

CinemaTech, il cinema incontra la scuola per capire la relazione con la tecnologia

Quattro i territori umbri coinvolti dal progetto, che si è tenuto da dicembre 2022 a maggio 2023 per un totale di circa 3500 studenti e studentesse e 60 docenti coinvolti, dalle scuole dell'infanzia alla scuola primaria e alla secondaria di primo e secondo grado. Oltre 200 ore di proiezione, 300 ore di attività laboratoriali e più di 150 ore di attività di riprese e montaggio



Redazione

31 maggio 2023 14:04



L'evoluzione tecnologica condiziona la nostra quotidianità e incide profondamente sui modi di produzione e sulle forme espressive e narrative del cinema. Questo processo è ben raccontato e riflesso in pellicole cinematografiche e in prodotti audiovisivi di ogni tempo e paese. Ponendo al centro questo tema, il progetto CinemaTech. Il cinema, la tecnologia e noi – realizzato da Cinema Postmodernissimo (AIS) in partnership con Pars Film e Cityplex Politeama Luciolli a Terni, cooperativa Densa a Perugia, cooperativa Immaginazione e Cinema Sala Pegasus a Spoleto, Metropolis a Umbertide, nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da Ministero della Cultura e Ministero dell'Istruzione e del Merito - “bando “Il cinema e l'audiovisivo a scuola. Progetti di rilevanza territoriale” – da dicembre 2022 a maggio 2023 ha attraversato tutto il territorio umbro coinvolgendo 5 sale cinematografiche, 71 plessi scolastici, circa 3500 studenti, proponendo proiezioni, incontri con registi, animatori ed esperti di effetti speciali, workshop formativi, laboratori su animazione stop-motion e sullo smartphone videomaking e attività di formazione ai linguaggi cinematografici rivolti a docenti.

Gli studenti hanno potuto frequentare gratuitamente, a volte anche per la prima volta, i cinema delle rispettive città grazie ad una proposta di film differenziati per grado scolastico. Molti di loro hanno poi partecipato a laboratori per lo sviluppo di competenze audiovisive per arrivare a realizzare un loro prodotto audiovisivo utilizzando la tecnica dello stop-motion e dell'auto-rappresentazione attraverso video registrati con smartphone. Un percorso entusiasmante e partecipato che ha portato alla produzione di circa 50 brevi video.

I partecipanti hanno inoltre potuto incontrare professionisti che operano nel campo dell'audiovisivo, come Agostino Ferrente – regista del film *Selfie*, con il quale ha vinto il David di Donatello come miglior documentario – che ha aperto il ciclo di appuntamenti con una riflessione sul selfie, spesso associato a un tipo di immagine stereotipata. Nel caso del film di Ferrente, invece, la telecamera frontale dell'iPhone è usata come una finestra sul mondo quotidiano dei due ragazzi.

La MAD Entertainment, fondata a Napoli nel 2010, una delle factory più importanti e creative del panorama italiano, ha aperto virtualmente le sue porte introducendo e parlando ai bambini e alle bambine dell'infanzia e della primaria dei premiatissimi film animati di Alessandro Rak (*L'arte della felicità*, *Gatta cenerentola*, *Yaya* e *Lennie - The walking liberty*) e, per Rai Kids, la serie *Food wizards*.

Luca Raffaelli, massimo esperto italiano nel campo di fumetti e anime, ha incentrato l'incontro sullo sviluppo tecnologico dell'animazione giapponese e sull'influenza che ha avuto sull'immaginario cinematografico nel resto del mondo a partire dal suo saggio *Le anime disegnate*. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre.

Ha chiuso il ciclo di appuntamenti Lukas Tiberio Klopfenstein, affermato visual effect compositor che ha ricoperto, tra le altre posizioni, quella di artist / supervisor di *Star Trek Beyond*, *Wonder Woman*, *Blade Runner 2049*.