



PROGRAMMA

“Future Cine Lab – festival didattico di metafruizione audiovisiva”

Future Cine Lab è un progetto dell’Associazione APS *Accademia Terra* con partner CRS4, NABA (Nuova Accademia di Belle Arti di Milano) e Associazione culturale *Tina Modotti* relativo al bando MIBAC e MIUR “Cinema per la Scuola –Buone Pratiche, Rassegne e Festival” 2019/2020.

Si tratta di un festival cinematografico in cui i temi sono quelli dell’arte e della tecnologia, che si rivolge a tutti i gradi scolastici.

Nello specifico sono coinvolte due scuole elementari, due scuole medie e tre scuole superiori.

Il programma per le scuole elementari, Scuola Elementare “V.Angius” di Gonnese e Scuola Elementare “G. Rodari” di Sestu, prevede 24 ore per ciascuna scuola divise in:

-6 ore di proiezione (comprese di introduzione e dibattito finale)

-15 ore di laboratorio di *Claymation*

-3 ore di evento conclusivo e premiazione finale (incontro in cui si riuniranno tutte le scuole partecipanti al progetto)

Film per le proiezioni:

1. “Isle of Dogs - L’Isola dei Cani” di Wes Anderson
2. “Wallace & Gromit - La Maledizione del coniglio mannaro” di Nick Park

Esperti per il laboratorio:

- Simone Lumini
- Luisa Marongiu
- Pierfrancesco Carta
- Francesca Campurra
- Simone Salaris



Il programma per le scuole medie, Scuola media “V. Angius” di Portoscuso e Scuola media “G. Rodari” di Sestu, prevede 24 ore per ciascuna scuola divise in:

-6 ore di proiezione (comprese di introduzione e dibattito finale)

-15 ore di laboratorio di *Paesaggi Sonori* (scuola media di Portoscuso) / *Videogame* (scuola media di Sestu)

-3 ore di evento conclusivo e premiazione finale (incontro in cui si riuniranno tutte le scuole partecipanti al progetto)

Film per le proiezioni:

1. “SCORE. La musica nei film” di Matt Schrader
2. “BABY BOSS – Caccia al bambino!” (cartone animato interattivo)

Esperti per il laboratorio *Paesaggi Sonori* (scuola media di Portoscuso):

- Simone Lumini
- Luisa Marongiu
- Veronica Secci
- Enrico Monni

Esperti per il laboratorio *Videogame* (scuola media di Sestu):

- Simone Lumini
- Luisa Marongiu
- Felice Colucci
- Fabio Secci

Le ore di proiezione e di laboratorio previste per tutte le scuole elementari e medie sono state svolte dal mese di Ottobre al mese di Dicembre 2020 nelle strutture scolastiche delle diverse scuole.

Concorso e premi “Racconta FutureCineLab”

Durante le ore di laboratorio, oltre all’attività laboratoriale a tema prevista, nelle scuole primarie e secondarie di primo grado è stata attivata anche l’attività di video – storytelling. Sono stati realizzati i video-documentari "dietro le quinte", che testimoniano e raccontano lo svolgimento delle attività del laboratorio. Ogni video (min. 1 minuto, max. 3 minuti) concorrerà al concorso interno al festival. Ogni scuola concorrerà contro la scuola dello stesso ordine e grado. I video-racconti verranno valutati da una giuria di esperti della **Film Commission**, per la loro originalità nel raccontare le attività svolte. I premi in palio saranno tecnologia software ed hardware per video-making e composizione musicale elettronica. I documentari saranno presentati al pubblico e premiati durante l’evento conclusivo.



Il programma per le scuole superiori, Liceo Classico “Siotto Pintor”, Liceo Artistico “Foiso Fois” e I.P.S.I.A “Meucci”, prevede 24 ore da svolgere insieme, divise in:

- 9 ore di proiezione (comprese di introduzione e dibattito finale)
- 12 ore di laboratorio *Interaction Design*
- 3 ore di evento conclusivo e premiazione finale (incontro in cui si riuniranno tutte le scuole partecipanti al progetto)

Qui di seguito il calendario delle proiezioni e del laboratorio previsto per le scuole superiori:

MARTEDÌ 9 Febbraio 2021 - Sa Manifattura, Cagliari.

