



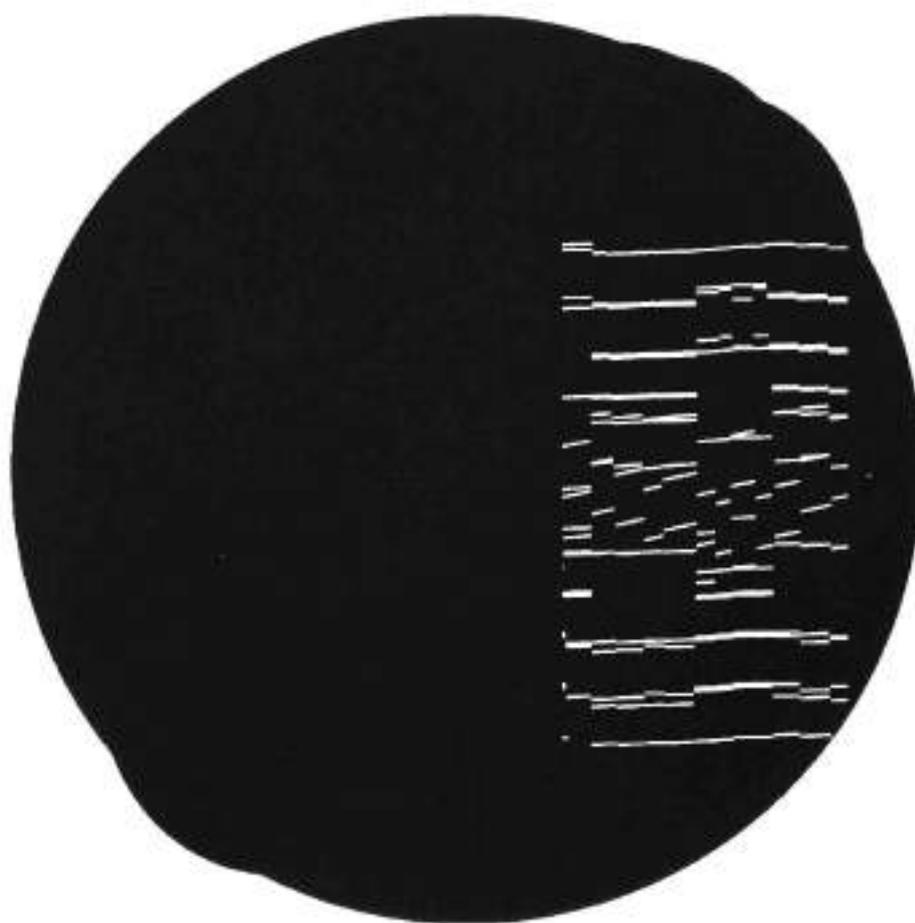
# Future Cine Lab

**Festival Didattico  
di Metafruizione  
Audiovisiva**

*"Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale  
Cinema per la Scuola  
promosso da MiBAC e MIUR".*

***"Il Cinema incontra  
l'Interaction Design: nasce  
FutureCineLab."***

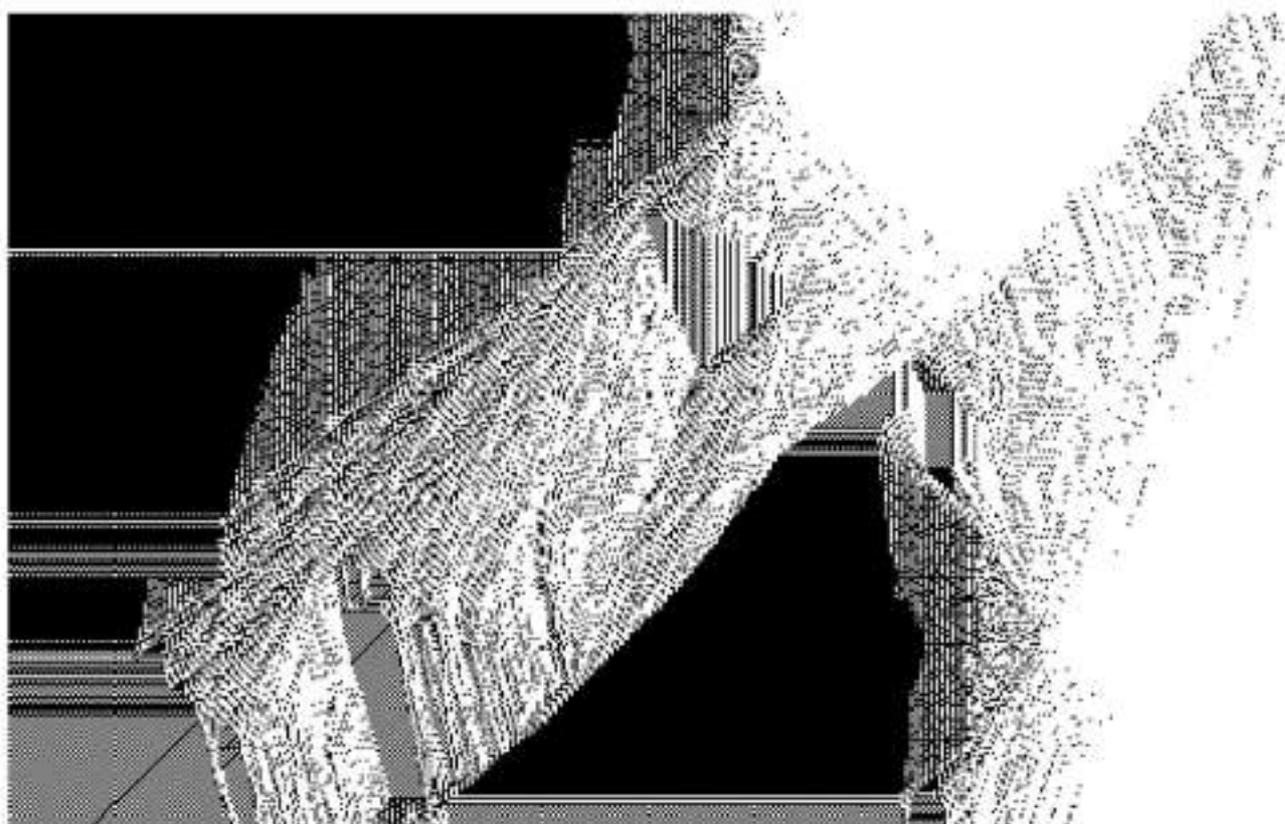
Fonte: [www.sardegnafilmcommission.it](http://www.sardegnafilmcommission.it)



“L’iniziativa ha proposto **cinque rassegne cinematografiche, nove laboratori, un video-concorso e due masterclass per docenti**, per un totale di oltre **200 ore di formazione**.

Un ponte tra la Sardegna e le frontiere contemporanee **post digitali** applicate alla **didattica**. Nuovi modi di pensare la scuola e l'apprendimento attraverso il cinema, il design e l'arte video-ludica, spiega Simone Lumini, direttore artistico del festival e portavoce di **Accademia Terra**, ente capofila e promotore del progetto realizzato in sinergia con **NABA, Nuova Accademia di Belle Arti, CRS4, Centro di Ricerca, Sviluppo e Studi Superiori in Sardegna, Fondazione SARDEGNA Film Commission e Associazione Culturale Tina Modotti** e finanziato da **MiBAC e MIUR** per il **Piano Nazionale Cinema per la Scuola**”.

Fonte : [www.ansa.it](http://www.ansa.it)



Accademia Terra presenta

## Future Cine Lab

Progetto finanziato dai ministeri MIBAC e MIUR "Cinema per la Scuola –  
Buone Pratiche, Rassegne e Festival" 2019/2020  
nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola  
2019/2020

Indice:	
Network.....	5
Network: le scuole.....	13
Network: i docenti.....	14
Network: Lecturers. Ospiti.....	16
Network: Operatori e tutor d'aula.....	17
Future Cine Lab 20/21.....	19
Fase 1   Propedeutica: La rassegna cinematografica.....	23
Fase 2   Produzione: Laboratori e workshop.....	32
Fase 2   Produzione: Laboratori e workshop   ClaymationLab.....	33
Fase 2   Produzione: Laboratori e workshop   VideoGameArt.....	38
Fase 2   Produzione: Laboratori e workshop   Lettura espressiva, Paesaggi Sonori e Glitch Art.....	41
Fase 2   Produzione: Laboratori e workshop   New Media Art e Interaction Design.....	46
Fase 3   Comunicazione: Panel conclusivo   La location.....	59
Fase 3   Comunicazione: Fruizione   L'evento in streaming.....	61
Fase 3   Comunicazione: Master Class .....	63
Fase 3   Comunicazione: Fruizione   Le installazioni.....	68
Fase 3   Comunicazione: Fruizione   La performance live.....	76
Fase 3   Comunicazione: Fruizione   Il concorso.....	78
Fase 3   Comunicazione: Fruizione   La premiazione.....	79
Fase 3   Comunicazione: Fruizione   La borsa di studio.....	81

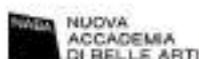
# Network:

Accademia Terra APS

CRS4

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti

"Investigare il legame indissolubile  
tra arte e scienza"



SA  
MANIFATTURA

# Network:

## Academia Terra

Community artistico-filosofica-scientifica nata in seno alle sperimentazioni del prof. Massimo Lumini (architetto e artista) e Simone Lumini (ingegnere audiovisivo, compositore e Sound Designer) nel campo della didattica innovativa, dell'arte e della scienza. Dal 2018 Academia Terra e' configurata come Associazione APS ETS il cui scopo e oggetto sociale e' quello di operare nei settori dell'istruzione e della formazione sia scolastica che extra scolastica, di ogni ordine e grado, sviluppando protocolli didattici innovativi. Academia Terra coniuga tematiche inerenti il design, la bio-mimetica, la progettazione e fabbricazione 3D, l'ingegneria audiovisiva e la comunicazione digitale, l'arte per l'infanzia, l'intelligenza artificiale, la robotica, l' Interaction design, la ricerca e la divulgazione scientifica. La mission di Academia Terra e' quella di combattere la dispersione scolastica nelle fasce a rischio e di attuare promozione sociale nel campo della didattica, dell'orientamento e dell'imprenditoria giovanile,



# Network:

## **NABA, Nuova Accademia di Belle Arti**

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti è un'Accademia di formazione all'arte e al design: è la più grande Accademia privata italiana e la prima ad aver conseguito, nel 1981, il riconoscimento ufficiale del Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR). Con i suoi due campus di Milano e Roma, offre corsi di primo e secondo livello nei campi del design, fashion design, grafica e comunicazione, arti multimediali, nuove tecnologie, scenografia e arti visive, per i quali rilascia diplomi accademici equipollenti ai diplomi di laurea universitari. NABA è stata selezionata da QS World University Rankings® by Subject come la migliore Accademia di Belle Arti italiana e tra le prime 100 istituzioni al mondo in ambito Art&Design, è stata inserita da Domus Magazine tra le 100 migliori scuole di Design e Architettura in Europa, e da Frame tra le 30 migliori scuole postgraduate di Design e Fashion al mondo.



# Network:

## **CRS4, Centro di ricerca, sviluppo e studi superiori in Sardegna**

Centro di ricerca interdisciplinare costituito dalla Regione Autonoma della Sardegna nel 1990 il cui socio unico è l'agenzia regionale Sardegna Ricerche. Il Centro promuove lo studio, lo sviluppo e l'applicazione di soluzioni innovative a problemi provenienti da ambienti naturali, sociali e industriali. Tali sviluppi e soluzioni si basano sulla scienza e tecnologia dell'informazione e calcolo digitale. Ha recentemente intrapreso un percorso di ricerca e sperimentazione sulle nuove tecnologie applicate all'arte, promuovendo la scuola scientifica "EIA-Exploring Artificial Intelligence in Art" e la nascita di EIA FACTORY, un laboratorio di sperimentazione che è anche un collettivo di artisti e scienziati che sperimentano nuove forme di creatività uomo-macchina.



# Network:

## **Fondazione Sardegna Film Commission**

Ente regionale di governance della Filiera audiovisiva e cinematografica, la Fondazione Sardegna Film Commission favorisce lo sviluppo di un ecosistema produttivo e formativo delle industrie creative.

Sostenendo anche la promozione e diffusione di opere e talenti Made in Sardegna, con specializzazione su Cinema, Tv, Animazione, Videogame e VR, diffonde pratiche di sostenibilità ambientale e sociale, contribuendo a portare la Sardegna nel mondo ed il mondo in Sardegna.



# Network:

## **Associazione culturale Tina Modotti**

L'Associazione Culturale Tina Modotti, originariamente affiliata con la Federazione Italiana Circoli del Cinema (FICC), attualmente è affiliata alla Federazione Italiana Cineforum (FIC), dal 2008 al 2012 ha svolto il Campidano Film Festival e dal 2014 ad oggi il Cagliari Film Festival. Entrambe le iniziative si sono sviluppati tra proiezioni e numerosi workshop di formazione cinematografica con docenti come Giuseppe Ferrara, Stefano Savona, Susanna Nicchiarelli, Pasquale Scimeca, Isabella Sandri, Giuseppe Gaudino, Iacopo Quadri e Lirio Abbate. L'obiettivo delle manifestazioni è quello di dare visibilità ad opere prime escluse dalla programmazione dei circuiti cittadini, al cinema del reale con documentari narrativi di interesse sociale e storico, dando spazio ai nuovi autori e autrici emergenti.



# Network:

## MeMa-Lab

Gruppo di ricerca nel settore della fabbricazione digitale, che ha come obiettivo lo sviluppo di soluzioni tecnologiche applicabili al campo della moda e del design con particolare attenzione al campo dell'interaction design e delle tecnologie "wearable", ossia indossabili.

L'atelier digitale di Giovanni Paolo Masia e Stefania Merella espone i propri progetti presso eventi internazionali di rilievo nel campo della fabbricazione digitale, come il Maker Faire Rome - The European Edition 2018, presso la Nuova Fiera di Roma.



# Network:

## **ALO Architettura**

Studio di architettura fondato dal designer Marco Verde, professionista interdisciplinare focalizzato su "integral design strategies and processes for Non-Standard Architecture" di matrice bio-mimetica, come attesta il suo Master in Genetic Architectures (aka Bio Digital Design) presso EsArq-UiC, Barcellona (Spagna). L'esperienza in strutture interattive a geometria variabile, strategie di progettazione parametrico-associative e personalizzazione industrializzata posiziona ALO come studio di architettura tra i più unici ed innovativi del territorio regionale. Marco Verde ha prestato docenza presso Pratt Institute (USA), Elisava (Spagna), Università di Nicosia (Cipro), Università di Cipro (Cipro), Hyperbody, presso la Delft University of Technology (Paesi Bassi) e AA Visiting School a Parigi (Francia) e IED (Cagliari).



# Network:

## Le Scuole

- **L'Istituto Comprensivo "V. Angius"** nasce il 1° settembre 2015 a seguito del piano di dimensionamento delle istituzioni scolastiche che ha previsto la fusione tra l'Istituto Comprensivo Portoscuso e l'Istituto Comprensivo Gonnese. È costituito da 8 plessi di cui tre scuole dell'infanzia, tre scuole primarie e due scuole secondarie di primo grado dislocate nei due comuni di Portoscuso e Gonnese.

- **L'Istituto Comprensivo "Gramsci + Rodari"** di Sestu nasce nell' a.s. 2013-14 dalla fusione del Circolo Didattico n. 2 e della Scuola secondaria di I grado. Dal 1 Settembre 2014 un ulteriore atto di razionalizzazione della rete scolastica regionale configura definitivamente l'Istituto Comprensivo di Sestu, che comprende una scuola primaria (Rodari), due scuole dell'infanzia (Gagarin e Via Piave), una scuola secondaria di I grado in 2 caseggiati (Via Dante e Via Torino).

- **L'Istituto professionale "A. Meucci"** è l'unico Istituto di Cagliari per il settore socio-sanitario Odontotecnico, Ottico, per il Settore della Manutenzione e Assistenza Tecnica e per il Settore Servizi Culturali e dello Spettacolo. La sede centrale in Via Bainsizza, mentre la succursale è situata in Via Vesalio di fronte al Parco di Terramaini a Cagliari.

- **Il Liceo Classico Statale "Giovanni Siotto Pintor"** è una tra le più antiche scuole superiori della città di Cagliari e della Sardegna. Nel 1951 viene trasformato in Liceo Ginnasio. Inaugurata nel 1968, la sede attuale è dislocata tra viale Trento e via Rovereto ed è stata progettata da Ubaldo Badas.

- **Il Liceo Scientifico "Asproni"** nacque nel 1924 come Istituto privato, finanziato da un Consorzio di Comuni della Circoscrizione. Con decreto del 22 giugno 1927 il Ministro Fedele pareggiò il Liceo Comunale di Iglesias ai corrispondenti istituti regi. Il Liceo Artistico di Iglesias, istituito nel 1996 come sede associata del Liceo Artistico di Cagliari, ha acquisito autonomia con la nascita dell'Istituto di Istruzione Superiore "G. Asproni" nell'anno 2009-2010 che comprende quindi i due licei. La sede si trova in località Su Pardu, Iglesias.

- **Il Liceo Artistico "Foiso Fois"** nasce a Cagliari come istituzione privata parificata alla metà degli anni Cinquanta e diviene scuola pubblica nell'anno scolastico 1967 - '68. La sede storica si trovava in via San Giuseppe e al Collegio di Santa Teresa in Piazza Dettori, nel quartiere Marina di Cagliari. Le sedi attuali si trovano in Via Nino Bixio 13 e Piazza dei Martiri delle Foibe a Cagliari e in Via Cesare Cabras a Monserrato.

# Network:

## I Docenti



### **Simone Lumini**

Sound Designer, musicista elettronico e organizzatore di eventi culturali internazionali, esperto in creazione di percorsi didattici legati al tema delle arti e della tecnologia, socio fondatore di *Accademia Terra APS*; è il direttore artistico e coordinatore del *Festival Future Cine Lab*.



### **Riccardo Mantelli**

New Media Artist, esperto in *creative coding* e *interaction design*, docente presso *NABA*, *Nuova Accademia di Belle Arti* e *Domus Academy*



### **Nima Gazestani**

Esperto in *interaction design* e *visual computation*, docente presso *NABA*, *Nuova Accademia di Belle Arti* e *Domus Academy*

# Network:

## I Docenti



### **Danilo Casti**

Artista audiovisivo, esperto in performance live e programmazione audio-video, organizzatore presso "We are in Danger", festival di new media art.



