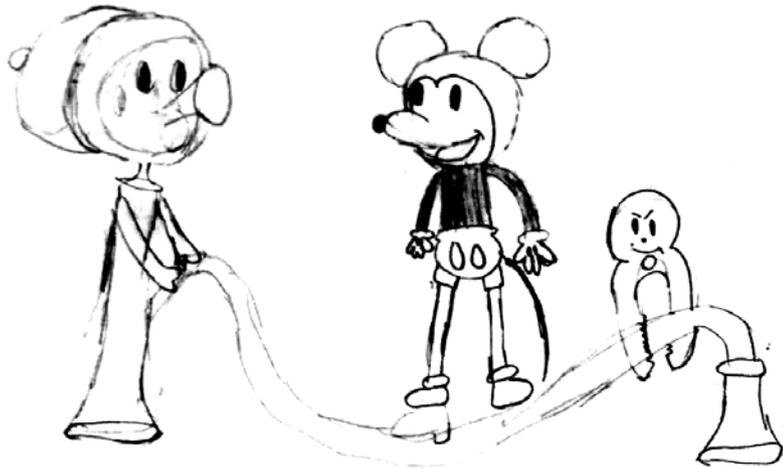
La creazione di un

personaggio



Invenzione di una **scena**

LO SCHIACCIGNOCCHI ANTIPPATICO.



La **suddivisione** in scene:
il **disegno**



Ogni tessera rappresenta un' **azione**



Le tessere delle azioni in una storia
servono per nuovi **sviluppi**



Riflessioni narrative

I raccoglitori di storie

IL GORILLA VUOLE MANGIARE UNA BAMBINA DI 7 ANNI. LA BAMBINA VUOLE FARE UNA FOTO AL GORILLA, MA LUI LA VUOLE UCCIDERE.

IL MAGO SI TRASFORMA IN PESCE E VA NELL'ACQUA A FARE UN GIRO. ARRIVA UNO SQUALO CHE LO VUOLE MANGIARE, MA IL PESCE SCAPPA E RITORNA MAGO. ESCE DALL'ACQUA.

FINE - FALLOU

Come posso scrivere una storia sapendo già alcuni personaggi, luoghi e azioni?

C'ERA UNA VOLTA UNA BAMBINA CHE SI SVEGLIAVA, SI VESTIVA, CUCINAVA LA PIZZA SE LA MANGIAVA, SI

C'ERA UNA VOLTA UN PESCE CHE ERA STATO DA TUTTI PERCHE' AVEVA GLI OCCHI GROSSI UNP



Esperienze di **visione**



Scene d'**azione**
e **didascalie**



Non è facile disegnare

il movimento



Didascalie e **voce off**



Scene teatrali per **campi**
lunghissimi



I **dialoghi** sono importanti

(anche quando sono fuori campo)