- ore 10.00/13.00 Proiezione documentari + presentazione e dibattito
- ore 14.00/17.00 Laboratorio di Interaction Design

MERCOLEDÌ 10 Febbraio 2021 - Sa Manifattura, Cagliari.

- ore 10.00/13.00 Proiezione documentari + presentazione e dibattito
- ore 14.00/17.00 Laboratorio di Interaction Design

GIOVEDÌ 11 Febbraio 2021 - Sa Manifattura, Cagliari.

- ore 10.00/13.00 Proiezione documentari + presentazione e dibattito
- ore 14.00/17.00 Laboratorio di Interaction Design

VENERDÌ 12 Febbraio 2021- Sa Manifattura, Cagliari.

- ore 14.00/17.00 Laboratorio di Interaction Design

Documentari per le proiezioni:

1. Abstract the Art of Design: Neri Oxman - Bioarchitettura (45 min).

“Forse più di ogni altro designer della stretta contemporaneità, Neri Oxman incarna la forza innovatrice e geniale di chi attinge la propria saggezza dall'osservazione della natura. L'impatto con cui, con il suo gruppo di ricerca Mediated Matter al Media Lab del MIT di Boston, ha avviato una vera e propria rivoluzione sospesa tra architettura e microrganismi, si basa su l'avanguardia degli strumenti e un radicale ripensamento metodologico, che fa dell'interdisciplinarietà tra scienza, biologia, design e arte un connubio capace di accelerare una fisionomia del mondo più sostenibile.”



2. Abstract the Art of Design: Olafur Eliasson - il design dell'arte (45 min).

“Olafur Eliasson è celebre per i suoi progetti artistici su larga scala, presentati in musei ma anche in spazi pubblici. Inoltre ha ideato numerose installazioni architettoniche in tutto il mondo. L'artista, per metà danese e per metà islandese, vive e lavora tra Copenhagen e Berlino. Qui, nel 1995, ha fondato lo Studio Olafur Eliasson, in cui un team - composto da un centinaio di artigiani, architetti, storici dell'arte, archivisti, programmatori, amministratori, tecnici scientifici e cuochi - lo assiste nella realizzazione dei suoi lavori altamente sperimentali.”

3. Abstract the Art of Design: Es Devlin - Scenografia (42 min).

“Es Devlin è un artista e designer riconosciuta per la creazione di sculture e ambienti performativi di grandi dimensioni che fondono musica, lingua e luce. Devlin ha collaborato con il fisico teorico Carlo Rovelli, ha concepito scenografie per Beyoncé, Billie Eilish, The Weeknd e gli U2, ha parlato al TED TALK 2019 di scultura, musica e tecnologia, ha inoltre progettato la cerimonia di chiusura delle olimpiadi di Londra 2012, la cerimonia di apertura dei giochi olimpici di Rio 2016, e attualmente disegna il padiglione del regno unito all'expo 2021 di Dubai.”

4. Abstract the Art of Design: Platon - Fotografia (43 min).

“Platon Antoniou è soprannominato come il fotografo dei potenti, è uno dei fotografi più importanti degli ultimi secoli. E' riuscito a fotografare tutti i potenti del mondo, anzi quasi tutti, solamente un politico “potente” è riuscito a fuggire dalla macchina fotografica di Platon Antoniou. I suoi ritratti sono particolari e interessanti allo stesso tempo, tutti primi piani che fanno emergere la realtà della persona fotografata. La composizione dei suoi scatti è simile in ogni foto, ma da l'impressione come se ogni volta fosse diversa. Far uscire fuori il lato umano di tutti i potenti, da Putin a Berlusconi, da Saddam a Stallone, questa è la missione del fotografo greco. Nella sua giovane ma lunga carriera è riuscito a fotografare praticamente tutte le persone più influenti di questo secolo”