### **Nicoletta Zonchello**

Responsabile comunicazione del CRS4, ha ideato e coordina la Scuola Scientifica EIA–Exploring Artificial Intelligence in Art e il Laboratorio EIA FACTORY.



### **Felice Colucci**

Ingegnere informatico, esperto in Computer- Vision Based Hand Gesture Recognition, ricercatore presso CRS4, si occupa di Intelligenza Artificiale e Arte ed è co-fondatore di EIA FACTORY.

# Network:

## Lecturers Ospiti



### **Guido Tattoni**

Artista e docente di discipline afferenti al suono dal 2003 al 2015 presso SAE Institute, di cui è stato Direttore, in NABA è stato Department Head del Dipartimento di Design e Arti Applicate dal 2015 al 2019 e docente di Sound Design. Dal 2019 ricopre la carica di Direttore e guida le attività didattiche dell'Accademia.



### **Massimo Lumini**

Architetto e docente di Storia dell'Arte, da oltre un trentennio sperimenta nel campo della biomimetica e del design naturale. Ha fondato il Bionikon Lab di Iglesias e attualmente dirige il NAT14, Fab Lab interdisciplinare e polo di aggregazione per start-up e progetti innovativi con impatto sul territorio. Dirige il FABNAT 14.



### **Marco Verde**

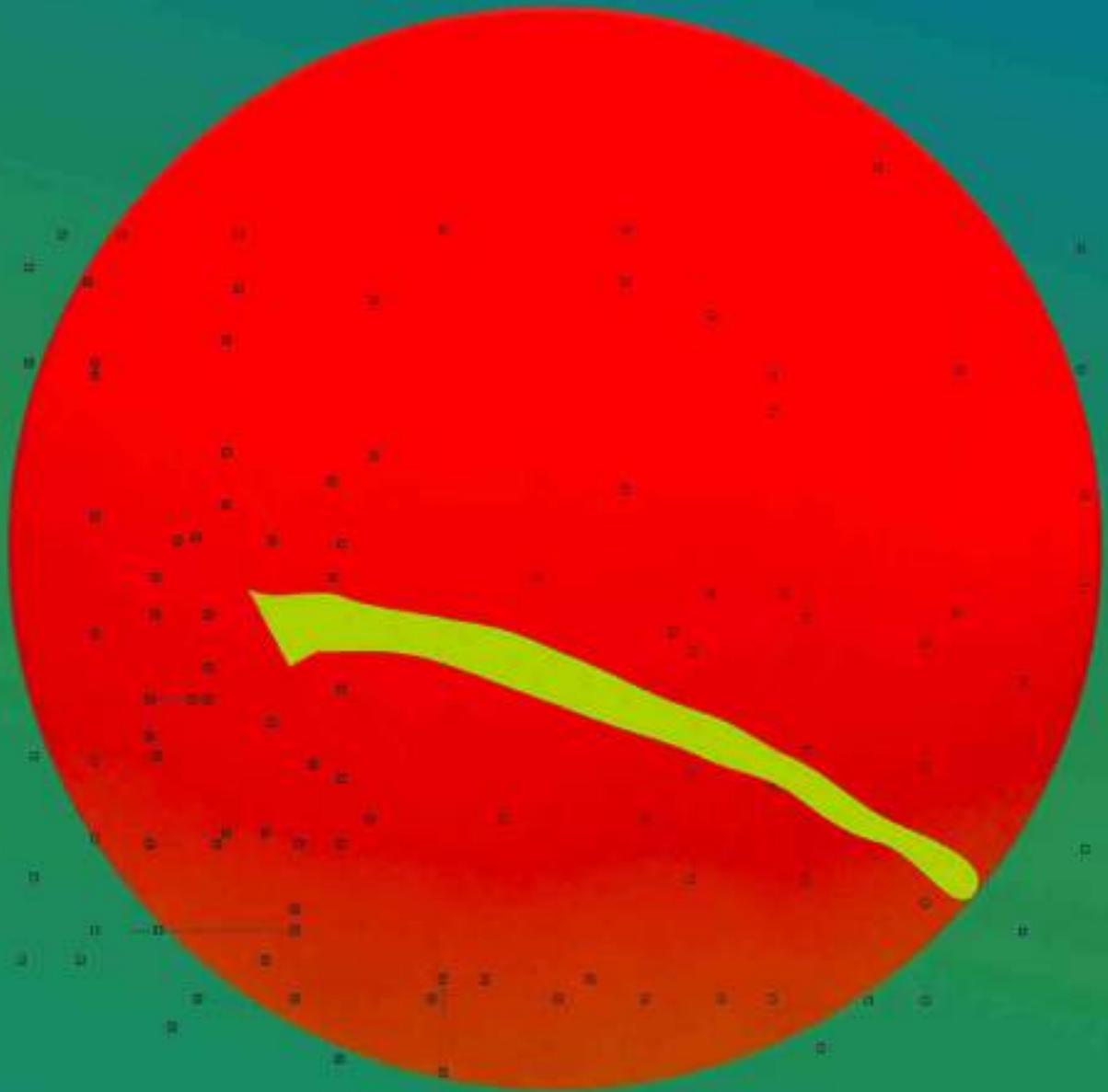
Progettista esperto in architettura parametrica, presta docenza presso IED ed è membro di Hyperbody, il gruppo di ricerca con sede in Olanda presso la Facoltà di Architettura della Delft University of Technology diretto dal Prof. ir. Kas Oosterhuis (ONL) focalizzato su Architettura Interattiva e Non Standard.

# Network:

## Operatori e Tutors d'aula

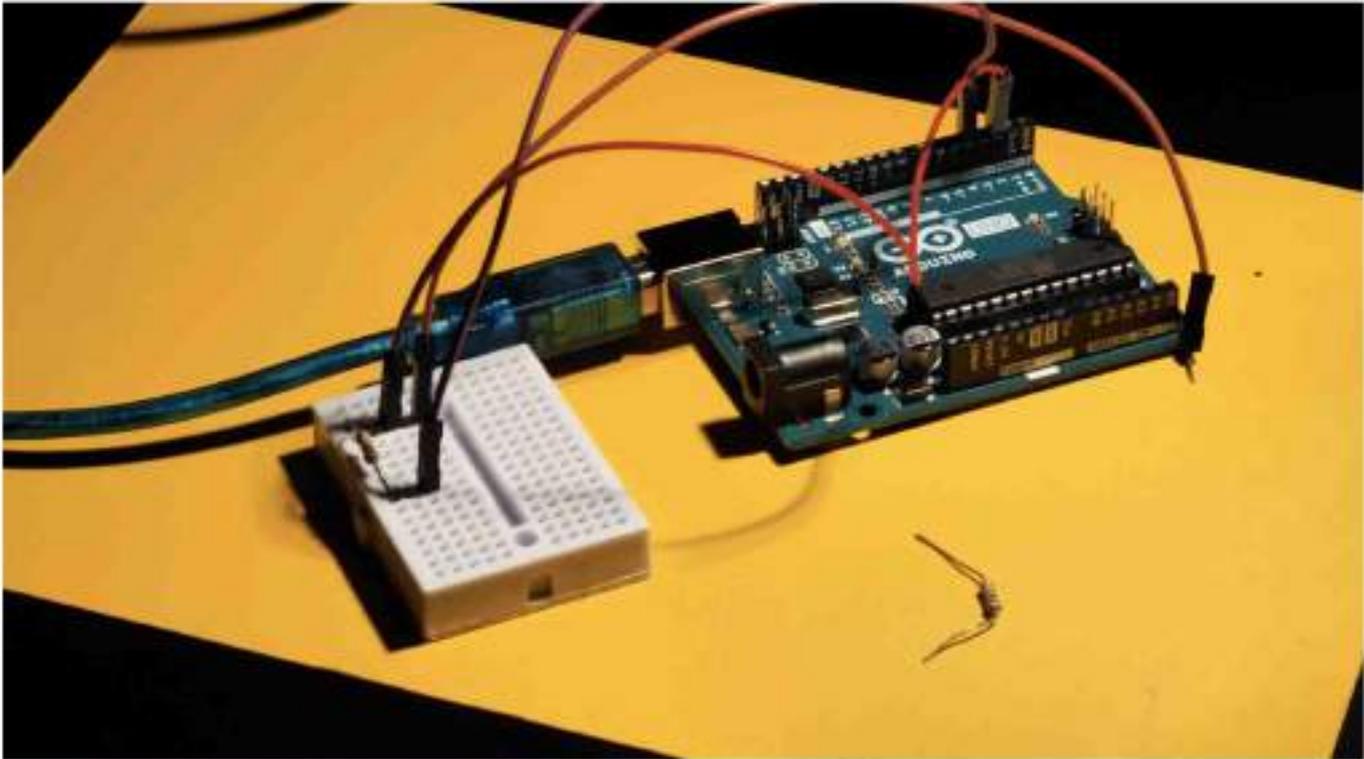
Enrico Monni  
Fabrizio Mocci  
Francesca Campurra  
Ginevra Turco  
Mario Antonio Nardi  
Pierfrancesco Carta  
Ricardo Leon Calero  
Simone Sarais  
Veronica Secci

Alessandra Patti  
Cristina Meloni  
Daniela Ticca  
Donatella Ferrara  
Eleonora Todde  
Elisabetta Cuccu  
Federica Olla  
Gavino Mette  
Laura Deriu  
Maria Antonietta  
Pirina  
Maria Paola Grosso  
Maura Quartu  
Rita Atzori  
Sandra Rombi  
Tiziana Gramai  
Valentina Dessi  
Valentina Zini  
Valeria Paretta  
Valeria Pettinau  
Veronica Sanna  
Vitto Di Marco



Design by Riccardo Mantelli

# Future Cine Lab 20-21



# Future Cine Lab 20-21

## **Festival Didattico di Meta-Fruizione Audiovisiva**

Future Cine Lab è un'operazione di ricerca e divulgazione che mira ad evidenziare il connubio indissolubile tra arte e scienza. L'iniziativa ha gettato un ponte tra il mondo del Cinema, le nuove frontiere in ambito di arti visive e la dimensione dell'apprendimento scolastico curricolare ed extra-curricolare. Il progetto si è svolto in duecento ore di formazione, rivolte ad una rete di otto entità scolastiche.

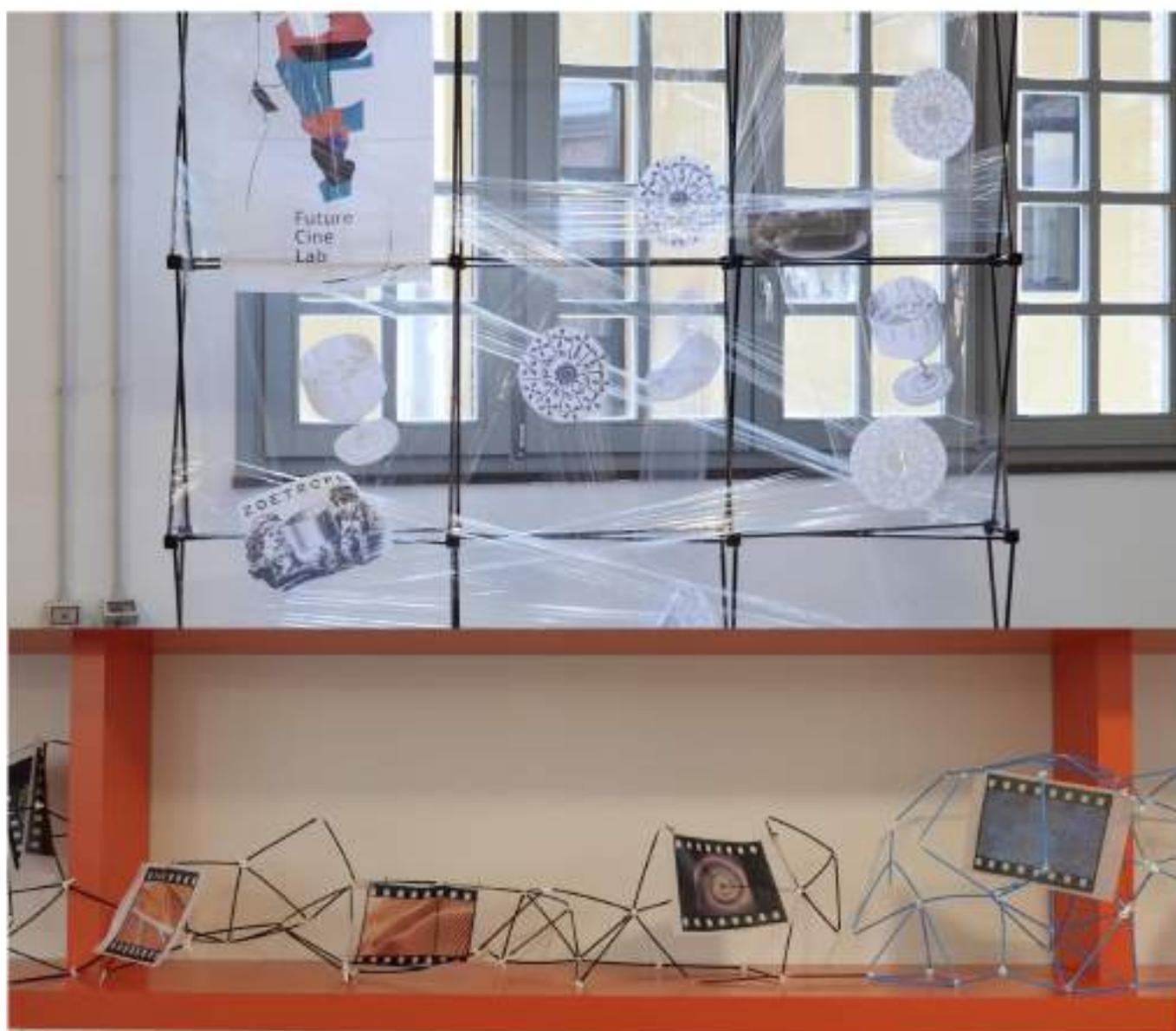
Le tre macro-fasi operative dell'evento culturale hanno previsto: propedeutica, produzione, comunicazione e panel conclusivo di fruizione. Grazie alle diverse declinazioni dei contenuti e al coordinamento didattico strutturato e polivalente, sono stati coinvolti studenti e studentesse di ogni ordine e grado provenienti da scuole primarie e classi pre-universitarie. Durante la fase propedeutica sono state proposte diverse rassegne audiovisive con titoli indirizzati a studenti e corpo docenti dei vari e diversi indirizzi scolastici. L'obiettivo è stato quello di far luce sul tema dell'Intelligenza Artificiale e delle sue possibili applicazioni nei processi creativi in ambito cinematografico, video-ludico ed artistico-performativo. Facendo leva sul concetto di "Cinema, arte, umanesimo e scienza" gli esperti hanno condotto master class e dibattiti abbinati tematicamente ad ognuno dei distinti film indicati nel programma del Festival.

La seconda fase è stata caratterizzata dalle attività di laboratorio condotte da docenti ricercatori, specializzati nei paradigmi di produzione della "new media art contemporanea".

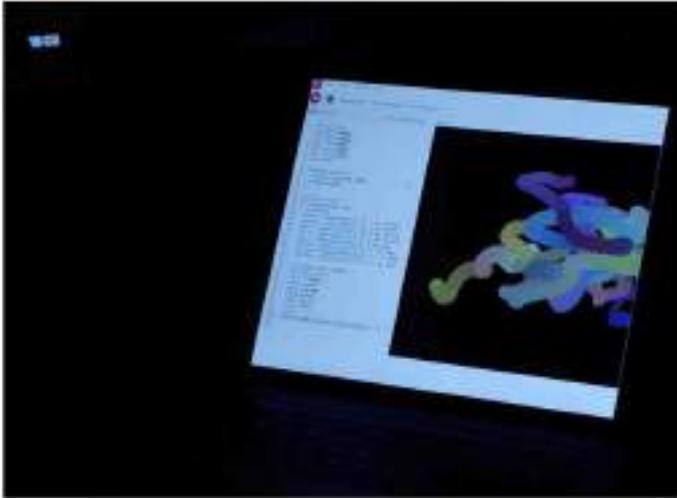
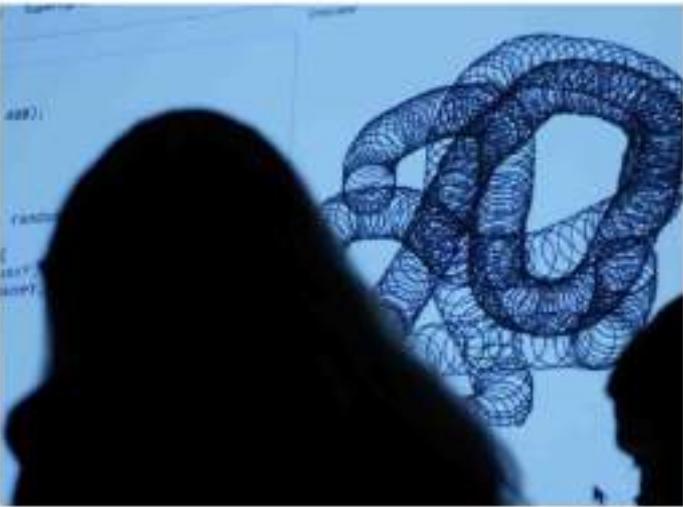
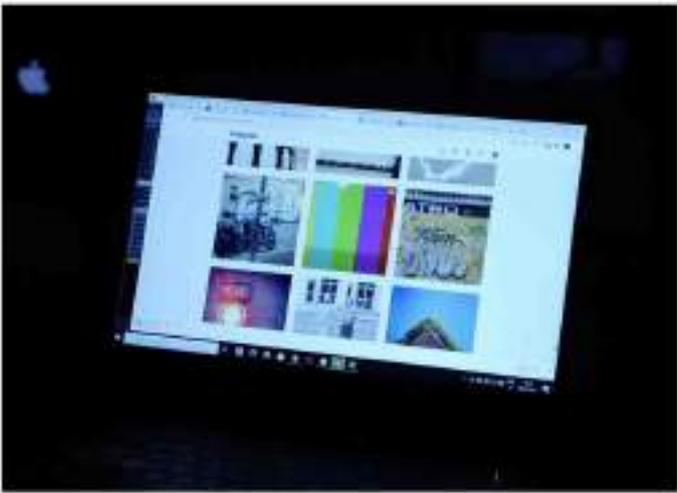
Il contest "DocuDay-Making Off - Concorso di videomaking e storytelling per le scuole", ha finanziato l'allestimento di 4 aule audiovisive permanenti negli istituti destinatari e ha visto la partecipazione in giuria degli esperti della Fondazione SARDEGNA Film Commission. Tramite il corso di "New Media Art e Interaction Design" è stata assegnata una borsa di studio a copertura del 50% per un percorso accademico presso NABA, Nuova Accademia di Belle Arti, configurando Future Cine Lab come un'occasione rilevante di alta formazione, orientamento e opportunità concreta di sviluppo per le carriere dei partecipanti.