Primo **Piano** e figura intera



Figura intera e primissimo **Piano**



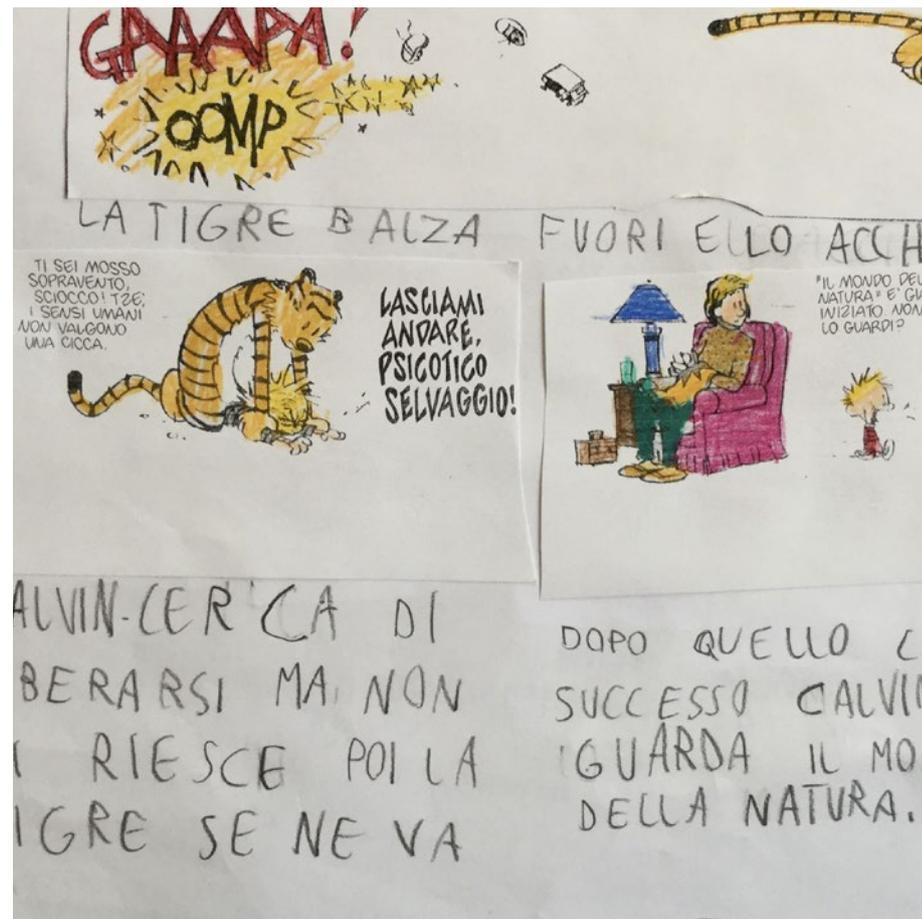
Primi **Piani** e dettagli



Campo lunghissimo
e campo lungo



Prime prove di **montaggio**



Gli **strumenti** del mestiere



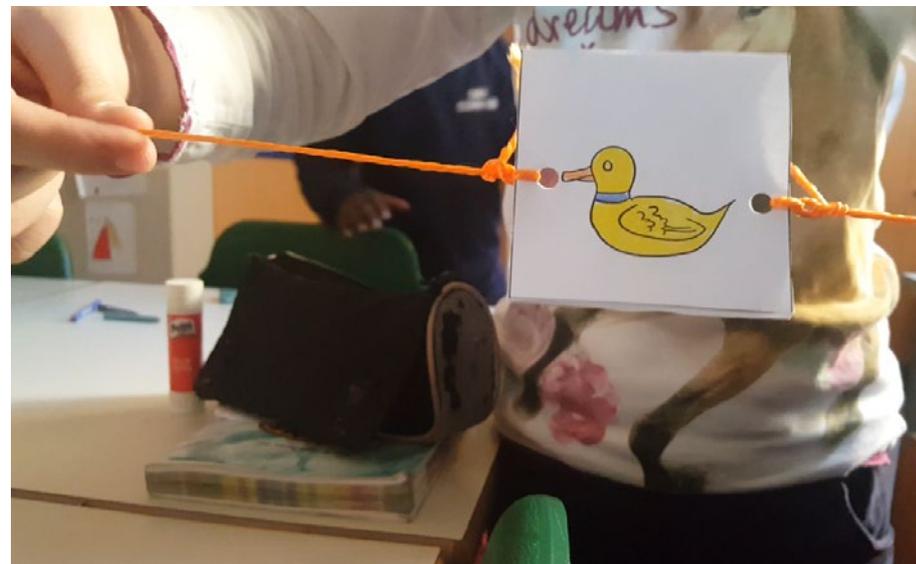
Terze

Esperienze di **visione**



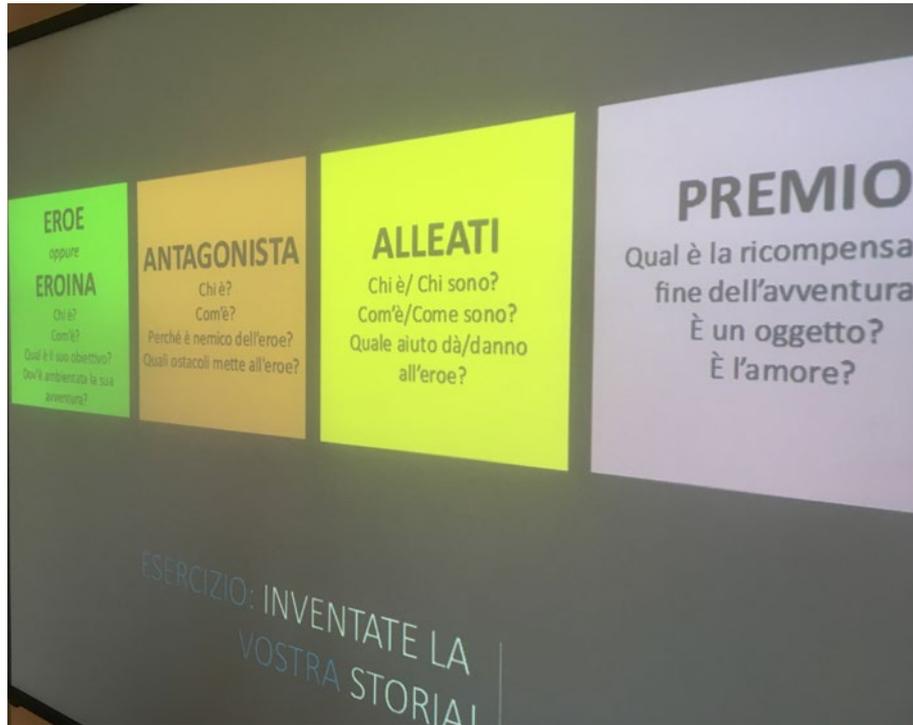
Costruire uno strumento del pre-cinema:

il **taumatropio**

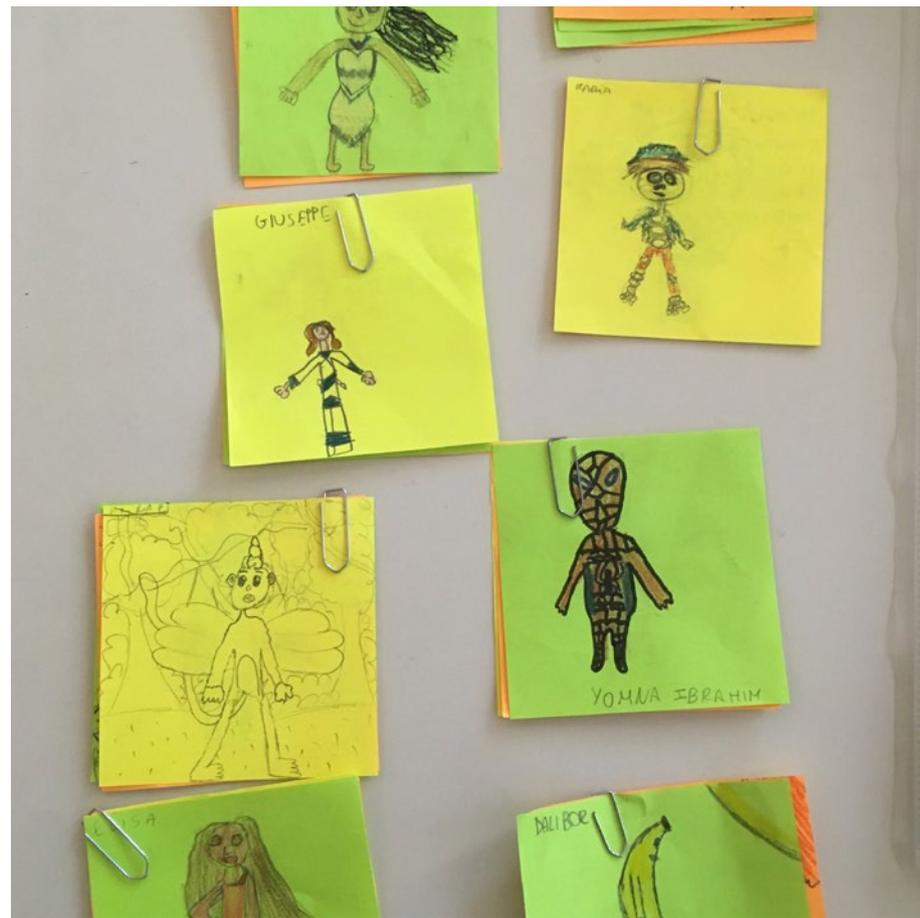


Ogni **storia** in fondo è una **fiaba**

e ha bisogno di un **cattivo**

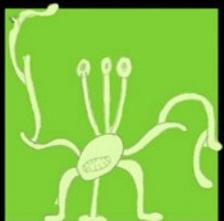


Eroi e antagonisti



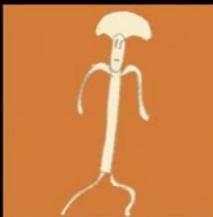
Le fiabe dei bambini

LEO G.



PICCOLO ALIENO

- È molto astuto
- Il suo obiettivo è spiegare che nessuno è più bello oppure brutto
- La storia è ambientata nella steppa



MAGRO ALIENO

- È stupido e vanitoso
- Vuole dire a tutti che il piccolo alieno deve essere eliminato perché è brutto
- Gli ostacoli che mette sono degli specchi



LUMACHE ZOMBIE

- Sono amiche del piccolo alieno
- Bruttissime, più brutte del piccolo alieno!
- Aiutano a spiegare che nessuno è più brutto dell'altro



L'amicizia degli alieni e la morte dell'alieno magro

ANTAR OUDAD



SFERA ROSSA

- È un uomo ragno
- È coraggioso
- Il suo obiettivo è salvare le persone
- La storia è ambientata in un museo



SFERA D'ORO

- È un uomo ragno
- È cattivissimo
- Vuole prendere il posto dell'eroe
- Vuole intrappolarlo



SCIOCONE!

- È un genio
- È blu e rosso
- Esprime i desideri dell'eroe



ARABIATORE

La ricompensa è un oscar

ALBERTO



LUCULANA MITOREFACELA

- È capace di fare tutto
- Diventare l'animale più strano del mondo



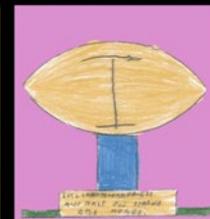
CROFUOCOLE TOMELIUS (DIO DEL FUOCO)

- È così forte con il fuoco da spaccare un bosco in 10 secondi
- È lui che vuole diventare l'animale più strano del mondo



GESTERETI CATUCAMIES

- Piccoli carri armati con capo «Gestereticatucamies»
- È mago capace di sparire grazie alla sua arma
- Hanno dei mitra con piccoli cannoni