5. Abstract the Art of Design: Christoph Niemann - Illustrazione (47 min).

“Scrittore, illustratore, graphic designer, Christoph Niemann è una delle menti più brillanti della comunicazione visiva contemporanea. Autore di libri per bambini, scrive e illustra articoli di politica, economia, arte e costume. La sua bravura gli ha permesso nel 2010 di entrare a far parte della Hall of Fame dell'Art Directors Club, e ancora prima dell'Alliance Graphique Internationale. E poi di conquistare premi



come AIGA, Art Directors Club e American Illustration e di realizzare collaborazioni prestigiose come quelle per The New Yorker, Newsweek, American Illustration e New York Times. Proprio il NY Times dal 2008 accoglie Abstract Sunday, il suo blog d'illustrazione. Un diario a metà tra un portfolio e uno sketchbook, in cui dimostra la sua capacità di sintetizzare concetti complessi in illustrazioni semplici. Ci sono cose a cui nessuno pensa. Tranne Christoph Niemann.”

6. Abstract the Art of Design: Paula Scher - Graphic Design (41 min).

Paula Scher è un'illustratrice, pittrice, insegnante e grafica statunitense. Laureata presso la Tyler School of Art di Philadelphia nel 1970, Scher fonda nel 1984 uno studio di design, disegna pubblicità e copertine discografiche per CBS e Atlantic, per poi unirsi a Pentagram nel 1991, diventandone la prima direttrice donna. Nel corso della sua carriera le sono stati conferiti oltre 300 premi. I suoi lavori sono in mostra al MoMA di New York, Museum für Gestaltung di Zurigo e presso il Library of Congress di Washington D.C.

7. Abstract the Art of Design: Ralph Gilles - Design automobilistico.

Ralph Gilles è un imprenditore e designer statunitense di origine haitiana, responsabile globale del design Fiat Chrysler, porta il marchio nel futuro grazie a nuove e raffinate auto sportive e furgoni elettrici senza conducente.

8. Abstract the Art of Design: Tinker Hatfield - Design di Scarpe (42 min).

Tinker Hatfield, designer americano, il papà delle Air Max. Dalla sua matita hanno preso vita le sneaker più leggendarie degli ultimi trent'anni. Solo per citarne alcune: sono sue le Air Trainer I portate al successo dal tennista MacEnroe, sue le MAG progettate per Ritorno al Futuro che hanno poi dato origine alle HyperAdapt in tempi recenti, sue le Air Tech Challenge portate alla gloria da Agassi, tutte le Jordan dalla versione III alla XV, e poi di nuovo dalla XX ed ovviamente le prime Air Max.

9. Abstract the Art of Design: Ian Spalter - Design di prodotti digitali (46 min).

Ian Spalter è la “testa” del design di Instagram dove guida il team responsabile di tutto ciò che riguarda il design, dalle esperienze di app multiplatforma al marchio e all'identità. Ian è stato in precedenza Sr. UX Manager di YouTube e, prima ancora, Direttore di UX & Design presso Foursquare.



Esperti per le proiezioni (presentazione e dibattito/commento):

Ispirandosi ad eventi come "TED Technology & Eduteinment Days" le presentazioni e i dibattiti di tutte le proiezioni dedicate alle scuole secondarie di secondo grado saranno tenute dalla supervisor Crs4, **Nicoletta Zonchello**, tecnologa della comunicazione e co-fondatore di EIA FACTORY del CRS4, e da **Massimo Lumini e Simone Lumini** fondatori dell'Associazione *Accademia Terra*.

Esperti per il laboratorio di *Interaction Design*:

- **Nima Gazestani**: Architetto, esperto in interaction design e visual computation, docente presso Naba e Domus Academy
- **Riccardo Mantelli**: Artista multimediale, esperto in creative coding e interaction design, docente presso Naba e Domus Academy
- **Felice Colucci**: Ingegnere informatico, esperto in computer vision, ricercatore presso CRS4.
- **Danilo Casti**: Artista audiovisivo, esperto in performance live e programmazione audio-video, libero professionista presso "We are in Danger".
- **Simone Lumini**: Sound Designer, esperto in creazione di paesaggi sonori e percorsi didattici digitali interdisciplinari, vice presidente di Accademia Terra.

Descrizione laboratorio di *Interaction Design*.