# Future Cine Lab 20-21

Parole Chiave: 3D environment, ambienti virtuali immersivi, architettura, audio generativo, audio responsivo, coding, design, digital environment design, digital story-telling, elettroacustica, exhibition design, ICT (Information and Communications Technology), Installation Design, ingegneria del suono e delle immagini, intelligenza artificiale, IoT (Internet of Things), machine learning, motion capture, programmazione e creative coding, realtà aumentata, robotica, tecniche avanzate di animazione, video mapping, visual computation.



# Future Cine Lab 20-21



## Fase 1 | Propedeutica: La Rassegna Cinematografica.

Parole Chiave: 3d environment, animazione, architettura, brainstorming, branding, composizione musicale, cromatologia, design, design tipografico, doppiaggio, foley, fotografia, grafica, interazione audiovisiva, meta-fruizione, motion capture, neuro percezione, paesaggio sonoro, processi creativi e reti neurali, product design, sound design, stop motion, storytelling, teoria del cinema, videogame art.

"La rassegna audiovisiva ha avuto la finalità di ispirare ed alimentare il pensiero creativo nei discenti in vista dei laboratori pratici, anticipando i linguaggi e le tecniche previste dal programma didattico. Utilizzando il roster dei films come un vero e proprio strumento propedeutico sono stati introdotti concetti e parole chiave da sviluppare nei successivi workshop".

Scuole Primarie: ■

- Istituto Comprensivo "V. Angius", scuola primaria di Gonnese
- Istituto Comprensivo "Gramsci + Rodari", scuola primaria di Sestu

Scuole Secondarie di Primo Grado: ■

- Istituto Comprensivo "V. Angius", scuola secondaria di primo grado di Portoscuso.
- Istituto Comprensivo "Gramsci + Rodari", scuola secondaria di primo grado di Sestu



## Fase 1 | *Propedeutica*: La Rassegna Cinematografica.

Parole Chiave: 3d environment, animazione, architettura, brainstorming, branding, composizione musicale, cromatologia, design, design tipografico, doppiaggio, foley, fotografia, grafica, interazione audiovisiva, meta-fruizione, motion capture, neuro percezione, paesaggio sonoro, processi creativi e reti neurali, product design, sound design, stop motion, storytelling, teoria del cinema, videogame art.

«*Il cinema è il "come", non il "cosa."*»

Alfred Hitchcock

Istituti di Istruzione Superiore:  

- Liceo Classico "G. Siotto Pintor" di Cagliari
- Liceo Artistico e Musicale "Foiso Fois" di Cagliari

- Istituto Professionale per Produzione Industriale e Artigianale (I.P.S.I.A) "A. Meucci" di Cagliari
- Istituto di Istruzione Superiore "G. Asproni" di Iglesias



## Fase 1 | Propedeutica: La Rassegna Cinematografica.

Parole Chiave: 3d environment, animazione, architettura, brainstorming, branding, composizione musicale, cromatologia, design, design tipografico, doppiaggio, foley, fotografia, grafica, interazione audiovisiva, meta-fruizione, motion capture, neuro percezione, paesaggio sonoro, processi creativi e reti neurali, product design, sound design, stop motion, storytelling, teoria del cinema, videogame art.



### **Wallace & Gromit - La maledizione del coniglio mannaro (1h 35min)**

Film di animazione del 2005, creato in stop-motion e diretto da Nick Park e Steve Box e dalla sua casa di produzione DreamWorks Animation e Aardman Features. Il film, in cui i due personaggi Wallace e Gromit furono già protagonisti di alcuni cortometraggi di successo, vinse il premio Oscar 2006 come "miglior film d'animazione". L'opera è stata scelta per mostrare l'unione tra la tecnica stop-motion e la grafica computerizzata con la quale sono state realizzate alcune sequenze per via dell'impossibilità di riprodurre alcune scene solo con l'utilizzo dei pupazzi. La Aardman sviluppò un software di modellazione 3D ad hoc che riproduce fedelmente l'aspetto della plastilina modellata a mano, con tanto di segni come impronte e graffi.

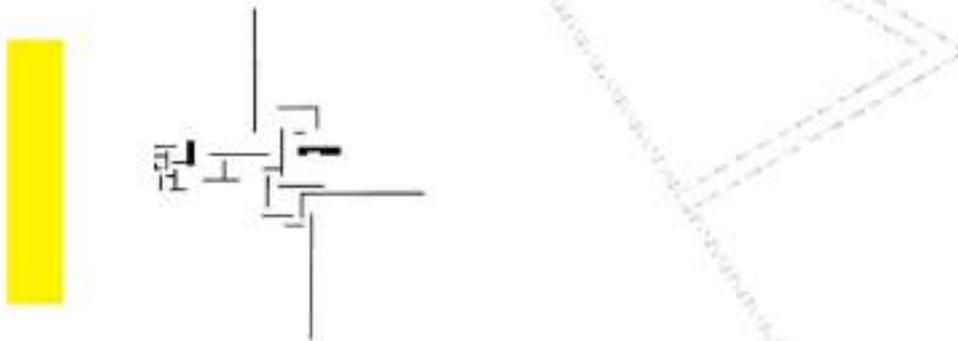
### **L'isola dei cani / Isle of dogs (1h 45m)**

Il film del regista Wes Anderson ha ottenuto due candidature a Premi Oscar, è stato premiato al Festival di Berlino, ha ottenuto due candidature a Golden Globes, due candidature a BAFTA, due candidature a Critics Choice Award e una candidatura a Producers Guild, oltre ad aver incassato miliardi di dollari al box-office.

La pellicola è stata scelta per entusiasmare i fruitori riguardo le immense possibilità delle tecniche di animazione stop-motion, combinate alla post-produzione digitale e al disegno di ambienti tridimensionali, argomenti che sono stati poi affrontati all'interno dei laboratori di Claymation.

## Fase 1 | *Propedeutica*: La Rassegna Cinematografica.

Parole Chiave: 3d environment, animazione, architettura, brainstorming, branding, composizione musicale, cromatologia, design, design tipografico, doppiaggio, foley, fotografia, grafica, interazione audiovisiva, meta-fruizione, motion capture, neuro percezione, paesaggio sonoro, processi creativi e reti neurali, product design, sound design, stop motion, storytelling, teoria del cinema, videogame art.



### **Score: A Film Music Documentary:** (94min)

Regia di Matt Schrader con interpreti alcuni tra i maggiori esponenti del mondo della composizione di colonne sonore innovative che hanno fatto la storia del cinema, come John Williams, Danny Elfman, Howard Shore, Trent Reznor, Hans Zimmer, e James Cameron. La pellicola è stata scelta per mettere in risalto l'aspetto musicale e sonoro delle grandi produzioni di Hollywood, esaltando il ruolo dei compositori, sound artist, sound engineer e sound designer nella filiera delle professionalità legate al mondo audiovisivo. La visione di questo film ha contribuito ad ispirare i partecipanti al laboratorio di "Lettura Espressiva, Paesaggi Sonori e GlitchArt", percorso nel quale sono state sperimentate tecniche di composizione musicale non convenzionali.

### **The Boss Baby: Get That Baby!:** (24m)

Regia di Matt Whitlock, Pete Jacobs, Dan Forgione per una esilarante avventura interattiva. The Boss Baby, produzione della Dreamworks Animation, inizia come il consueto film d'animazione 3D per famiglie ma si evolve in avventura interattiva in cui gli spettatori possono interagire con lo svolgimento della trama e il succedersi degli eventi, decidendo in che direzione orientare le scelte dei protagonisti. Infatti questo film di animazione presenta ben 16 diversi finali. Il titolo è stato selezionato per istruire i partecipanti sulle potenzialità dello storytelling audiovisivo unito all'espedito video-ludico, argomenti che sono poi stati trattati all'interno del laboratorio di "VideoGameArt", nella quale la classe ha sviluppato un autentico videogioco a carattere cinematografico.

## Fase 1 | *Propedeutica*: La Rassegna Cinematografica.

Parole Chiave: 3d environment, animazione, architettura, brainstorming, branding, composizione musicale, cromatologia, design, design tipografico, doppiaggio, foley, fotografia, grafica, interazione audiovisiva, meta-fruizione, motion capture, neuro percezione, paesaggio sonoro, processi creativi e reti neurali, product design, sound design, stop motion, storytelling, teoria del cinema, videogame art.



**Abstract: The Art of Design**  
creato da Scott Dadich (2017-2019)

### "Neri Oxman: Bio-Architecture"

(stagione 2, puntata 2).

Regista Morgan Neville (2019) (durata 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. 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. L'impatto innovativo si basa su strumentazioni tecnologiche all'avanguardia e su 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.

### "Olafur Eliasson: The Design of Art"

(stagione 2, puntata 1).

Regista Jason Zeldes (2019) (durata 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.

## Fase 1 | *Propedeutica: La Rassegna Cinematografica.*

### **"Es Devlin: Stage Design"**

(stagione 1, puntata 1).

Regista Brian Oakes (2017) (durata 42 min).

Es Devlin è un artista e designer riconosciuta per la creazione di sculture e ambienti performativi di grandi dimensioni che fondono musica, linguaggio e luce. Es 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 ed 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.

### **"Platon: Fotografia"**

(stagione 1, puntata 1).

Regista Richard Press (2017) (durata 43 min).

Platon Antoniou è soprannominato come il *fotografo dei potenti*; è uno dei fotografi contemporanei più importanti. I suoi ritratti sono particolari e interessanti allo stesso tempo, tutti primi piani che fanno emergere la realtà psicologica della persona fotografata. Tecnicamente la composizione dei suoi scatti è simile in ogni foto, pur riuscendo a mostrare un'impressione sempre differente del soggetto ritratto. 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.

### **"Paula Scher: Graphic Design"**

(stagione 1, puntata 6).

Regista Richard Press (2017) (durata 41 min).

Paula Scher è considerata la graphic designer numero uno al mondo. Dal 1991 è figura di spicco di Pentagram (New York), il più illustre studio di consulenza internazionale di Design, dove ha ideato campagne di branding, "environmental graphics", packaging, e pubblicazioni per una vasta gamma di clienti tra i quali, solo per citarne alcuni, Citibank, Microsoft, Bloomberg, Shake Shack, the Museum of Modern Art, Tiffany & Co, the High Line, the Public Theater, the Metropolitan Opera, the Sundance Institute and the Philadelphia Museum of Art.

### **"Tinker Hatfield: Footwear Design"**

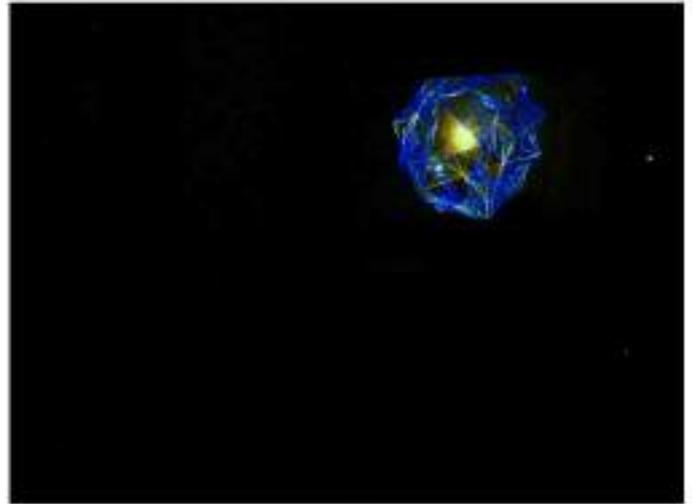
(stagione 1, puntata 2).

Regista Brian Oakes (2017) (durata 42 min).

Tinker Hatfield, celeberrimo papà delle *Air Max*. Hatfield, architetto e promessa del salto con l'asta, conosce nel 1972 Bill Bowerman, uno dei soci fondatori di Nike, nonché preparatore atletico. Hatfield scopre di avere un grande talento nel disegno che, stando al fianco di Bowerman, si traduce in una straordinaria capacità nella progettazione tecnica ed estetica delle sneaker.

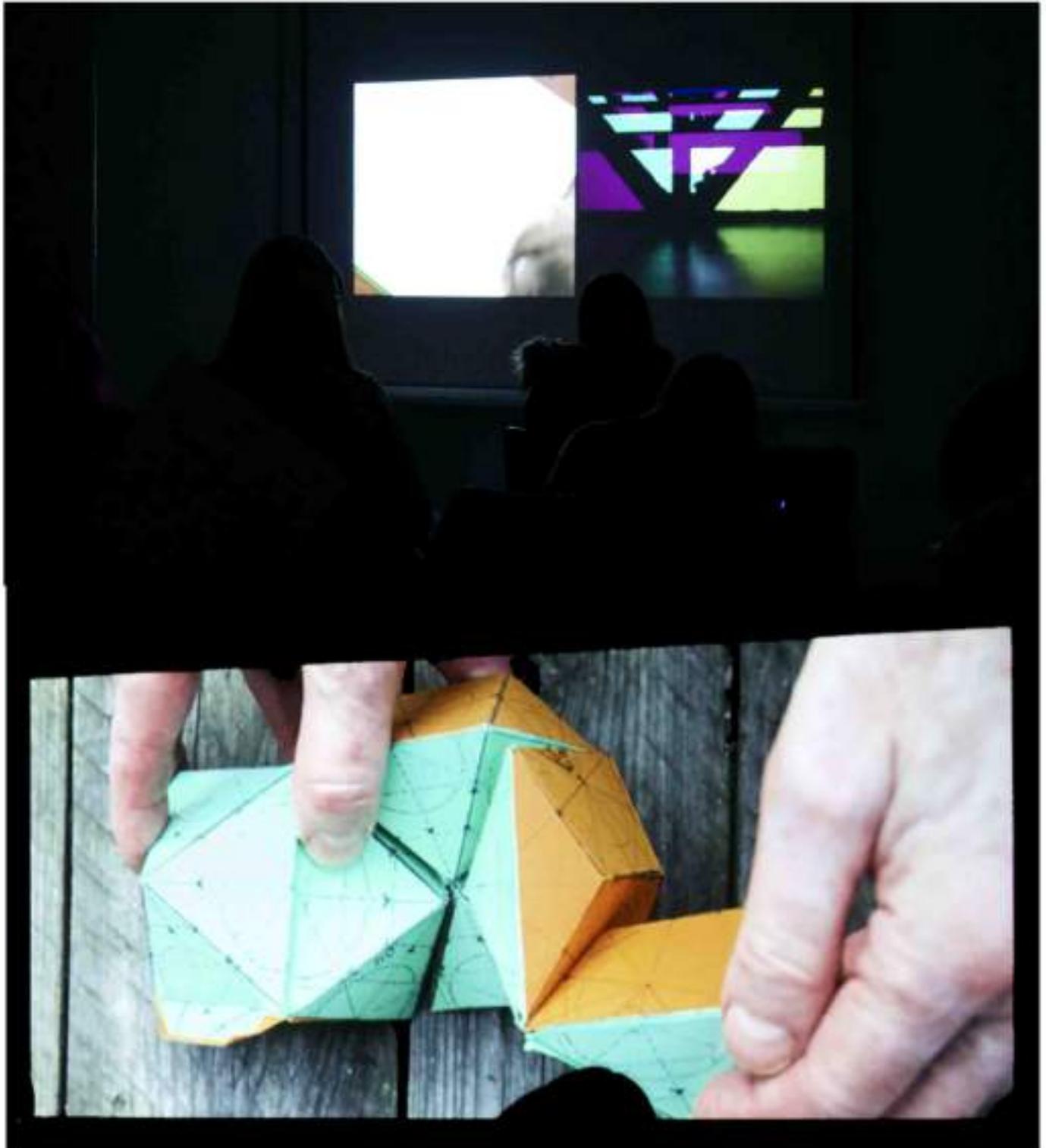
Sbaraglia gli avversari ad un concorso di design e diventa la punta di diamante del colosso dell'Oregon.