La ricompensa è una coppa piena di poteri

Coppa e salame

Le **fiabe** dei bambini

CATERINA



CAMILLA

- È molto buona
- Il suo obiettivo è di prendere il diamante magico
- La sua avventura è ambientata in un bosco



CRATICUS

- È cattivo
- È nemico dell'eroina perché è molto conosciuta in città
- Mette all'eroina delle trappole che non funzionano mai



ELIOT

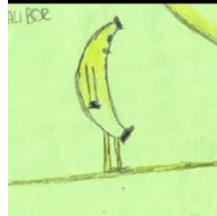
- È gentile con Camilla
- Aiuta l'eroina dicendole un segreto che non sapeva nessuno



DIAMANTE MAGICO

Finalmente Camilla riesce a prendere il suo diamante magico

DALIBOR



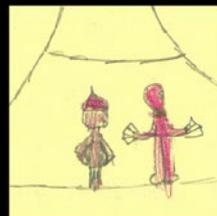
BANANAMAN

- È un uomo banana
- Diventare un ninja tigre
- La storia è ambientata in Bananalandia



CRACS, DIO DEI MOSTRI

- È un dio
- È molto horror
- Ogni persona lo insultava e criticava
- Evoca i suoi mostri con la sua spada



EUGENIO & TARA

- Sono due maghi fidanzati
- Sono molto speciali e mitici
- Danno un aiuto speciale, la magia



La ricompensa è un oggetto, una sfera che tocchi e diventi un ninja tigre

GIOVANNI M.



SONAGLIORO

- Metà uomo metà serpente a sonagli
- Diventare elettrico
- La storia è ambientata nella natura,



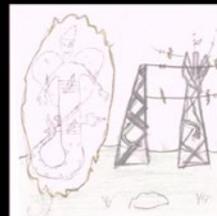
ROBOVOGLI

- È coniglio, volpe e robot
- Non vuole che l'eroe diventi l'animale più forte e immortale del mondo
- Crea delle pozioni,



TRIO VELETRICO

- Serpenti a sonagli
- Gli danno l'elettricità velenosa in più



Diventa una centrale elettrica trasformabile in un serpente

Le fiabe dei bambini

PAOLINA



ARCOBALENO

- È una ragazza dolce
- Capire da che mondo proviene
- La storia è ambientata in Italia e in Fatalandia



GORGONA

- È una strega cattivissima
- Perché vuole distruggere il suo mondo
- Gli dice di andare nel bosco dove c'è un mostro terribile



COCCINELLA

- È buona ma allo stesso tempo cattivella
- La aiuta a essere più agile e un po' più cattivella



La ricompensa è un re angelo, l'amore della sua vita

IVANO



CRIP

- È piccolo, furbo, agile, veloce
- Rianimare i suoi parenti
- In pianura, in montagna, nel deserto e al polo nord



MORTE NERA

- È oscuro e crudele, piccolo e mortale
- È nemico di Crip perché il nonno di Crip aveva ucciso i suoi genitori perché li danneggiava, ma lui non lo sapeva quindi voleva vendicarsi



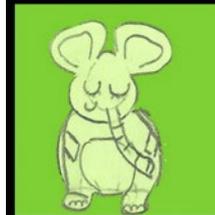
COCCODRANTE

- È un cucciolo di drago, è piccolo e intelligente
- Gli consente di essere il maestro



- La ricompensa sono 3 uova di drago
- Alla fine dell'avventura Crip sconfigge Morte Nera

MATILDA



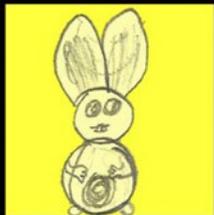
ZAI

- È un elefante
- È molto dolce
- Trovare un luogo con l'erba
- La storia è ambientata in un posto pieno di erba e acqua



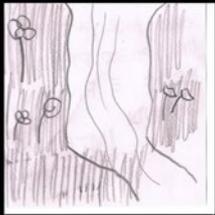
TOPI

- Sono dei topi e sono molto cattivi
- Sono nemici dell'eroe perché vogliono svolgere un piano cattivo su di lei
- Il piano che faranno sarà di notte quando Zai starà



DOLCE CONIGLIO

- È un coniglio gentile e dolce
- Lo aiuta allontanando i cattivi topi



Zai e il dolce coniglio sono arrivati in un posto pieno di erba e fiumi grandi

Le **fiabe** dei bambini

ALESSANDRO



CUBETTOSO!

- È un uomo cubettoso
- Distruggere il virus
- La storia è ambientata nella terra cubettosa



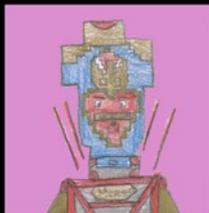
MACROMOS

- È un robot
- Perché gli hanno cambiato la posizione dei suoi meccanismi
- Per ostacolare l'eroe formula barriere di fuoco



MAGORIUM!

- È un mago
- Aiuta l'eroe a sconfiggere Macromos



LA CREATIVA!