Verrà formato un gruppo classe misto che coinvolgerà alunni di diverse tipologie di scuole superiori in fascia di età pre-universitaria, gli indirizzi presi in considerazione potranno essere classico, scientifico, artistico, linguistico, informatico, elettrotecnico e pedagogico. Sulla scia della disseminazione culturale operata da [EIA, Exploring Artificial Intelligence in ART](#), la scuola artistico-scientifica del CRS4, la mission dell'iniziativa sarà quello di formare un team dalle competenze trasversali, che nell'arco di 4 incontri possa sperimentare nuove concezioni di produzione artistica, fruizione e comunicazione trasversale.

Tra le varie attività, un modulo sarà dedicato all'audio-video e quindi allo studio dei linguaggi fotografici, dell'animazione, dell'editing video, dell'editing audio. Alcune delle tecnologie hardware e softwares utilizzate saranno: Audiotool, Canon Reflex, Final Cut, Gifmaker.me, GoPro, illuminazione e diffusori, IMovie, Kaooth.com, Logic Pro X, Native Instruments MK2, ottiche fotografiche analogiche, Pixlr.com, Storyboardthat.com, supporti e attrezzistica, Windows Movie Maker ecc.

La finalità del workshop è la creazione di una installazione interattiva da esporre durante l'evento conclusivo della manifestazione culturale ***Future Cine Lab***. L'installazione dovrà comprendere l'utilizzo di suoni, luce proiettata o immagini su schermo e l'interazione tra fruitore e opera. I docenti esperti del NABA condurranno le attività sulla base di numerose esperienze pregresse di performance e installazioni realizzate per realtà affermate e grandi



brand come Ferrari, Eni e Vodafone. Il resto degli esperti affiancherà i discenti e supervisionerà a livello tecnico e concettuale la produzione artistica del gruppo classe.

Evento conclusivo finale.

L'evento conclusivo finale si svolgerà il 13 Febbraio 2021 negli spazi di Sa Manifattura a Cagliari dalle ore 09.30, parteciperanno tutte le scuole coinvolte e avrà la seguente programmazione:

H 09.30 - Presentazione evento, padiglioni, personalità, opere esposte e laboratori. Talk Introduttivo a cura degli organizzatori del festival e avvio attività espositive

H 11.30 - Panel conclusivo di fruizione dei laboratori 6-10 anni. Momento di fruizione dei risultati conclusivi realizzate durante le ore di workshop dedicate ai bambini della scuola primaria

H 12.00 - Panel conclusivo di fruizione dei laboratori 11-14 anni. Momento di fruizione dei risultati conclusivi realizzate durante le ore di workshop dedicate ai ragazzi delle scuole medie inferiori

H 12.30 - Premiazioni concorso "Racconta FutureCineLab". Momento conclusivo che prevede la premiazione del miglior cortometraggio realizzato dagli alunni durante il "work in progress" dei laboratori didattici. Giuria a cura di Sardegna Film Commission.

H 13.00 - Aperitivo Musicale. Dj Set a cura di Radio X

H 15.30 – Tavola rotonda "Il ruolo del design nella cinematografia e nelle esperienze interattive" a cura di Simone Lumini e Massimo Lumini (Accademia Terra), Nicoletta Zonchello (CRS4, EIA Factory), Nevina Satta (Film Commission), Guido Tattoni (NABA - Nuova Accademia di Belle Arti, Milano)

Focus "Musica e Intelligenza Artificiale" a cura di Guido Tattoni (NABA - Nuova Accademia di Belle Arti, Milano)

H 17.30 - Presentazione Installazione Interattiva dei laboratori 16-18 anni a cura di Riccardo Mantelli e Nima Gazestani, docenti di NABA (Nuova Accademia di Belle Arti, Milano) e Domus Academy



H 18.30 - Live Performances (da confermare):

- Danilo Casti, Dalila Kairos, “programmazione sonora, visiva e sperimentazione vocale”.
- Andrea Schirru, Giacomo Casti, Gianmarco Deiana, “Suoni da e per il Cinema”.
- Noise Nurses, “rumoristica analogica e digitale”.
- Simone Lumini e Maria Sciola, “Sound of Stone”, lo sviluppo dello strumento virtuale basato sugli studi di Pinuccio Sciola accompagnato da letture.