Fase 1 | *Propedeutica: La Rassegna Cinematografica.*

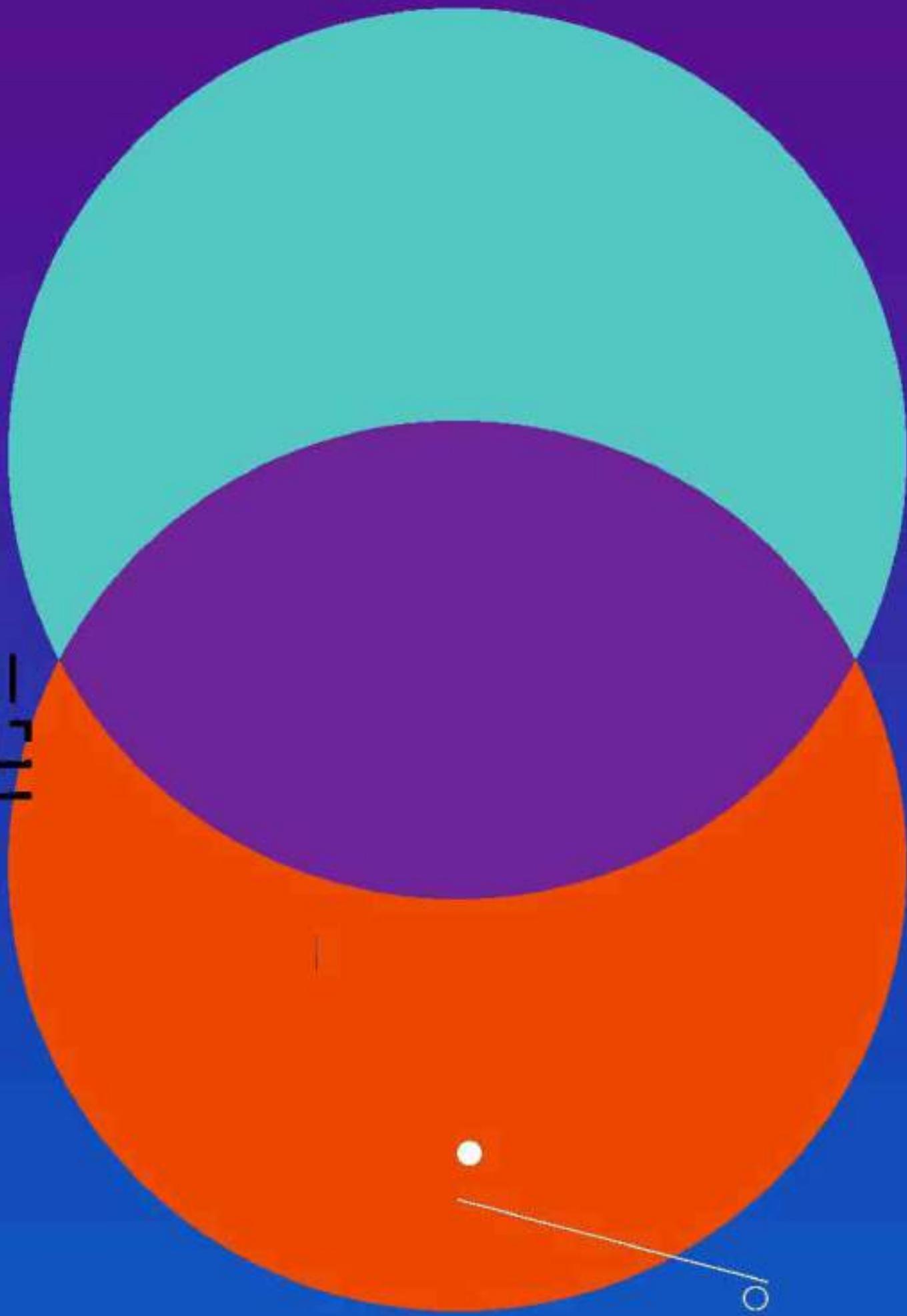


## Fase 1 | *Propedeutica*: La Rassegna Cinematografica.

Parole Chiave: 3d environment, animazione, architettura, brainstorming, branding, composizione musicale, cromatologia, design, design tipografico, doppiaggio, foley, fotografia, grafica, interazione audiovisiva, meta-fruizione, motion capture, neuro percezione, paesaggio sonoro, processi creativi e reti neurali, product design, sound design, stop motion, storytelling, teoria del cinema, videogame art.



157



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

Parole Chiave: brainstorming, competenze digitali, esperienze tattili e manipolative, gamification, learning by doing, peer-to-peer education, team working, problem solving, storytelling, comunicazione, percezione sensoriale



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

**Parole Chiave:** brainstorming, competenze digitali, esperienze tattili e manipolative, gamification, learning by doing, peer-to-peer education, team working, problem solving, storytelling, comunicazione, percezione sensoriale

### Claymation Lab

Laboratorio di animazione con materiali plastici progettato per le scuole primarie.

Istituti: Istituto Comprensivo "V. Angius", scuola primaria di Gonnese, Istituto Comprensivo "Gramsci + Rodari", scuola primaria di Sestu  
Sede: Via Galilei n.26, Sestu, Via Gramsci n.23, Gonnese.

Classi: 4A, 4B, 5B

Numero alunni: 55

Durata: 42 ore

Periodo di svolgimento:

Novembre / Dicembre 2020

Claymation o clay animation, è la tecnica cinematografica della plastilina animata, ed è uno dei tipi della tecnica di animazione a passo uno. Più precisamente consiste nel creare personaggi e sfondi tramite sostanze malleabili, normalmente plastilina, e successivamente riprendere immagini singole dopo aver leggermente modificato le posizioni degli elementi nella scena. Una volta riprodotta la sequenza di immagini fisse (ad una frequenza di almeno 10 - 12 frame per secondo) si ha l'illusione che gli oggetti di plastilina siano in movimento.



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

Parole Chiave: brainstorming, competenze digitali, esperienze tattili e manipolative, gamification, learning by doing, peer-to-peer education, team working, problem solving, storytelling, comunicazione, percezione sensoriale

### Claymation Lab

Laboratorio di animazione con materiali plastici progettato per le scuole primarie.

#### Tools

Carta, cartoncino, colori, plastilina, attrezzi per ceramica, spago, regoli, Adobe AfterEffect, Final Cut, Logic Pro, Audio Card, Midi Controller, Condenser Mic.



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

Parole Chiave: brainstorming, competenze digitali, esperienze tattili e manipolative, gamification, learning by doing, peer-to-peer education, team working, problem solving, storytelling, comunicazione, percezione sensoriale

### Claymation Lab

Laboratorio di animazione con materiali plastici progettato per le scuole primarie.

### Output

Cortometraggi di animazione, video "backstage" e "making off".

#### "La Rivolta delle Macchine": (00:03.05)

Il cortometraggio animato è liberamente tratto dal celebre racconto di Gianni Rodari. E' stato creato con la tecnica di animazione claymation e racconta la storia delle macchine di una fabbrica che decisero di ribellarsi al loro Generale. Alla sua richiesta di produrre cannoni, proiettili, miscele esplosive o altri strumenti per la guerra le macchine si rifiutarono di eseguire gli ordini e continuarono a fabbricare tubi, chiodi e concimi per i campi.



#### "Asimov Story, Il cervello Positronico": (00.05.31)

Il cortometraggio animato, realizzato con la tecnica claymation, è un racconto d'avventura inventato, in cui lo scrittore Isaac Asimov viene salvato da un brutto incidente dai suoi robot positronici. Vengono quindi spiegate le tre leggi della robotica e il funzionamento del cervello positronico ideato da Asimov per le sue storie di fantascienza.



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

Parole Chiave: brainstorming, competenze digitali, esperienze tattili e manipolative, gamification, learning by doing, peer-to-peer education, team working, problem solving, storytelling, comunicazione, percezione sensoriale

### Claymation Lab

Laboratorio di animazione con materiali plastici progettato per le scuole primarie.



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

Parole Chiave: brainstorming, competenze digitali, esperienze tattili e manipolative, gamification, learning by doing, peer-to-peer education, team working, problem solving, storytelling, comunicazione, percezione sensoriale



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

Parole Chiave: 3D environment, game engine, C#, coding, composizione musicale, graphic design, level design, middleware, motion capture, motore di fisica, social media, sound design, storytelling, videomaking, Wwise.

### VideoGameArt

Laboratorio di produzione video-ludica per le scuole medie inferiori.

Istituto: Istituto Comprensivo "Gramsci + Rodari", scuola secondaria di primo grado di Sestu

Classe: 3B

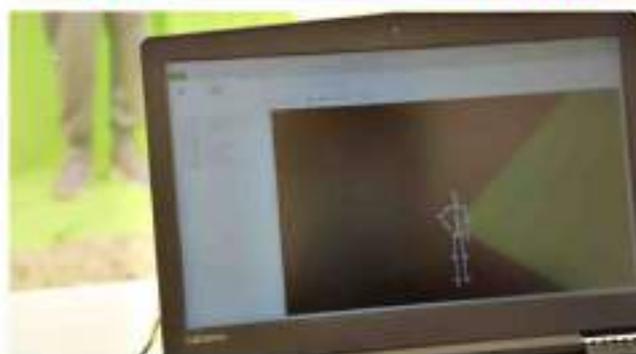
Numero alunni: 20

Durata: 21 ore

Periodo di svolgimento: Ottobre / Novembre / Dicembre 2020



Il concetto di videogiochi come forma d'arte è un argomento comunemente dibattuto nell'industria dell'intrattenimento. Il percorso didattico combina il contributo di elementi espressivi come la recitazione, le immagini animate, lo storytelling, l'interazione e la musica, facendo confluire ognuno di questi elementi in un'opera video gioco "stand alone", giocabile anche online.



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

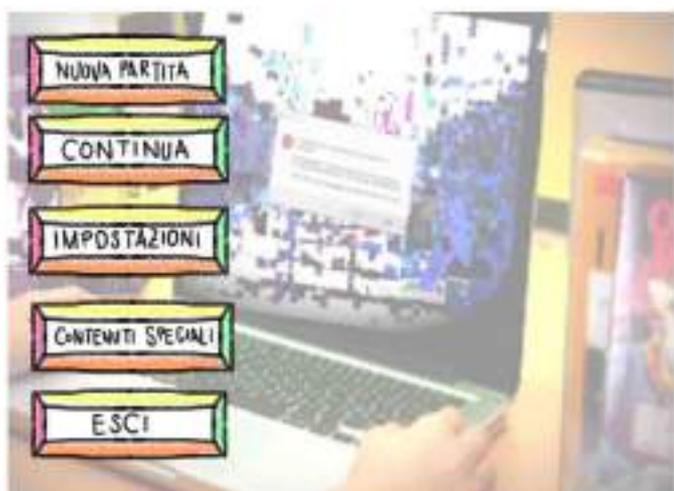
Parole Chiave: 3D environment, game engine, C#, coding, composizione musicale, graphic design, level design, middleware, motion capture, motore di fisica, social media, sound design, storytelling, videomaking, Wwise.

### VideoGameArt

Laboratorio di produzione video-ludica per le scuole medie inferiori.

### Tools

Adobe AfterEffect, Audio Card, Condenser Mic, Final Cut, Green Screen, Logic Pro, Microsoft Kinect, Midi Controller, Reflex, Unity, Video Recorder, Wwise.



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

Parole Chiave: 3D environment, game engine, C#, coding, composizione musicale, graphic design, level design, middleware, motion capture, motore di fisica, social media, sound design, storytelling, videomaking, Wwise.

### VideoGameArt

Laboratorio di produzione video-ludica per le scuole medie inferiori.

### Output

Videogame stand alone giocabile anche online e video racconto "backstage".

#### "VideoClipSuperHero":

Il videogame cinematografico, realizzato con il game engine Unity, narra la storia di due YouTuber adolescenti alle prese con la pubblicazione di contenuti sul web, quando qualcosa va storto: i file video si corrompono improvvisamente prima del caricamento online, rovinando completamente la clip video. I due YouTuber per risolvere la situazione decidono allora di utilizzare un "software magico" (il videogame) che ha il compito di ricomporre il prima possibile il file video. Lo scopo del gioco è quindi quello di raccogliere tramite un oggetto sferico visualizzato in "3D third person" tutti i "frammenti di video" sparsi per il livello facendo attenzione al percorso in cui sono presenti pericolose discese, salti, schivate ad ostacoli e cadute letali, il tutto, ovviamente, prima che scada il conto alla rovescia!



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

**Parole Chiave:** Isaac Asimov, arte e intelligenza artificiale, campionamento, digital audio recording, edizione testi, libreria sonora, reading, recitazione, sintesi sonora, soundscape, vocal coaching.

### **Letture Espressiva, Paesaggi Sonori e Glitch Art**

Laboratorio di lettura espressiva, arte digitale e soundscape per le scuole medie inferiori.

Istituto: Istituto Comprensivo "V. Angius", scuola secondaria di primo grado di Portoscuso

Classe: 3A

Numero alunni: 20

Durata: 21 ore

Periodo di svolgimento: Ottobre / Novembre / Dicembre 2020

Per paesaggio sonoro, traduzione dall'inglese "soundscape", si intende, nelle parole del compositore canadese Raymond Murray Schafer una composizione musicale che crea un ritratto sonoro di un ambiente acustico. Questo concetto unito a quello di "reading" o "lettura espressiva" e quello di "glitch art" ha permesso agli alunni di esplorare il connubio tra voce umana suono, intelligenza artificiale e programmazione visiva, dando vita a delle performance artistiche estemporanee, basate su luce e immagini processate digitalmente e proiettate, insieme suoni digitali e letture eseguite in tempo reale o in post-produzione.



## Fase 2 | *Produzione: Laboratori e Workshop*

**Parole Chiave:** Isaac Asimov, arte e intelligenza artificiale, campionamento, digital audio recording, edizione testi, libreria sonora, reading, recitazione, sintesi sonora, soundscape, vocal coaching.

### **Lettura Espressiva, Paesaggi Sonori e Glitch Art**

Laboratorio di lettura espressiva, arte digitale e soundscape per le scuole medie inferiori.

#### **Tools**

Adobe AfterEffect, Audio Card, Audio Sampler, Condenser Mic, Digital Signal Processing, Final Cut, Libri, Logic Pro, MAX Msp, Midi Controller, Reflex, VST.



## Fase 2 | *Produzione: Laboratori e Workshop*

**Parole Chiave:** Isaac Asimov, arte e intelligenza artificiale, campionamento, digital audio recording, edizione testi, libreria sonora, reading, recitazione, sintesi sonora, soundscape, vocal coaching.

### **Lettura Espressiva, Paesaggi Sonori e Glitch Art**

Laboratorio di lettura espressiva, arte digitale e soundscape per le scuole medie inferiori.

### **Output**

Video performance "Reading, GlitchArt e Paesaggi Sonori" (00.01.53) e video "making off".

Il testo e il film di riferimento utilizzati per l'audiovisivo creato durante il laboratorio sono stati rispettivamente "Le Tre Leggi della Robotica" di Isaac Asimov e "Little Lost Robot" di Guy Verney (1962). Le immagini e suoni estratti dalle fonti di riferimento si interpolano orchestrando la composizione di un paesaggio sonoro e visivo in grado di accogliere l'esecuzione della lettura espressiva. Il progetto ha coinvolto numerosi alunni in veste di attori, i quali hanno recitato le letture espressive selezionate dall'esperto di reading e dizione, parallelamente altri studenti hanno realizzato insieme all'esperto sound engineer il paesaggio sonoro e l'accompagnamento visivo agli sketch. Il tutto è stato poi orchestrato in tempo reale dando vita ad una performance live che è stata filmata e post-prodotta dai partecipanti. In allegato al video della performance è stato realizzato un video "dietro le quinte" che racconta il percorso didattico svolto.

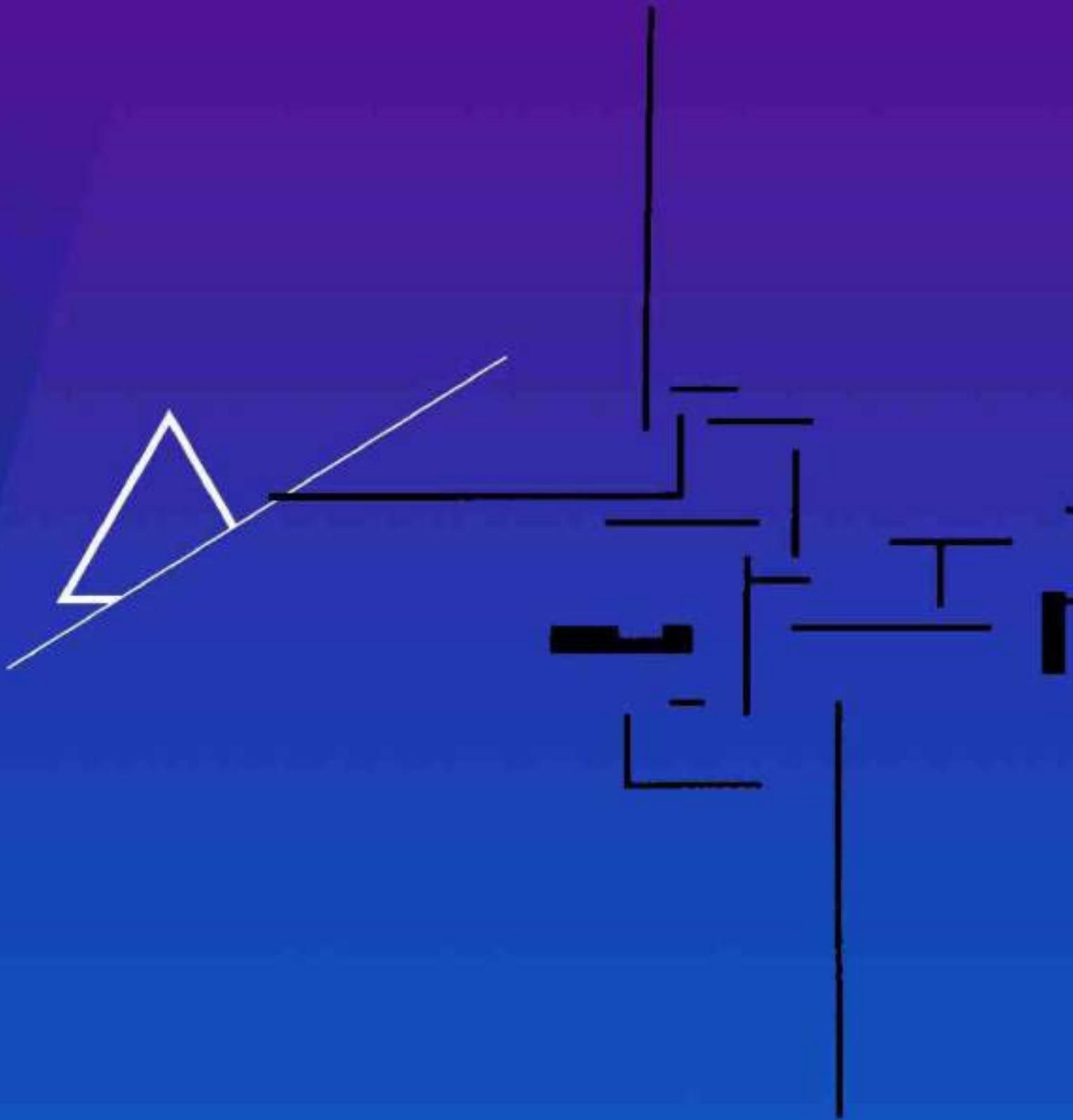


## Fase 2 | *Produzione:* Laboratori e Workshop

Parole Chiave: Isaac Asimov, arte e intelligenza artificiale, campionamento, digital audio recording, edizione testi, libreria sonora, reading, recitazione, sintesi sonora, soundscape, vocal coaching.