- È una immortale e gli dà ogni tipo di oggetto

PIETRO C.



GIOFONCHIO!

- È un umano
- Trovare gli alieni commestibili
- La storia è ambientata prima in una città banale, poi su Marte



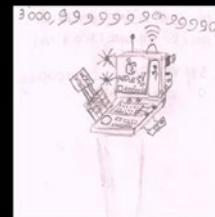
DOTTOR CANECANE

- È un cane antropomorfo
- Perché Giofonchio l'ha trasformato in un cane
- Lo intrappola nel suo laboratorio perché lo vuole



JENNIFER!

- È un'umana
- Visto che è una segretaria lo aiuta con il suo computer. Ci potranno scrivere i loro piani o qualcos'altro in



La ricompensa è un computer (esattamente l'apples 1 miliardo e 750 super) Serve per il

VITTORIA P.



TOPOLINO

- È un topo parlante
- In bianco e nero o colorato
- La storia è ambientata su una barca di legno su un fiume



UNIESCE

- È un pescicorno (Uniesce)
- È tutto colorato
- Vuole rendere la sua vita più triste
- Mette degli ostacoli difficilissimi cioè una barca stregata, la casa stregata e



SCIMMIA VOLANTE UNICORNO

- È una scimmia volante unicorno
- È tutta marrone con le ali rosa chiaro e il corno multicolor
- Aiuta i gattini dalle



MAIALINO VOLANTE

Perché ha salvato la terra

Le fiabe dei bambini

SAMUELE



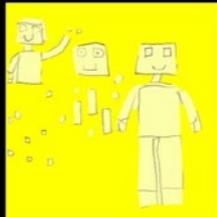
STEVE

- Si chiama Steve (Boos) oppure il suo soprannome è Notch
- È l'eroe di «Minecraft»
- Sconfiggere le creature più pericolose del mondo: i wither e i wither storm
- La storia è ambientata nel mondo di «Minecraft»



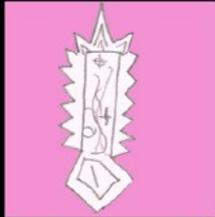
ENTITY 303

- È il custode della forza e dell'orrore



PHANTOM, BLAZE & HEROBINE

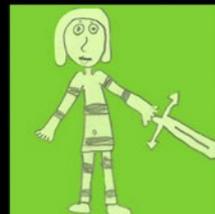
- Sono Phantom, Blaze e Herobrine (il fantasma del nether)
- Proteggono Steve (Boos)



GALATHEA SWORD

- La ricompensa è la galathea sword (cioè la spada galatea)

ANNALISA



ANNALISA

- È avventurosa
- Il suo obiettivo è di sconfiggere la dea della lava malvagia in un'isola in mezzo al mare



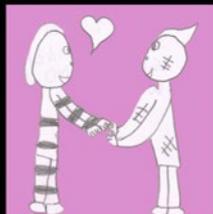
DEA DELLA LAVA MALVAGIA

- È crudele perché hanno riempito la sua casa/vulcano di rifiuti e l'hanno bloccato, allora rapisce il fidanzato di Annalisa: Olimpo



BANDA DI PIRATI

- Sono pirati avventurosi e spietati
- Aiutano Annalisa a sconfiggere il nemico dandogli la perla del potere



Annalisa libera il suo fidanzato e si sposano a New York

MALAK



BIANCANEVE

- È una principessa, è una ragazza
- Sposare il principe
- La storia è ambientata nella casa dei sette nani



GRIMIL

- È una strega cattiva
- È la nemica della principessa Biancaneve perché lei voleva essere più bella di lei e chiedeva sempre allo specchio