Leggere  
To read  
Leer  
Lire  
Ler  
Lesen



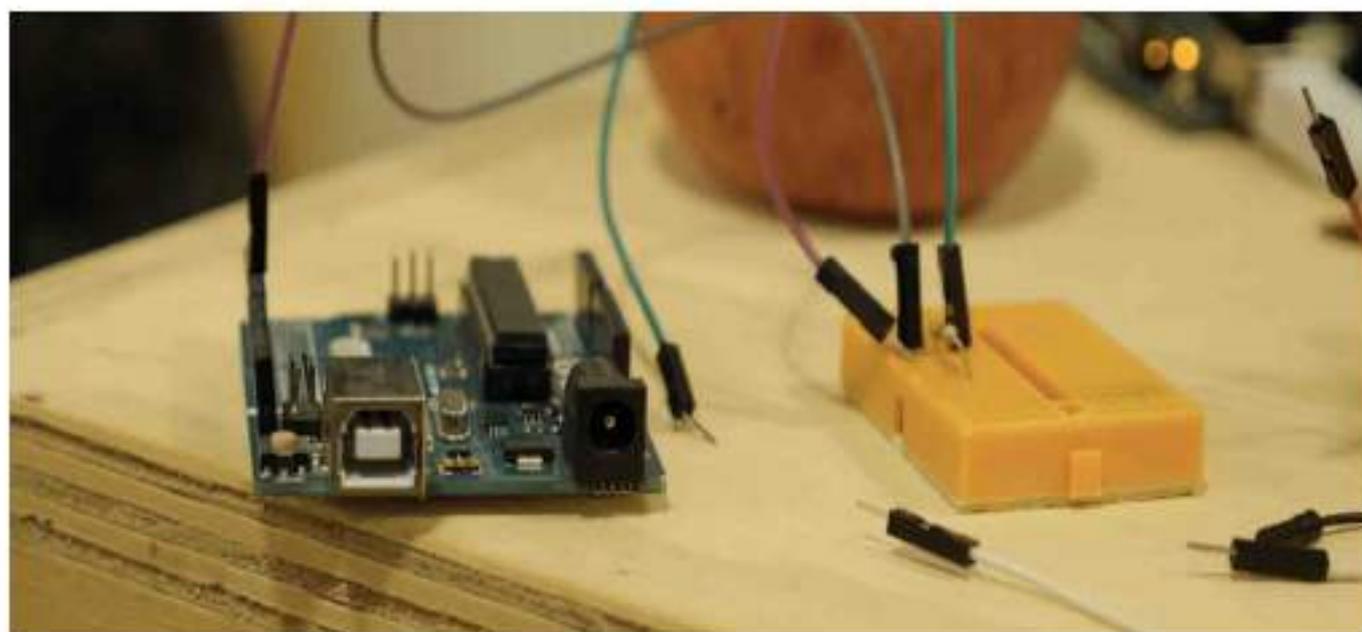


## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

Parole Chiave: ICT, IoT, ambienti immersivi, arte e nuove tecnologie, arte interattiva ,creative coding, exhibition design, media design, motion capture, musica generativa, orientamento universitario, storytelling, videomapping.

## New Media Art e Interaction Design

Workshop intensivo per le scuole superiori.



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

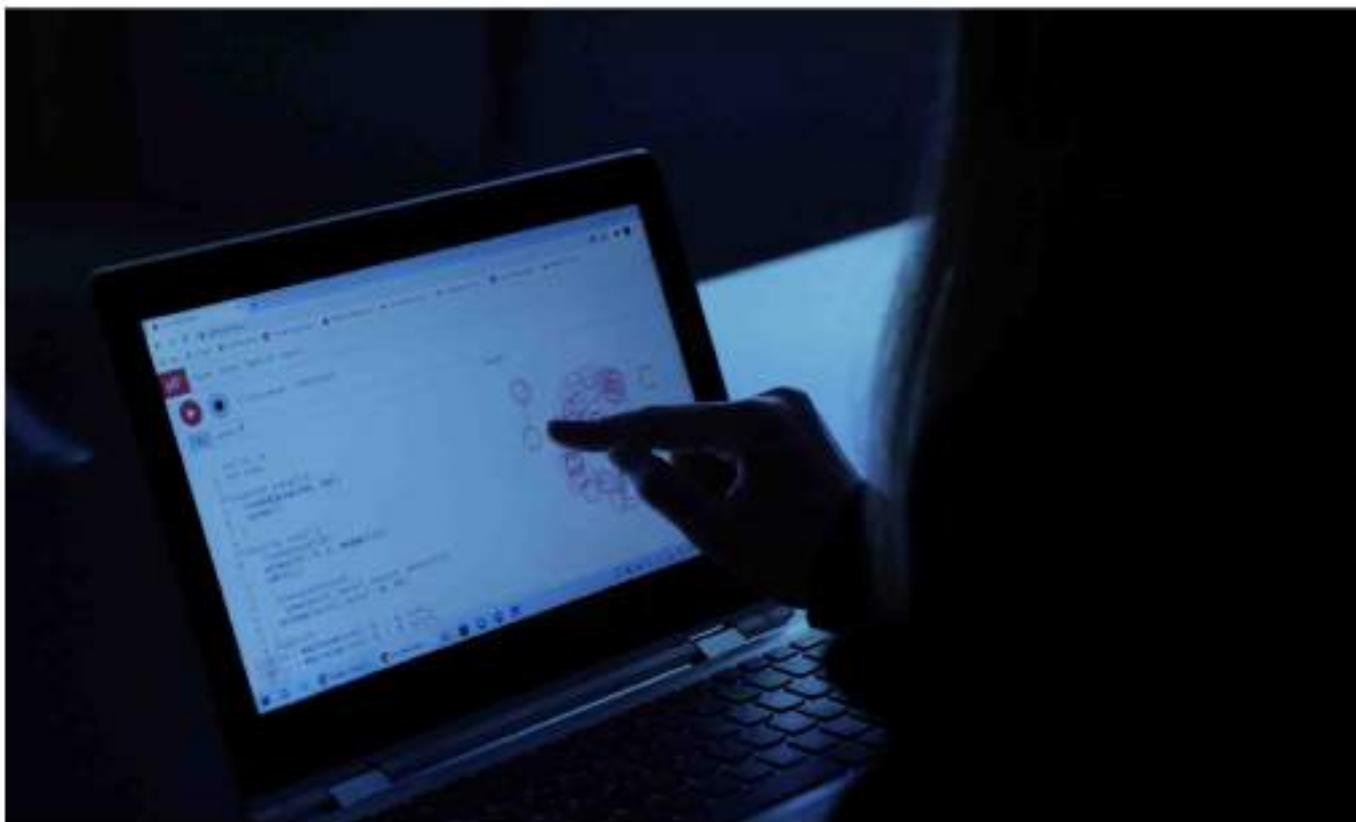
Parole Chiave: ICT, IoT, ambienti immersivi, arte e nuove tecnologie, arte interattiva ,creative coding, exhibition design, media design, motion capture, musica generativa, orientamento universitario, storytelling, videomapping.

# New Media Art e Interaction Design

Workshop intensivo per le scuole superiori.

La **New Media Art** è una forma di comunicazione visiva che include opere d'arte progettate e prodotte mediante nuove tecnologie multimediali, tra cui arte virtuale, computer grafica, animazione al computer, arte digitale, arte interattiva, arte sonora, Internet art, videogiochi, robotica, stampa 3D e arte cyborg.

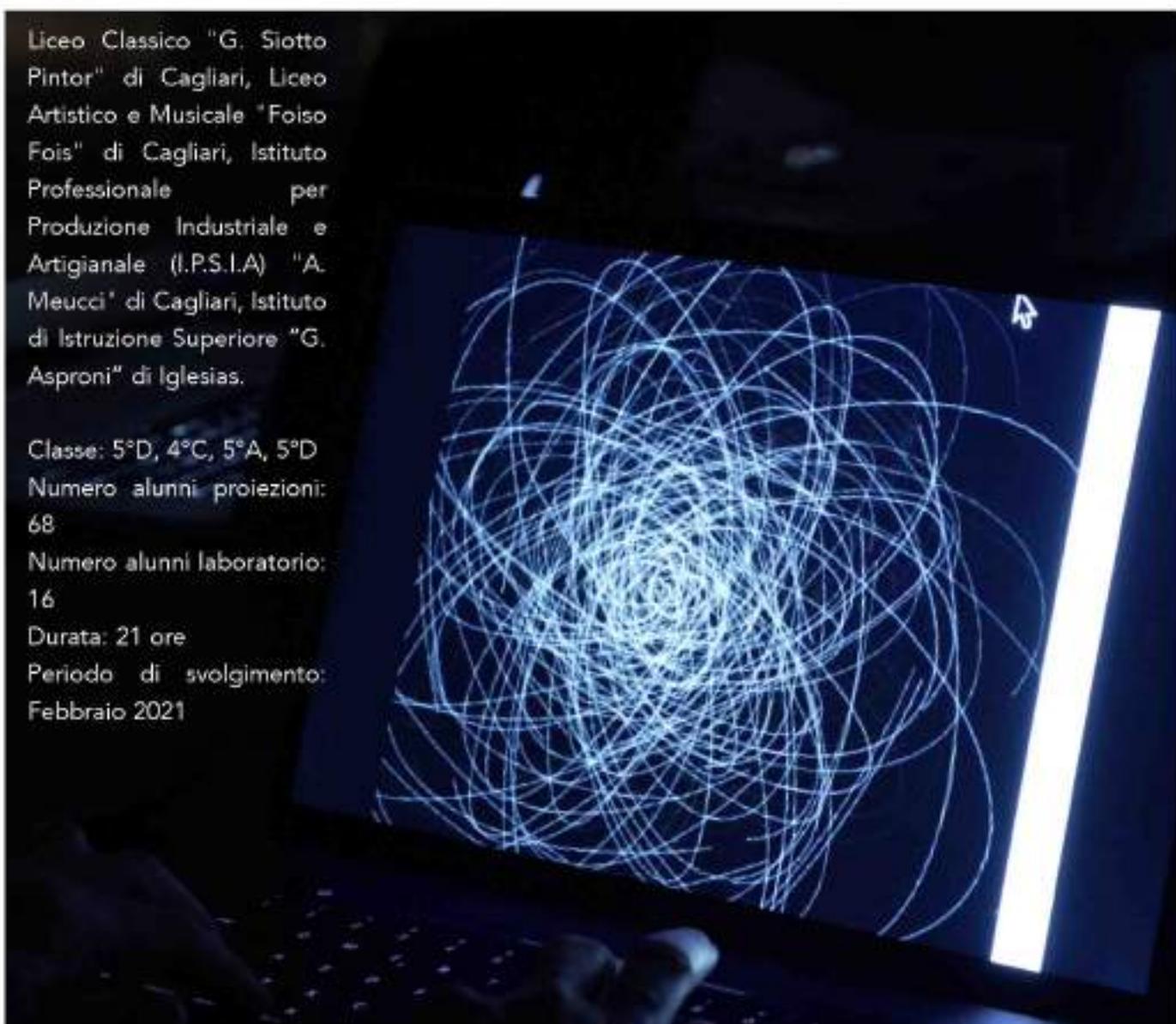
L' **Interaction Design**, o progettazione dell'interazione, è l'attività di progettazione dell'interazione che avviene tra esseri umani e sistemi meccanici e informatici. È una disciplina che appartiene all'ambito di ricerca dell'«interazione uomo-macchina»



## Creative Technology Literacy & Tools. "Alfabetizzazione digitale "

Liceo Classico "G. Siotto Pintor" di Cagliari, Liceo Artistico e Musicale "Fois Fois" di Cagliari, Istituto Professionale per Produzione Industriale e Artigianale (I.P.S.I.A) "A. Meucci" di Cagliari, Istituto di Istruzione Superiore "G. Asproni" di Iglesias.

Classe: 5°D, 4°C, 5°A, 5°D  
Numero alunni proiezioni:  
68  
Numero alunni laboratorio:  
16  
Durata: 21 ore  
Periodo di svolgimento:  
Febbraio 2021



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

9 Febbraio 2021

Creative Technology Literacy & Tools.

"Alfabetizzazione digitale "

### Concept:

L'arte e l'Intelligenza Artificiale al servizio del Cinema

### Tools:

Reaper, Logic X, Final Cut X, Midi controllers, audio cards.

### Teoria:

New Media Art Experience, alfabetizzazione digitale e glossario tecnico, paradigmi di neuro percezione per la video-fotografia e l'audio, principi di acustica, sound design e audio generativo.

### Pratica:

Ambienti di sviluppo grafico interattivi per la musica e la multimedialità

### Hardware:

Set up postazioni PC



## Creative Coding & Generative art

*“Orizzonti algoritmici per utilizzi creativi”*



## Fase 2 | *Produzione*: Laboratori e Workshop

10 Febbraio 2021

Creative Coding & Generative art

"Orizzonti algoritmici per utilizzi creativi"

### **Concept:**

La matematica e la geometria applicate all'arte digitale e responsiva.

### **Tools:**

tensor flow, p5js, processing, github, ml5js, touchdesigner

### **Teoria:**

Creative Thinking, System Thinking, Concetti di programmazione visiva e sonora, Machine Learning, Deep Learning e reti neurali.

### **Pratica:**

Sperimentazione individuale e in team working di algoritmi perlin noise, brownian motion, rng, voronoi

### **Hardware:**

Set up postazioni PC



## Behind the interaction

*"Design delle interazioni uomo macchina."*



## Fase 2 | *Produzione:* Laboratori e Workshop

11 Febbraio 2021

Behind the interaction

"Design delle interazioni uomo macchina."

### **Concept:**

Responsive Environment e Installation Design

### **Tools:**

TouchDesigner, Max Msp, PoseNet, After Effect, Final Cut, Media Encoder, Arduino, p5js, Audacity

### **Teoria:**

Node based visual programming language for real time interactive multimedia, Introduzione ad Arduino e sensori, Physical computing.

### **Pratica:**

Testing tecnologie a sensori e ICT, compilazione scripts e patch specifiche per installazioni artistiche.

### **Hardware:**

Set up postazioni PC, Microsoft Kinect, Arduino, audio card.



<insert your text here>

*"Costruzione di ambienti immersivi interattivi."*



## Fase 2 | Produzione: Laboratori e Workshop

12 Febbraio 2021

<insert your text here>

"Costruzione di ambienti immersivi interattivi."

### Concept:

Installation setup

### Tools:

Touchdesigner, Arduino, Olive, Reaper, Final Cut Pro, Logic Pro, After Effect, Media Encoder, Max/MSP

### Teoria:

Architettura dell'informazione e Sviluppo contenuti, Installation design e Storytelling Multimediale, Interocezione e Advanced physical computing, Advanced Video Editing, Sound design e Sound Visualization

### Pratica:

Divisione del gruppo classe in gruppi di lavoro; Team Audio, Team Video, Team Coding, Team Layout.

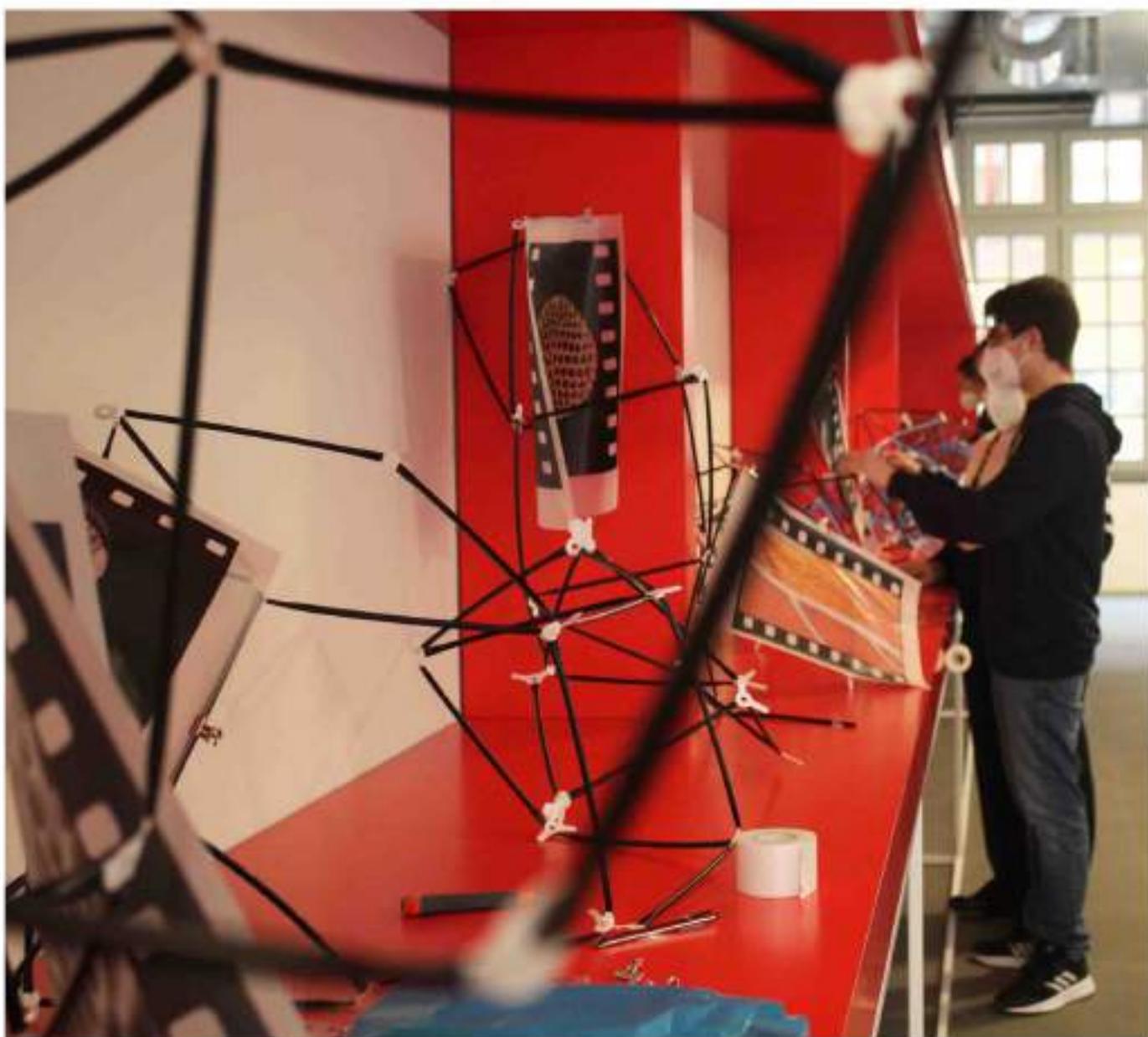
### Hardware:

Set up postazioni PC, Microsoft Kinect, Arduino, audio card, proiettore, sound system.



## Exhibit Digital Party

*"Mostra virtuale di arte interattiva cross-mediale".*



## Fase 2 | *Produzione: Laboratori e Workshop*

13 Febbraio 2021

Exhibit Digital Party

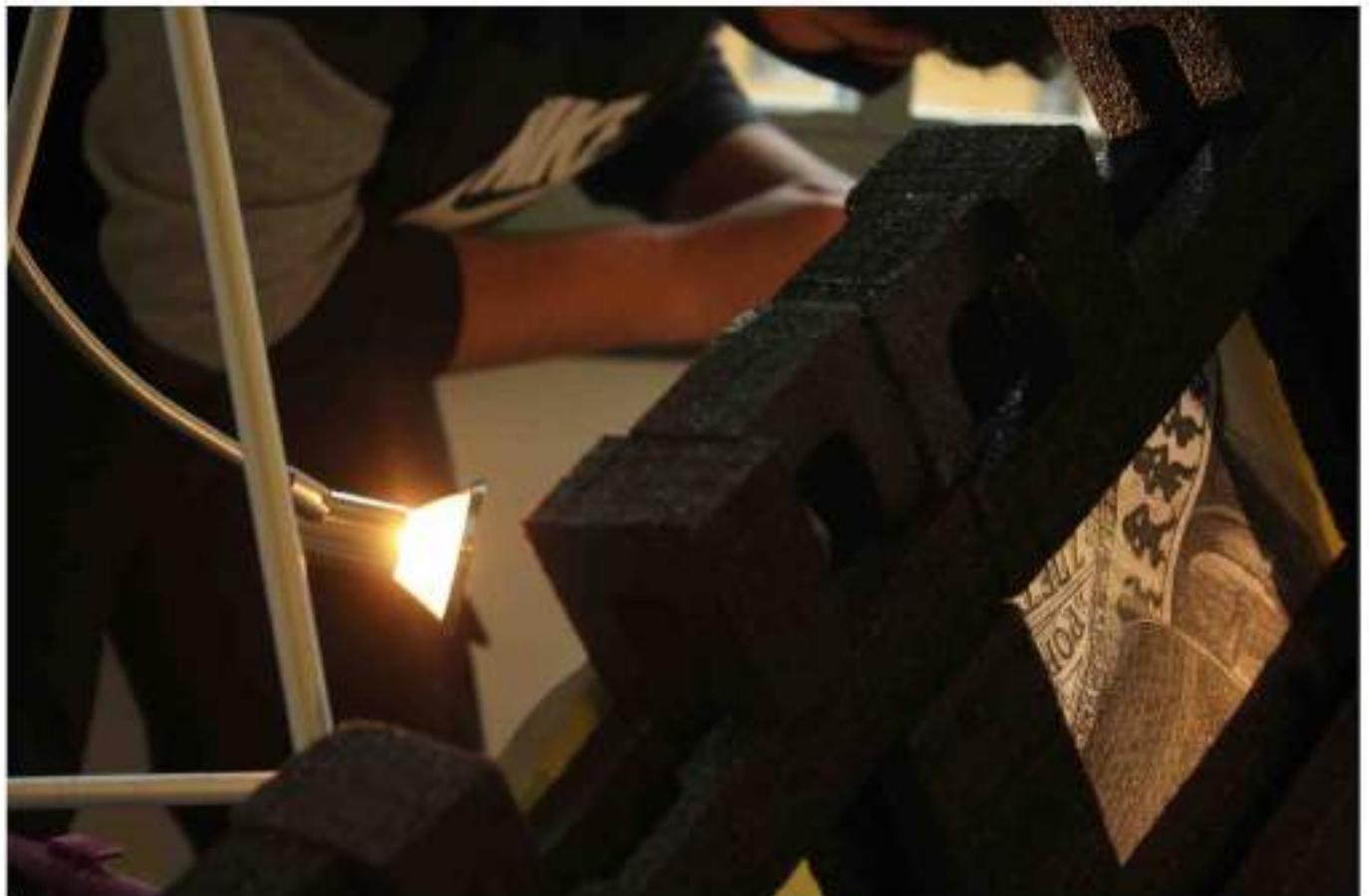
"Mostra virtuale di arte interattiva cross-mediale".

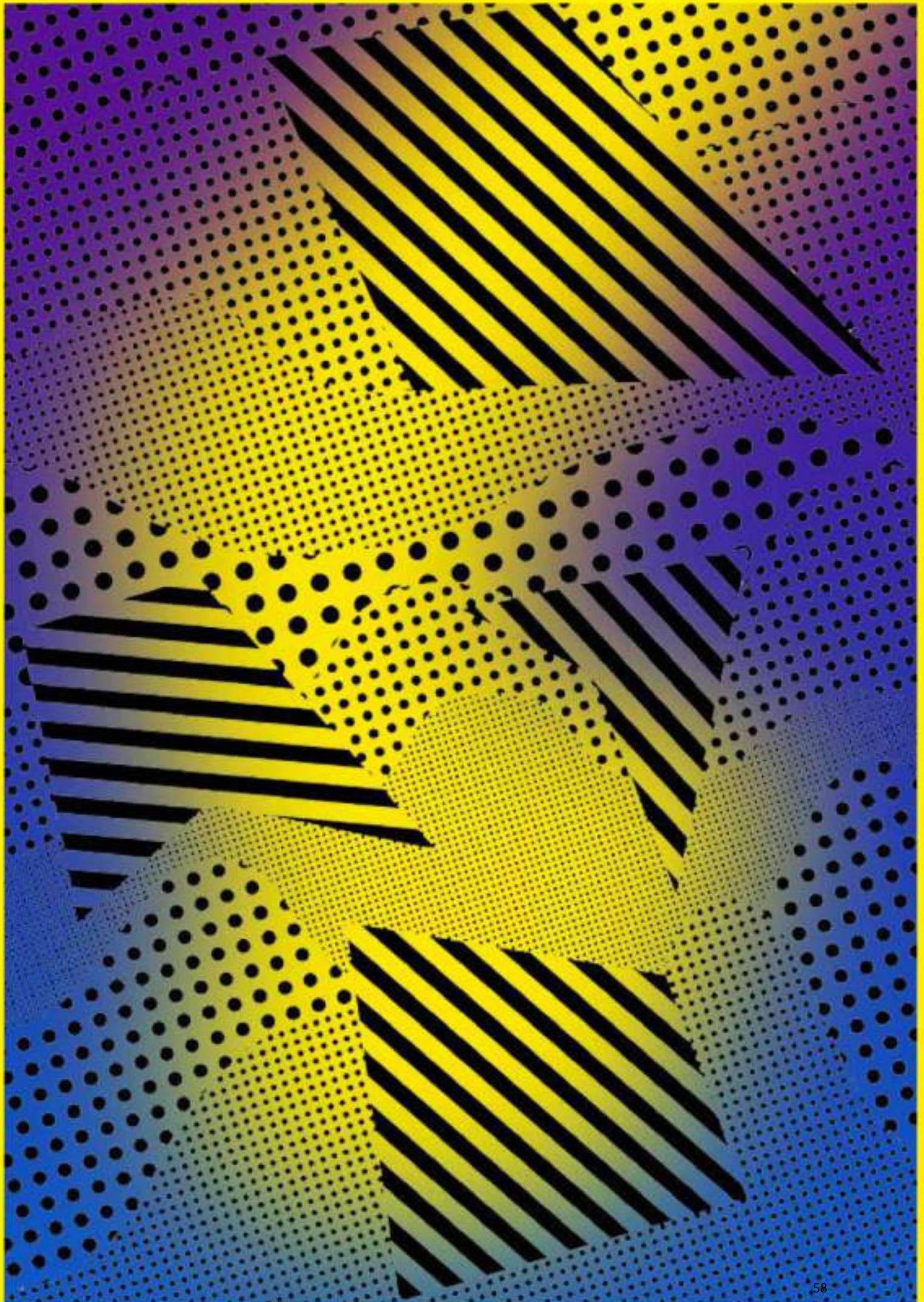
### **Concept:**

Installation setup

### **Pratica:**

Finalizzazione attività di allestimento spazi e installazioni, fruizione e documentazione video delle opere.





## Fase 3 | Comunicazione: Panel Conclusivo.

### La Location

**Sa Manifattura**, la ex **Manifattura Tabacchi di Cagliari** ha una storia molto antica: nasce nella seconda metà del Settecento sui resti di un convento distrutto dagli spagnoli. Verso la fine dell'Ottocento raggiunge la sua piena produttività che andrà avanti fino al 2001, anno della chiusura. Oggi i suoi spazi sono concessi per l'organizzazione di iniziative culturali, artistiche, scientifiche, imprenditoriali, ricreative e di volontariato, senza scopo di lucro.

[www.manifatturatabacchi.com](http://www.manifatturatabacchi.com)



### Fase 3 | Comunicazione: Panel Conclusivo.

#### La Location

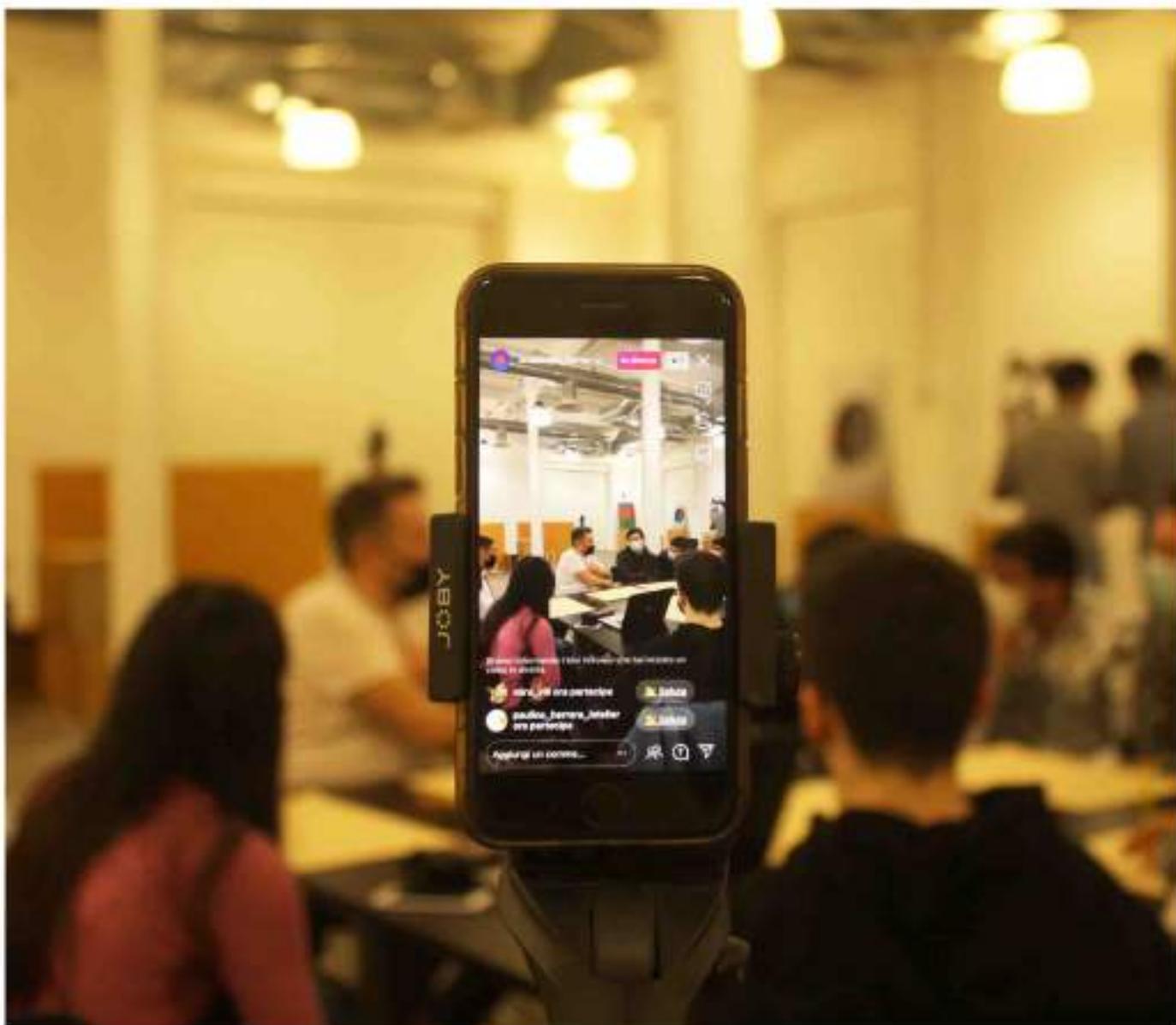


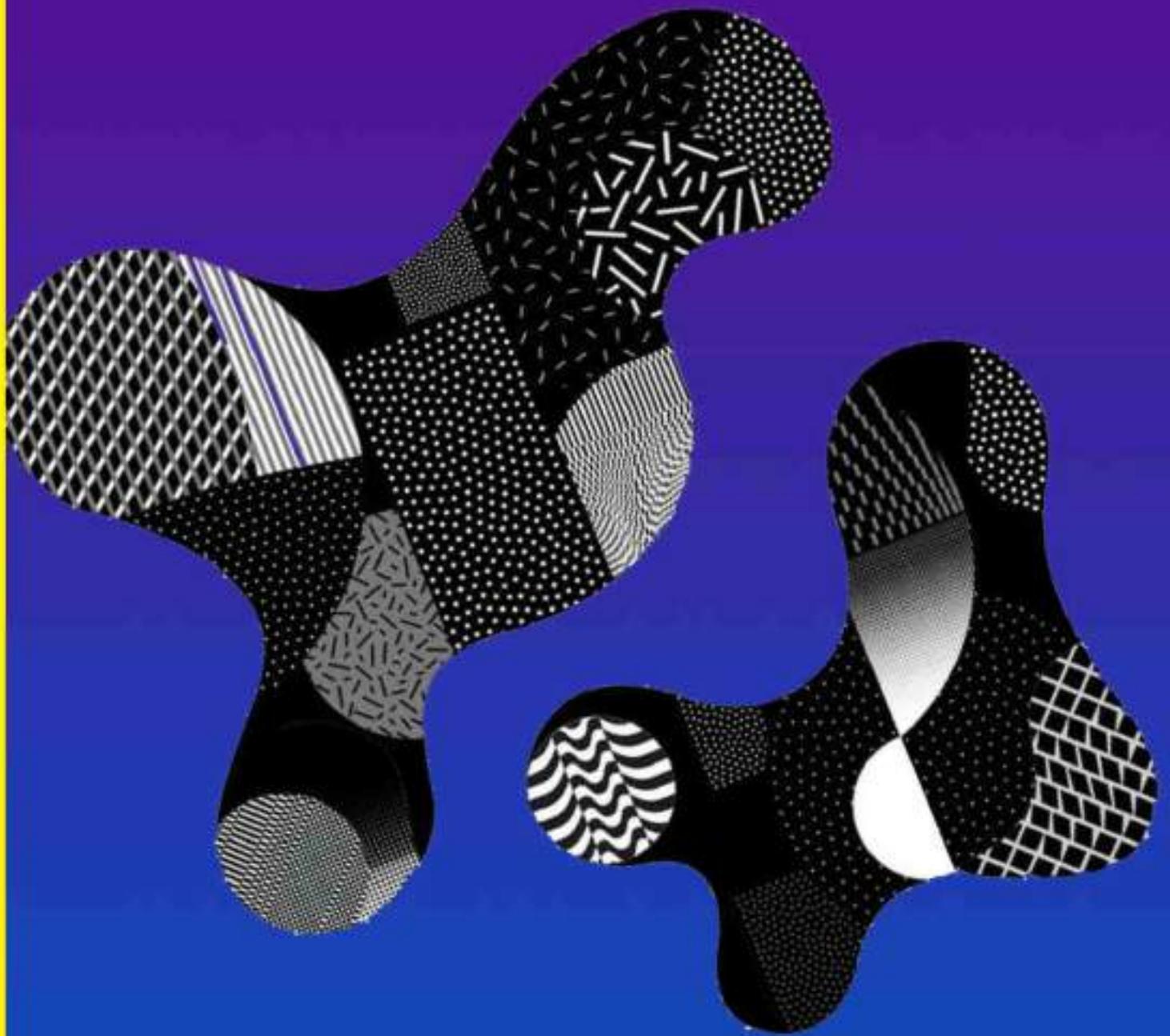
## Fase 3 | Comunicazione: **Fruizione**

### L'evento in Streaming

Nella terza e ultima fase del progetto, quella di fruizione, sono state attivate numerose iniziative trasmesse in diretta streaming sulle piattaforme social di Accademia Terra APS ETS.

Ogni giornata svolta presso la manifattura tabacchi e' stata trasmessa in diretta, insieme con le masterclass, il panel conclusivo, la performance audiovisiva e la premiazione del contest "DocuDay MakingOff - Concorso di Video-Storytelling per le Scuole"





### Fase 3 | Comunicazione: Master Class

**"Il ruolo del design nella cinematografia e nelle esperienze interattive. Quale impatto e quali opportunità per la didattica audiovisiva del futuro?"**

"Il cinema e il mondo video ludico sono due terreni di sperimentazione in cui da sempre ci si interroga sul tema del futuro, sul tema della forza progettuale propria della natura umana e sull'intelligenza insita negli elementi naturali, nonché sul tema della morfologia e del design delle cose, siano esse naturali, virtuali o artificiali, realmente esistenti o di pura fantasia.

Questo segmento dell'universo audiovisivo immagina e crea continuamente scenari innovativi, aiutando l'umanità ad esprimere nuove idee e ad immaginare e reinventare se stessa, da un punto di vista sociale, estetico e tecnologico-scientifico, immaginando nuovi oggetti, paesaggi, forme e stili di vita. Il cinema ha da sempre rappresentato una fabbrica di alternative e nuove chiavi di lettura della realtà oggettiva e anche di quella ipotetica, proiettando contenuti attinenti al vero e al verosimile, in alcuni casi anticipando i tempi e rappresentando avanguardie concettuali e tecno-scientifiche.