È una fata che salva Biancaneve da quello che fa la strega Grimil

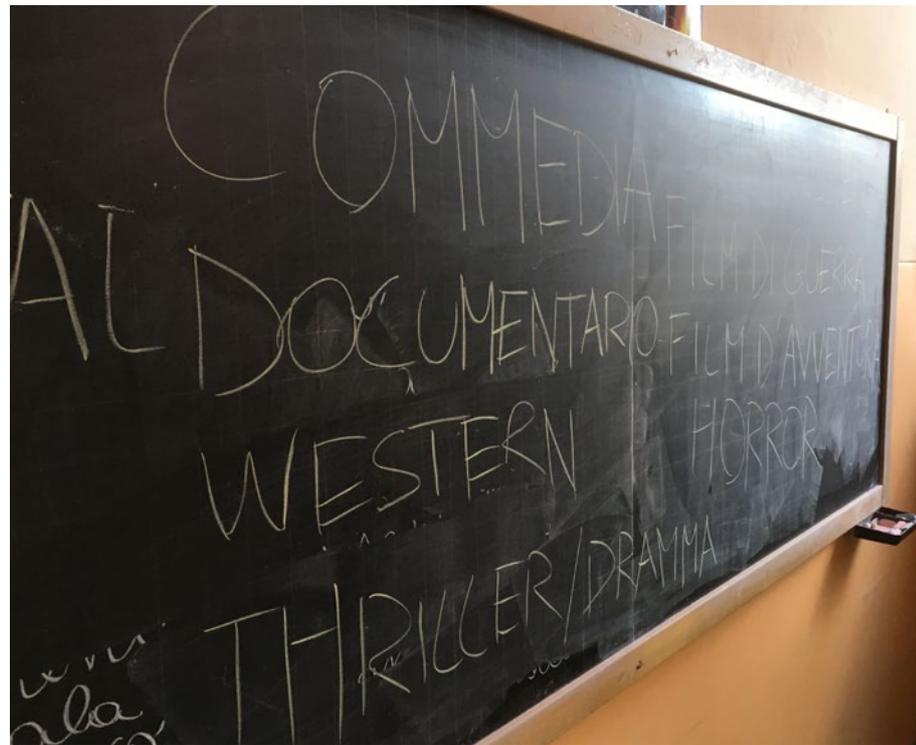


È un principe che era innamorato di Biancaneve e la voleva sposare

Le professioni del cinema



I generi cinematografici



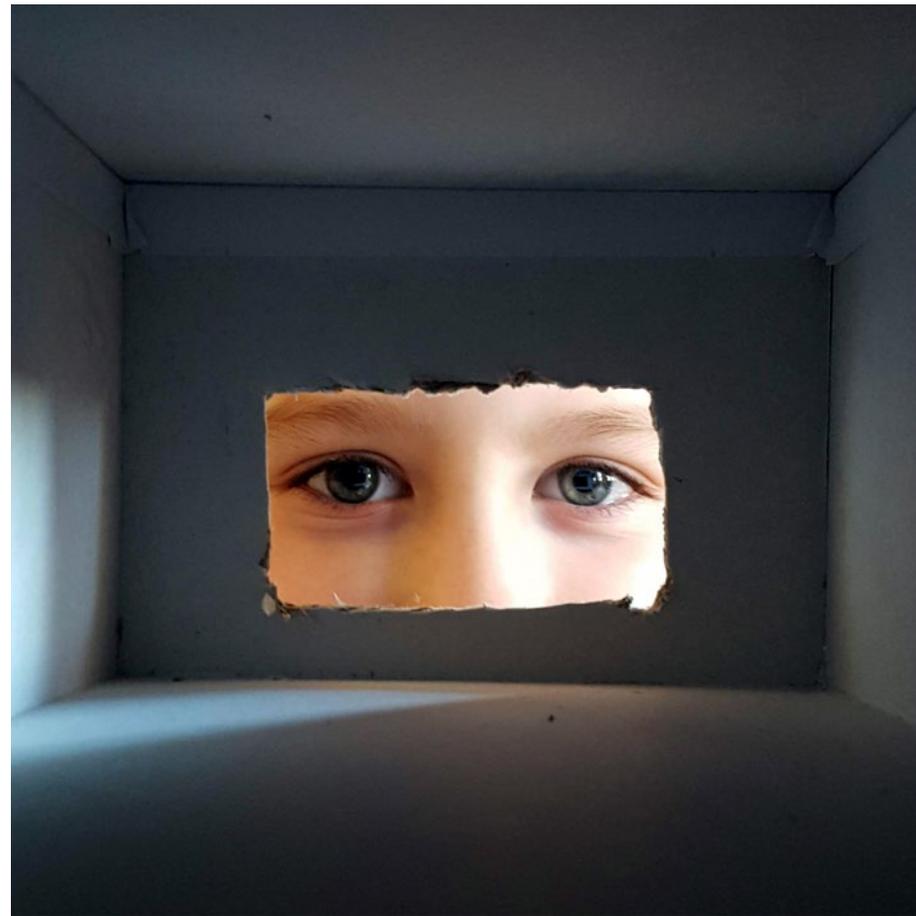
Sperimentare

gli strumenti del cinema



Quarte

Abbiamo costruito un **visore**



Cosa vedo dal **visore**