Tali intuizioni non possono assolutamente andare perse tra le maglie del sistema scolastico, soprattutto perché rappresentano l'anello di congiunzione tra le diverse generazioni che convivono attualmente sul pianeta e che potrebbero confrontarsi sui diversi temi in base alle proprie esperienze e percezioni di ciò che è il futuro. Nel 2021 infatti sarà possibile mostrare lo stesso film a una persona nata nel 1940 ad una nata nel 1970, ad una nata nel 1990, ad una nata nel 2000 e così via. Argomenti come la robotica, l'intelligenza artificiale, la riconversione ed ottimizzazione degli spazi e dei cicli energetici, l'esplorazione spaziale, il progresso tecnologico, come sono immaginati dalle diverse generazioni che abitano la terra?

Focus sull'impatto e il contributo che il mondo audiovisivo è in grado di conferire al mondo reale, in termini di progresso, design e soluzioni innovative. Guardare al cinema come ad una occasione di ricerca tecno-scientifica e antropologica, dalla fiction al futuro prossimo.

Relatori:

Marco Verde (ALO Architettura)  
Massimo Lumini (presidente Accademia Terra APS)  
Nicoletta Zonchello (CRS4, EIA Factory)

### Fase 3 | Comunicazione: Master Class

**"Il ruolo del design nella cinematografia e nelle esperienze interattive.  
Quale impatto e quali opportunità per la didattica audiovisiva del futuro?"**

Relatori:

Marco Verde (ALO Architettura)

Massimo Lumini (presidente Accademia Terra APS)

Nicoletta Zonchello (CRS4, EIA Factory)



## Fase 3 | Comunicazione: Master Class

### "Musica e Intelligenza Artificiale"

"Ogni giorno scopriamo nuovi modi in cui le Intelligenze Artificiali (AI) entrano nella nostra vita quotidiana. Navigatori, smartphone, filtri fotografici impiegano ormai da tempo questa tecnologia. Ma cos'è davvero un'intelligenza artificiale? Come funziona? Che ruolo potrebbe avere in campo artistico e in particolare nella musica? In questo webinar scopriremo qualcosa in più sull'AI e su come può essere impiegata in campo musicale."

Relatore:

Guido Tattoni (Direttore NABA, Nuova Accademia delle Belle Arti)



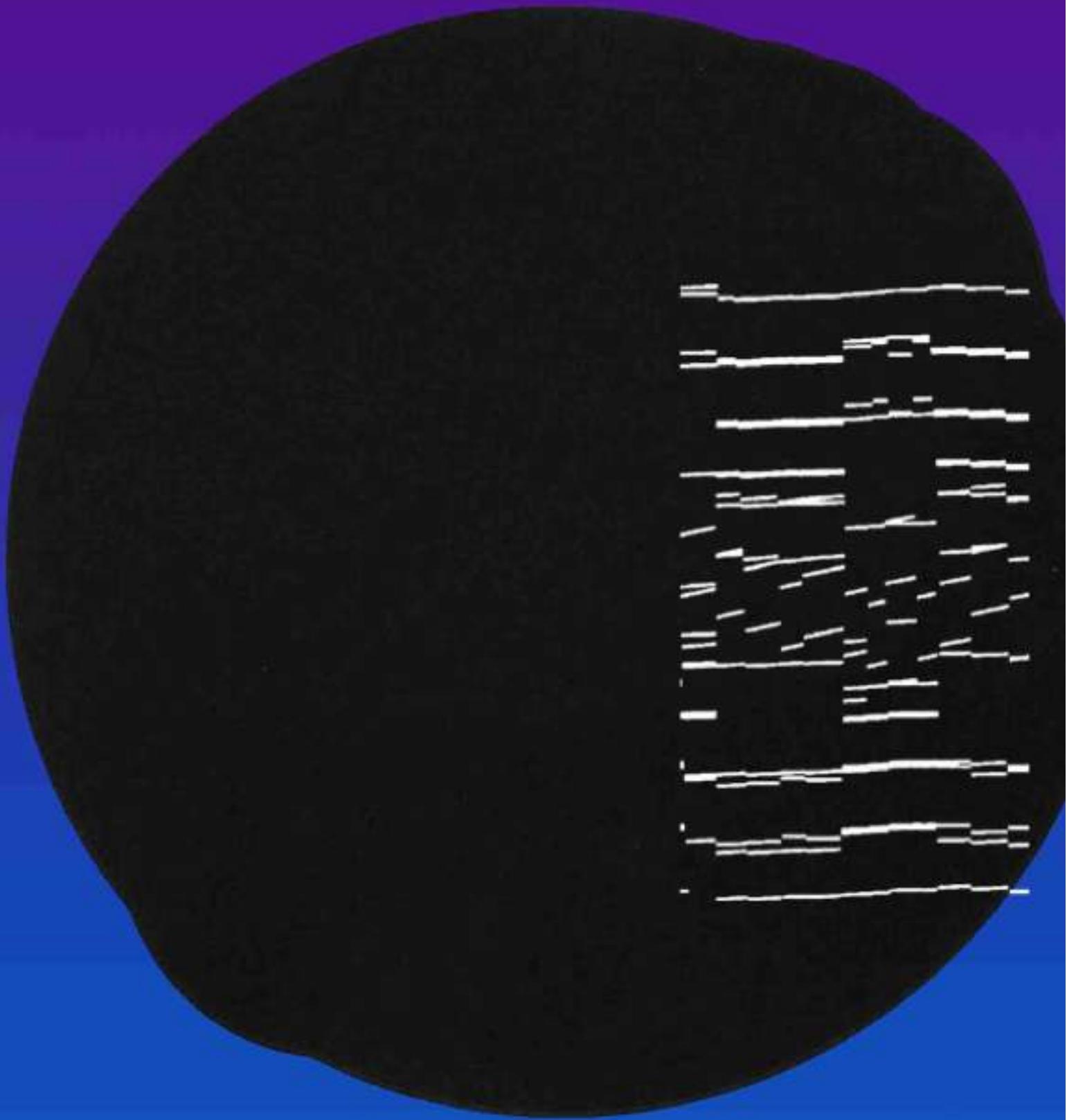
### Fase 3 | Comunicazione: Master Class

#### "Musica e Intelligenza Artificiale"

Relatore:

Guido Tattoni (direttore NABA, Nuova Accademia delle Belle Arti)





## Le Installazioni

### MeMa-Lab "FLYNG ROOTS";

Il progetto proposto dai Designers Stefania Merella e Giovanni Paolo Masia, presentato alla Maker Faire Roma 2018, si chiama FLYING ROOTS, è un giardino verticale da parete, che crea un micro ecosistema semplice e dal design innovativo, che dà alla composizione floreale una connotazione artistica come quella di un dipinto. Il progetto è stato ideato tramite software 3D e realizzato attraverso macchinari di fabbricazione digitale (fresatrice e stampa 3d); inoltre internamente alle cornici è stato progettato l'impianto automatizzato per l'idratazione e monitoraggi delle piante. Alcuni dei vasetti in PLA sono stati stampati presso il laboratorio di Architettura del Liceo Artistico di Alghero.

Inoltre alla realizzazione del progetto ha contribuito il finanziamento di Sardegna Ricerche nell'ambito del bando: "FIT: Faber-In-Team – 2018".



## Le Installazioni

### **ALO Architettura "SPACE INTENSIFIER®: ARREDO EMOTIVO POLIFUNZIONALE";**

Space Intensifier® è una collezione di arredi polifunzionali concepiti per essere personalizzati come un abito su misura e auto-prodotti con tecniche di fabbricazione digitale nel laboratorio di ALO. Ogni arredo è dotato di un'intelligenza artificiale che intensifica la percezione dello spazio circostante e interagisce con le persone attraverso effetti di luce auto-generati. Il sistema di illuminazione emotivo integrato è attivato dalle variazioni delle condizioni ambientali che diventano l'input per una risposta che rivela flussi di energia ambientale invisibili nonché lo stato emotivo momentaneo dell'individuo sintetico. Ogni Space Intensifier ha un proprio carattere individuale attraverso cui manifesta un comportamento "quasi-vivo" e dialoga con i suoi simili condividendo i dati registrati via web.



## Le Installazioni

### "TimeLine"

Una timeline interattiva che permette di esplorare con i propri gesti e movimenti nello spazio, il cinema. Frammenti di film sul tema Cyborg-Androidi, raccolti e sapientemente manipolati dagli studenti del laboratorio, vengono utilizzati come linfa vitale di un'opera interattiva immersiva. In una realtà che svanisce il suono è il profeta che la rappresenta. Spazializzato, frammentato, il suono generativo si unisce in modo organico con i visual generati in touchdesigner. Pixels e linee che toccano suoni desiderio e suoni ricordo in una camminata nel tempo.

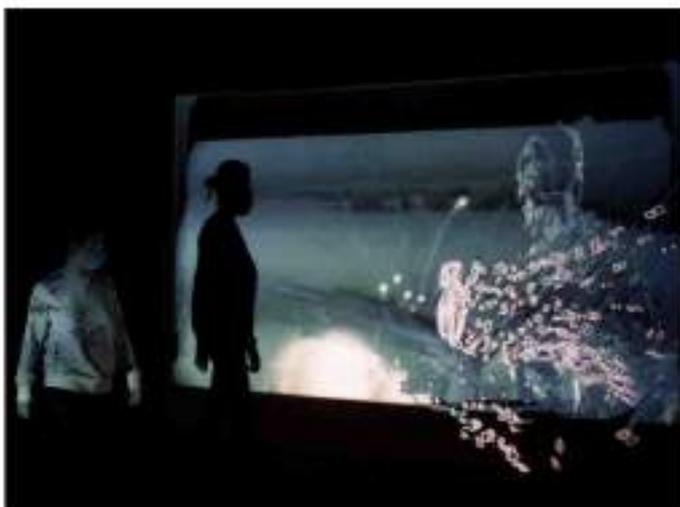
Tinkering, video & sound editing: Tutti gli studenti partecipanti al Lab  
Installation & Interaction design: Nima Gazestani Hajihosseini  
Generative sound: Danilo Casti



## Fase 3 | Comunicazione: **Fruizione**

### Le Installazioni

"TimeLine"



## Fase 3 | Comunicazione: **Fruizione**

### Le Installazioni

#### "Plant1\_Sound"

Interagire con l'organicità della natura, accarezzando piante, esplorandone le forme e le geometrie profonde, percependo come esse possono agire sul suono e la luce.

Non solo un'esperienza interattiva ma una profonda immersione nella matematica che esprime la sua bellezza nella natura come nella tecnologia più avanzata.

Tinkering & Coding: Tutti gli studenti partecipanti al Lab

Creative coding, Installation & Interaction design: Riccardo Mantelli



## Fase 3 | Comunicazione: **Fruizione**

### Le Installazioni

#### "Plant2\_Visual"

Il corpo si avvicina, sfiora, accarezza una pianta, cerca in qualche modo di entrare in contatto con la sua essenza vitale. La pianta incarna l'essenza della forma, è pura manifestazione del codice insito nel seme. Nell'installazione sperimentiamo gli effetti di un codice generativo che connesso intimamente alla pianta attraverso un circuito elettrico appositamente realizzato.

Tinkering & Coding: Tutti gli studenti partecipanti al Lab

Creative coding, Installation & Interaction design: Riccardo Mantelli



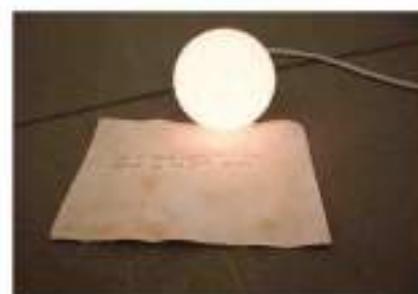
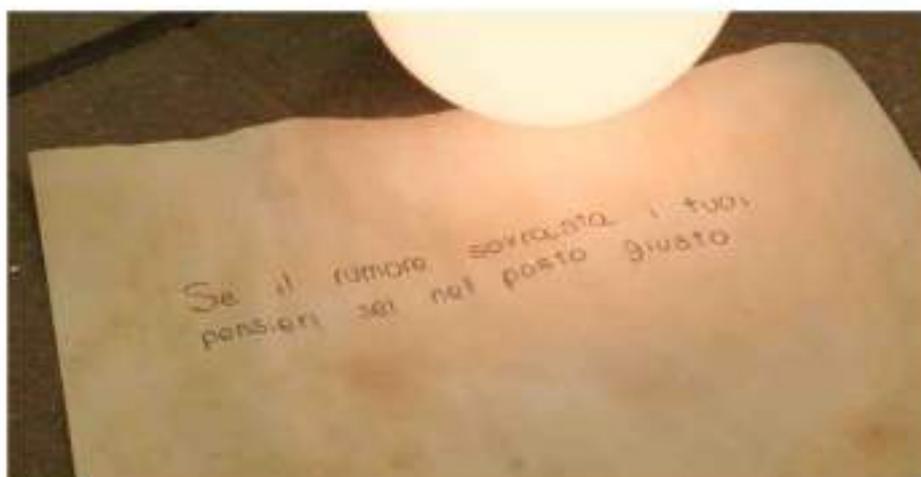
## Fase 3 | Comunicazione: Fruizione

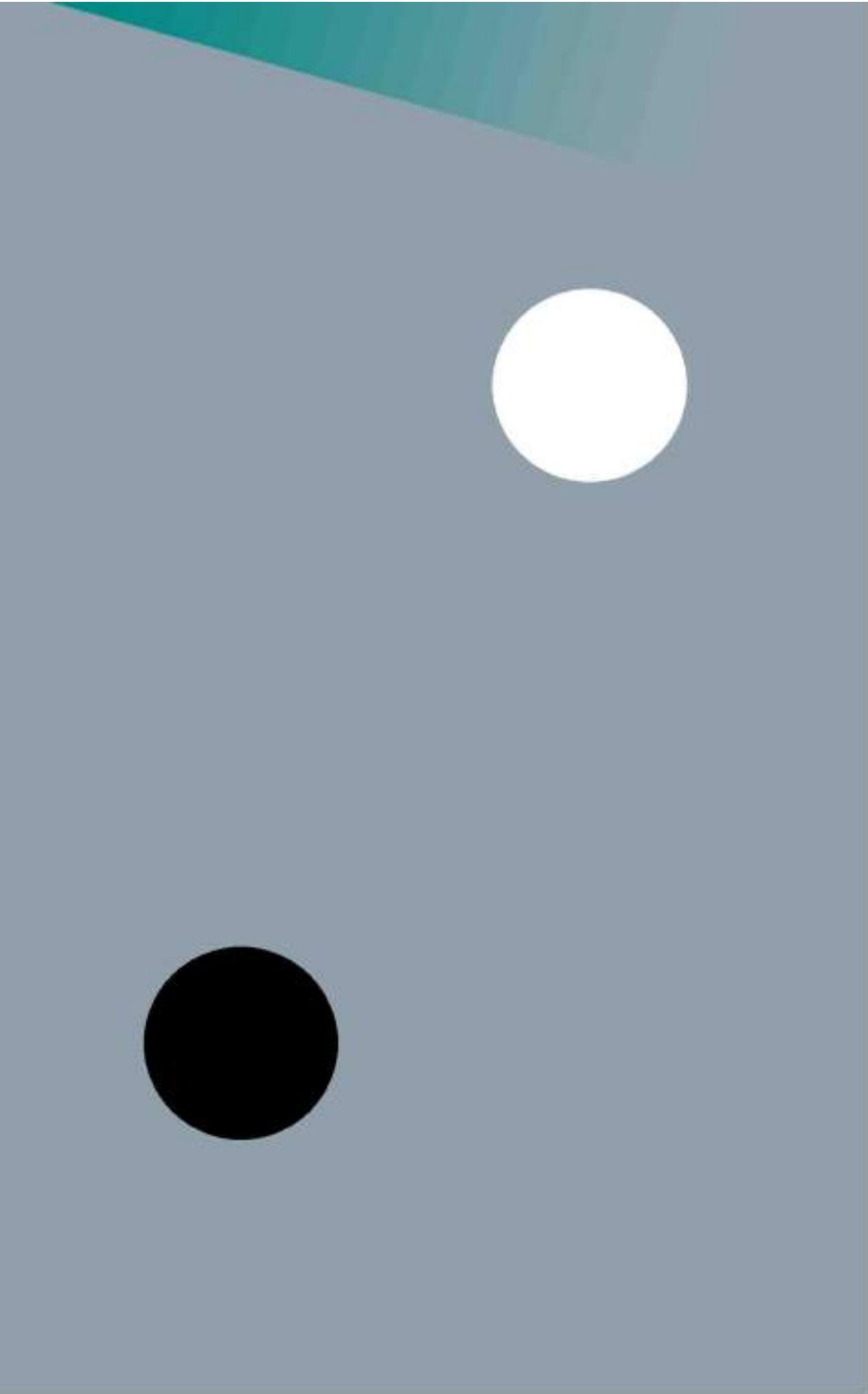
### Le Installazioni

#### "LightBulb + Text"

Ricordando il cinema degli anni 20, salta fuori un altro sfarfallare: non riguarda il movimento ma la luce. Il variare ritmico e rapido della luminosità di una lampadina, a ricordare la pasta della vecchia pellicola, i vecchi schermi. Tempo fa sfarfallavano anche le televisioni a tubo catodico. Un certo studiato sfarfallare del video in bianco e nero dà un profumo d'antan, e la lampada al neon che inizia a sfarfallare ci fa dare di matto. Che c'entra la farfalla. Molti dizionari la fanno facile dicendo che è il richiamo figurato al moto intermittente delle ali della farfalla. Ma non si parla di moto, qui. Si parla di luce. Le ali della farfalla sono quasi bidimensionali: quando vola c'è sempre l'istante in cui ce ne offre il taglio (e quasi scompare) alternato a quello in cui ce ne offre il piatto (ed è una luce colorata che si accende). Le farfalle in volo, al nostro occhio, si accendono e si spengono continuamente. Di qui lo sfarfallare luminoso, e lo sfarfallio. La frase "Se il rumore sovrasta i tuoi pensieri, sei nel posto giusto" porta nuovamente la consapevolezza nella dimensione sonora immersiva dello spazio espositivo/laboratorio.

Tinkering: Tutti gli studenti partecipanti al Lab  
Installation & Interaction design: Riccardo Mantelli





## Fase 3 | Comunicazione: **Fruizione**

### La Performance Live

**Emanuele Balia** ha studiato Musica Elettronica presso il Conservatorio di Cagliari ed è attivo nella musica sperimentale come Sound Artist e performer di musica generativa. Con il suo progetto Lcc01234art percorre un viaggio che attraversa concetti d'avanguardia e credenze popolari, in cui coesistono estetiche molto diverse tra loro.