Cosa inquadro dal **visore**



Ritagliamo le **inquadrature**



Piano americano
e **mezza figura**



Primi **Piani** e dettagli



I **Campi** e **Piani**



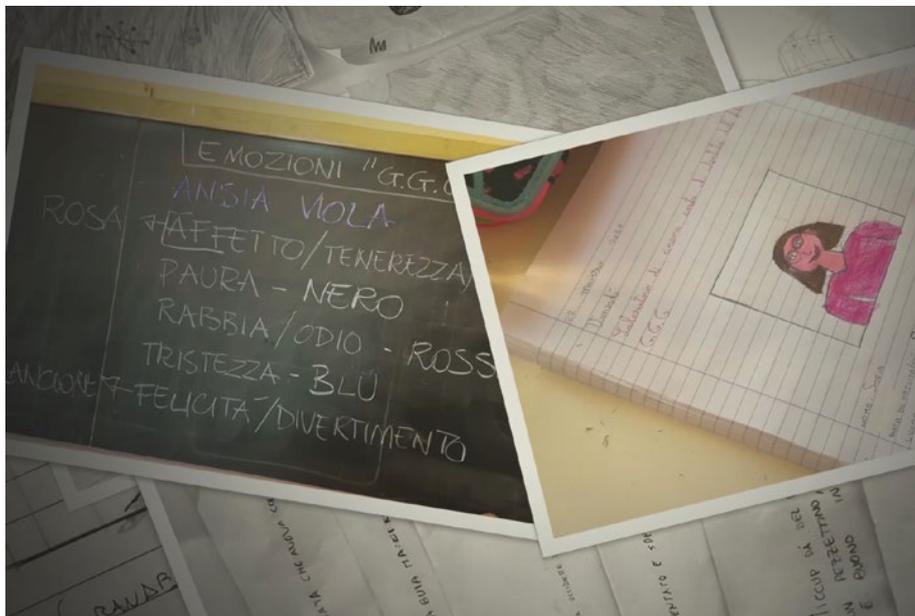
Esperienze di **visione**



La divisione in **sequenze**

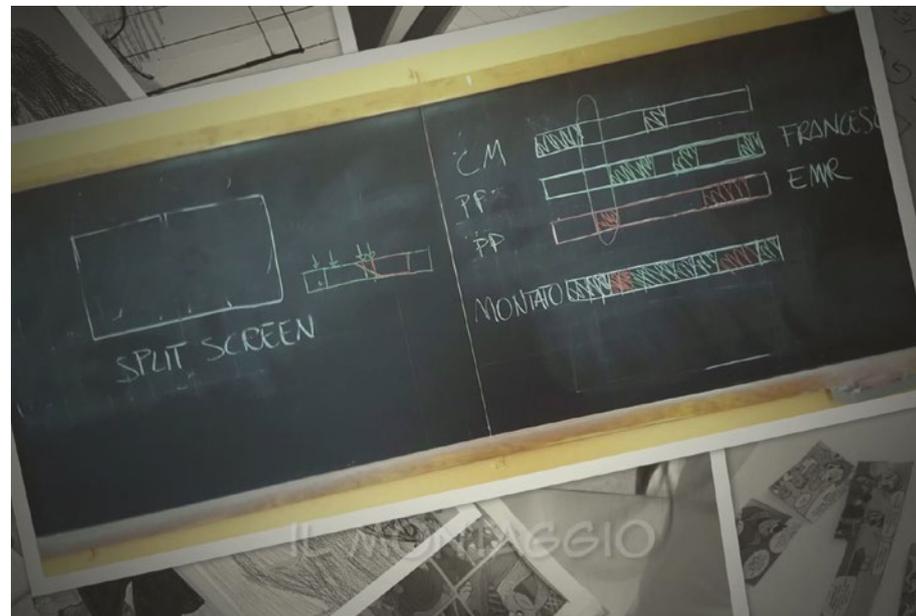


Carta d'identità dei **personaggi**

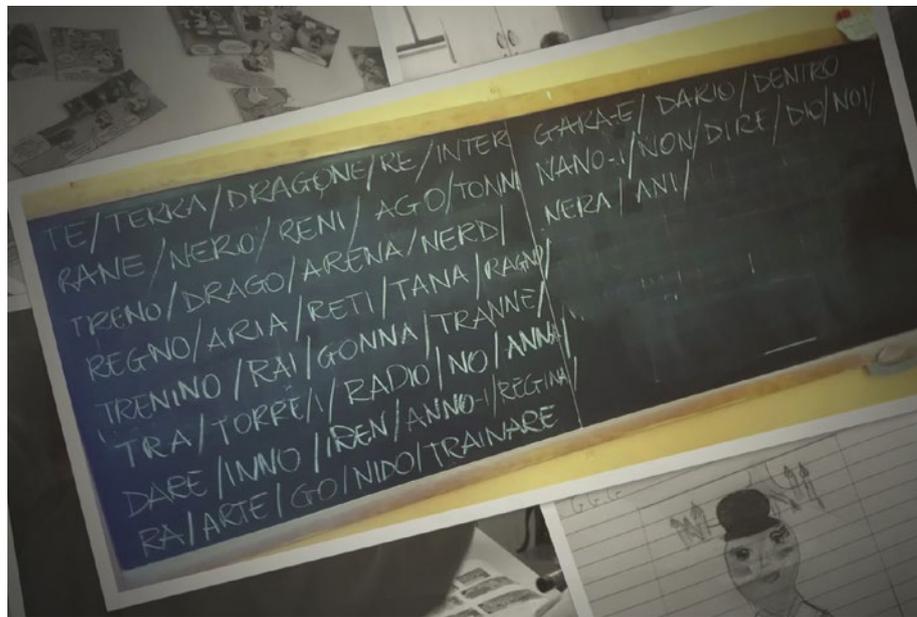


Sappiamo anche cosa è lo

split screen

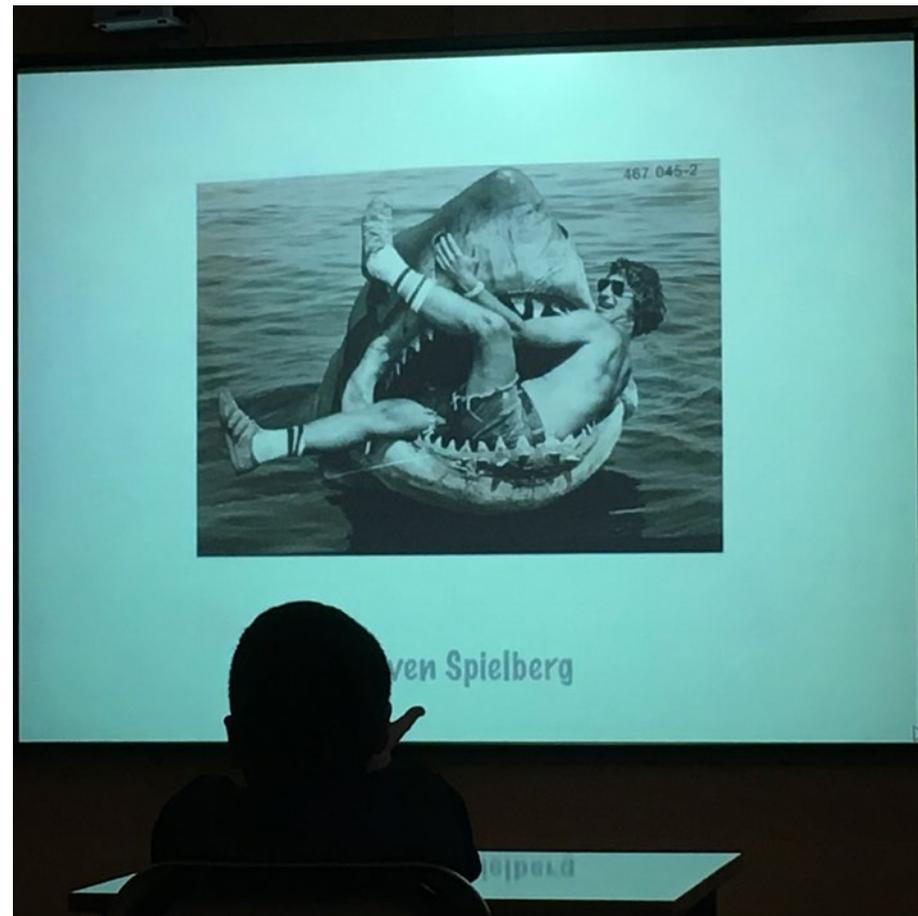
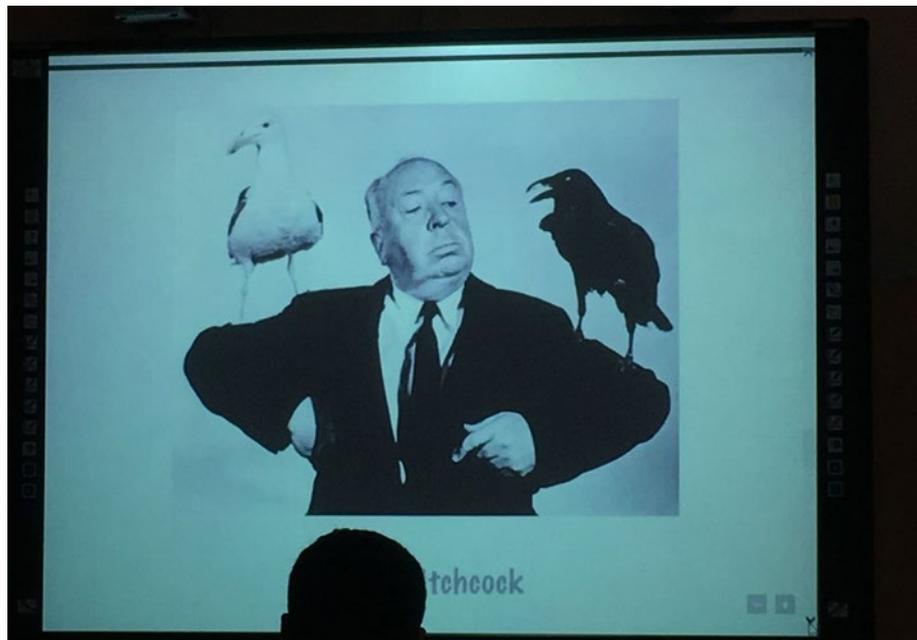


Giochiamo con il **titolo** del film



Quinte

Un po' di
storia del cinema



Il nostro spot

io non sono un bullo



È stato presentato al **cinema**



Il nostro videoracconto

Ogni bambino, una cultura, un'unica classe







The
End