La sua attività compositiva è influenzata da concetti che appartengono alla sfera della non-linearità, ed è supportata da strumenti virtuali "intelligenti" che espandono l'orizzonte creativo e la relazione tra il performer e la macchina, in cui si scoprono molteplici forme sonore e direzioni estetiche e musicali.





## Fase 3 | Comunicazione: **Fruizione**

### Il Concorso

**"DocuDay MakingOff - Concorso di Video-Storytelling per le Scuole"** è il contest di video-making e storytelling digitale per gli istituti scolastici indetto dal festival Future Cine Lab. La mission del concorso è stata quella di promuovere lo sviluppo della cultura audiovisiva negli istituti di istruzione primaria e media inferiore, dando la possibilità agli alunni e alunne più giovani di esprimersi grazie ai mezzi della comunicazione audiovisiva e cinematografica. I video partecipanti al contest hanno avuto il compito di raccontare le esperienze vissute durante i laboratori didattici, documentando ogni fase e contestualizzando le attività da "dietro le quinte". I filmati reputati migliori sul piano della comunicazione e del coinvolgimento sono stati premiati a seguito delle valutazioni della Giuria.

- La Giuria atta a decretare la graduatoria è stata istituita dalla Fondazione SARDEGNA Film Commission ed è stata presieduta da:

- Alessandro Cadoni (docente universitario di Cinema e membro del CdA della Fondazione SARDEGNA Film Commission),
- Elisabetta Randaccio (critico cinematografico),
- Andrea Mura (regista ed antropologo).



## Fase 3 | Comunicazione: Fruizione

### La Premiazione

La premiazione: I premi in palio sono stati tecnologia software ed hardware per video making e composizione musicale elettronica. Per ciascun istituto partecipante al concorso " DocuDay MakingOff ", l'associazione Academia Terra ha conferito premi in tecnologia dando vita a dei corner didattici dedicati alle discipline audiovisive. Sono state quindi allestite dagli esperti delle aule didattiche audiovisive permanenti in ognuno degli Istituti partner del progetto.

Per la sezione "Scuole primarie":

1°classificata - Istituto Comprensivo "V. Angius", scuola primaria di Gonnese; "La Rivolta Delle Macchine\_Dietro le Quinte/BackStage"

Nel video-racconto i partecipanti al laboratorio presentano in prima persona le attività percorrendo tutte le fasi di creazione del cortometraggio animato. Si alternano momenti di riflessione in cui i partecipanti raccontano l'esperienza fatta, le loro considerazioni e le competenze acquisite.

2°classificata - Istituto Comprensivo "Gramsci + Rodari", scuola primaria di Sestu. "Asimov Story, Il Cervello Positronico\_Dietro le Quinte/BackStage"

L'audiovisivo racconta tramite immagini lo svolgimento del laboratorio. Le fasi di creazione dei personaggi si plastilina, le esercitazioni di video-making e la composizione delle sequenze animate. La voce del direttore creativo del festival, Simone Lumini, descrive le tecniche di animazione utilizzate per la creazione del cortometraggio e il tema scelto. Si alternano momenti di riflessioni e considerazioni dei partecipanti sulle attività svolte.

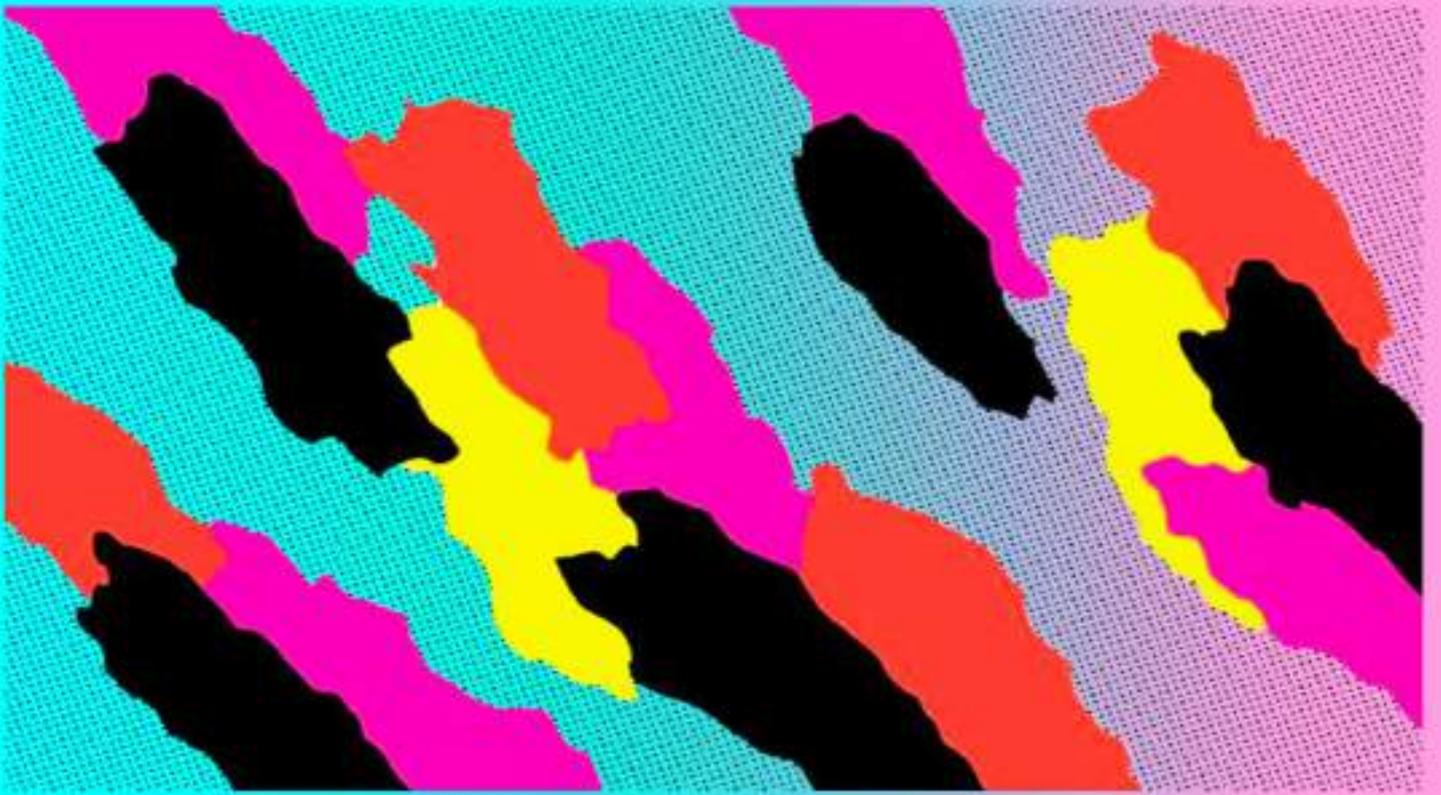
Per la sezione "Scuole secondarie di primo grado":

1°classificata - Istituto Comprensivo "Gramsci + Rodari", scuola secondaria di primo grado di Sestu. "VideoClipSuperHero\_Dietro le Quinte/BackStage"

L'audiovisivo racconta tramite immagini lo svolgimento del laboratorio tramite la voce narrante di Beatrice. Vengono descritte le attività svolte durante il workshop: dalla creazione dello storytelling, delle grafiche, dei video, la composizione di librerie musicali fino alla composizione del videogame.

2°classificata - Istituto Comprensivo "V. Angius", scuola secondaria di primo grado di Portoscuso. "Reading, Paesaggi Sonori e GlitchArt\_\_Dietro le Quinte/BackStage".

L'audiovisivo racconta tramite immagini lo svolgimento del laboratorio. I partecipanti raccontano le attività svolte: esercitazioni di video-making, dizione e lettura espressiva, creazione delle librerie sonore e video, story-telling e video design. Riflettono quindi sugli argomenti trattati e le competenze acquisite..



## Fase 3 | Comunicazione: **Fruizione**

### La Borsa di Studio

**NABA, Nuova Accademia di Belle Arti** ha messo a disposizione per gli studenti e le studentesse partecipanti al laboratorio di Interaction Design & New Media Art una borsa di studio a copertura del 50% della retta di frequenza per i corsi triennali dell'Accademia.

La borsa di studio è stata elargita al miglior candidato valutato in base ai risultati dei workshop seguiti. Le domande presentate e i progetti dei candidati sono stati selezionati e valutati a insindacabile giudizio da una apposita Commissione.

Il vincitore è stato individuato valutando sia le capacità artistiche e creative sia il livello di motivazione.

Vincitrice della borsa di studio: M. P. studentessa del liceo classico "G. Siotto Pintor" di Cagliari, si è immatricolata presso il Triennio in Fashion Design di NABA nel marzo 2021.

Il corso di studi intrapreso dalla studentessa è atto a formare figure professionali come Fashion designer, Textile designer, Accessories designer, Costumista, Product manager, Art director, Stylist, Web communicator, Image consultant, Supply chain manager, Brand manager, Fashion buyer.



Non potendolo fare nominalmente, lo staff organizzativo di Academia Terra APS ringrazia tutti i Dirigenti scolastici, gli assistenti amministrativi, i docenti tutor, gli studenti, le studentesse e le loro famiglie, appartenenti alle varie Istituzioni scolastiche del territorio sardo, che hanno aderito al FCL.

Questa community eterogenea e multidisciplinare transregionale, ha creduto e sostenuto l'offerta didattica e socio-culturale di questo Festival che, attraverso laboratori, reading, rassegne cinematografiche e masterclass, ha proposto una moltitudine di contenuti formativi e semi di orientamento professionale indirizzati agli stimolanti ed inediti scenari dell'emergente cultura del digitale applicato alle arti comunicative e al design in senso lato.

Gli entusiasmanti risultati raggiunti ci confermano, in qualità di Associazione di Promozione Sociale, il valore della nostra mission che pone al centro il rapporto tra tecnologia e sociale in chiave di una nuova sostenibilità, che sostiene e valorizza il lavoro in rete, la cooperazione e il Team Work, che promuove una didattica aperta alla sperimentazione e alla trasversalità disciplinare che contamina e feconda ambiti spesso tra loro separati.

La direzione artistica e il suo staff di collaboratori ed esperti, ha lavorato fin dalla fase ideative e progettuale con grande serietà e competenza, riuscendo a costruire un progetto originale, particolarmente articolato e complesso nella sua struttura, ma assolutamente accessibile all'utenza coinvolta in tutti i suoi contenuti didattici, pedagogici, culturali e scientifico-tecnologici. Lo dimostrano ad esempio, gli eccezionali video prodotti a partire dai materiali creati nei laboratori che hanno visto i bimbi delle scuole primarie partecipare in prima persona alla creazione ed elaborazione di contenuti espressivi grafici, plastici ed audio/video digitali, dimostrando che le potenzialità espressive, culturali e sociali dell'universo tecnologico contemporaneo vanno conosciute e sperimentate creativamente fin dalla giovane età per impedire che gli appartenenti a queste generazione di cosiddetti "nativi digitali" diventino solo vittime di un passivo e stereotipato utilizzo prematuro di tali tool tecnologici.

Particolarmente originali ed innovativi nel contesto del nostro panorama regionale sono stati i contenuti dei laboratori di Interaction Design, condotti da esperti con un profilo professionale a livello internazionale e provenienti da contesti didattici e formativi di altissimo livello. Con l'entusiasmo e senso di collaborazione di tutti, pur in mezzo alle estenuanti, mille difficoltà causate dalle restrizioni sociali per la pandemia da COVID19, Future Cine Lab ha navigato e mantenuto la barra del timone in mezzo ad una mare di ostacoli e difficoltà logistiche e amministrative.

Un ringraziamento particolare va a tutta la community appartenente ai partner istituzionali della rete di Future Cine Lab che ha sostenuto, ognuno per le proprie competenze, in tutti i momenti, anche i più difficili i nostri sforzi organizzativi: NABA, Nuova Accademia di Belle Arti, Milano, CR54, Centro di Ricerca, Sviluppo e Studi Superiori in Sardegna, Associazione Culturale Tina Modotti, Fondazione SARDEGNA Film Commission.



**Future  
Cine  
Lab**

Progettazione, coordinamento e direzione artistica:

**Simone Lumini**

Segreteria Amministrativa:

**Luisa Marongiu**

*Future Cine Lab*

*Progetto finanziato dai ministeri MIBAC e MIUR "Cinema per la Scuola – Buone Pratiche, Rassegne e Festival" 2019/2020 nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola 2019/2020*

Note:

*Il percorso didattico si e' svolto in conformità alle norme anti Covid-19 in base al protocollo fornito da Formimpresa Srl-P.IVA 03392660928*



**Future  
Cine  
Lab**

## Contatti:

Associazione di promozione sociale ACADEMIA TERRA APS ETS

P.IVA C.F 92245890923

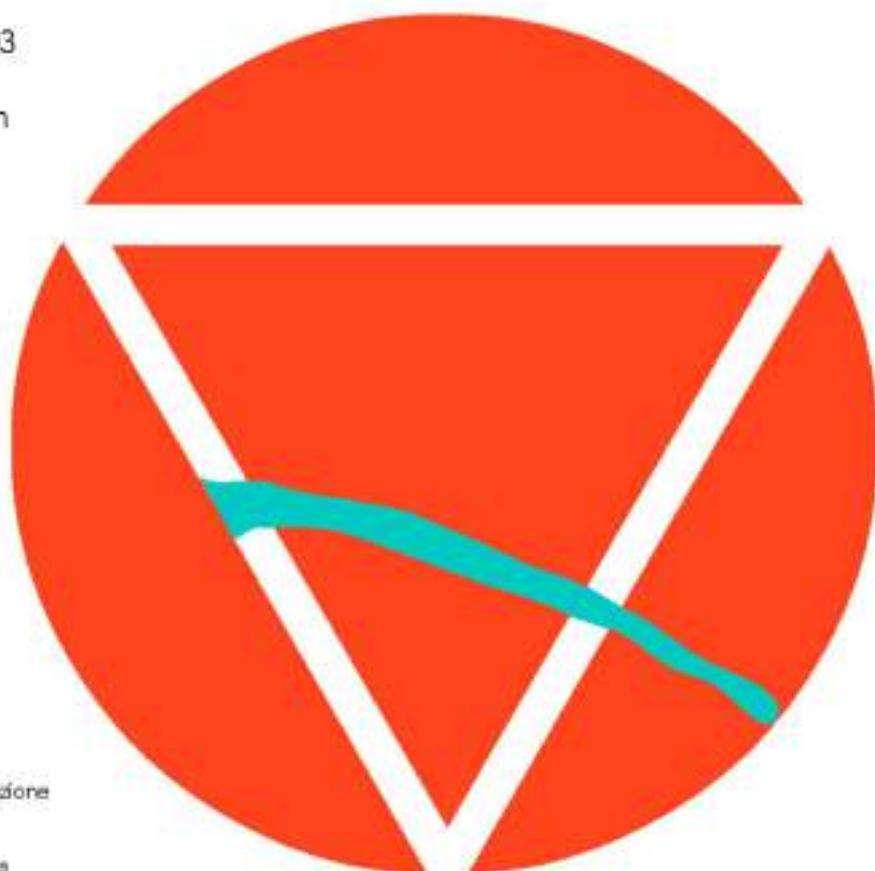
sede legale Via Sant'Elena 6, 09026 San Sperate (CA)

telefono 070 9600944 / 070 9601870

cellulare 3516204755 / 329 3984003

mail: [infoacademiaterra@gmail.com](mailto:infoacademiaterra@gmail.com)

sito: [www.academiaterra.it](http://www.academiaterra.it)



FutureCineLab©

AccademiaTerraAPS 2021

E' vietata qualsiasi utilizzazione, totale o parziale, delle immagini e dei contenuti presenti in questa pubblicazione, ivi inclusa la memorizzazione, la riproduzione, rielaborazione, diffusione o distribuzione dei contenuti stessi mediante qualunque piattaforma tecnologica, supporto o rete telematica (inclusi social networks) senza un esplicito permesso scritto da parte dell'Autore.

Testi, fotografie e artwork grafico a cura dell'Autore.

San Sperate - SU - 2021

ACADEMIA  
TERRA

L'attività è stata proposta da **Accademia Terra APS ETS**, associazione di promozione sociale, in collaborazione con **CRS4, Centro di Ricerca, Sviluppo e Studi Superiori in Sardegna** e **NABA, Nuova Accademia di Belle Arti**.

Un progetto di ricerca e divulgazione, un ponte tra la didattica, la Scienza e l'Arte Cinematografica.

Il Festival si è sviluppato in **200 ore di formazione**, ha coinvolto **170 studenti**, **8 Istituti Scolastici** e **30 formatori**.

Dalla rassegna cinematografica, agli eventi in streaming, passando per le masterclass, i workshop, le performance artistiche e il video-concorso, Future Cine Lab ha coinvolto studenti e docenti appartenenti ad istituti scolastici di ogni ordine e grado, realizzando disseminazione culturale su una base anagrafica eterogenea, declinando i contenuti e le attività in base alle caratteristiche di ogni diverso contesto delineato.

Le tre macro-fasi operative dell'evento culturale hanno previsto: **propedeutica, produzione, comunicazione e panel conclusivi** di fruizione.

Il contest "**DocuDay-Making Off - Concorso di videomaking e storytelling per le scuole**", ha finanziato l'allestimento di **4 aule audiovisive permanenti** negli Istituti partner e ha visto la partecipazione in giuria degli esperti della **Fondazione SARDEGNA Film Commission**.



## Future Cine Lab

Durante il workshop intensivo presso Sa Manifattura, sono stati allestiti gli spazi simulando il layout di un ente museale o di una galleria d'arte, e sono state progettate e allestite numerose installazioni interattive basate sui classici della cinematografia internazionale.

Abbinata al corso di "**New Media Art e Interaction Design**" è stata Istituita Ad Hoc una **borsa di studio al 50% per percorsi accademici presso NABA, Nuova Accademia di Belle Arti**

Future Cine Lab ha proposto un'occasione rilevante di **alta formazione, orientamento e sviluppo del settore audiovisivo**.



ASSOCIATO DI RICERCA  
TINA MODOTTI  
LABORATORIO



SA  
MANIFATTURA