



M
ISTITUTO COMPRENSIVO
REGINA MARGHERITA
Scuola pubblica dal 1888

**QUESTA NON È
UNA PIPA.**









PASQUALINA MIRARCHI
DIRIGENTE DELLA SCUOLA

CINZIA RUSSO
DIRETTORE DEL PROGETTO

MARIA CRISTINA BALDASSARRE
ELABORAZIONI GRAFICHE, LABORATORIO DI PITTURA

ANDREA JUBLIN
DOCENTE

PIETRO CIAVATTINI
DOCENTE

LUIGI PICCOLO (SARTORIA FARANI)
DOCENTE laboratorio di scenografia

LOCANDINE
A CURA DEI RAGAZZI

THE SIGN SOCIETY
VISUAL COMMUNICATION

OGRARO SRL
STAMPA


ISTITUTO COMPRESIVO
REGINA MARGHERITA
Scuola pubblica dal 1888



“MI SEMBRA
INCREDIBILE
CHE I RAGAZZI
ABBIANO
RESISTITO IN
DAD ANCHE
PER QUESTO
PROGETTO.”

Ci siamo ritrovati ad ascoltare questa frase al termine di un’esperienza fatta insieme ai ragazzi in quest’anno “straordinario” in cui la scuola è riuscita a realizzare un progetto extrascolastico, formativo sul linguaggio cinematografico, o meglio sulla ambivalenza delle immagini, sul loro essere vere e false nello stesso tempo.

“*Ceci n’est pas une pipe*” è stato un laboratorio formativo e creativo che ha teso a educare i ragazzi alla formazione del proprio senso critico nella lettura e produzione di un racconto, attraverso le immagini in movimento.

Il cinema ha una sua vocazione naturalistica, nel senso di un racconto del reale, eppure esso può essere utilizzato per modificare linguaggi, comportamenti e perfino il senso comune. Individuare il nesso tra immaginario cinematografico e contraffazione della realtà è stato uno degli obiettivi primari che ci siamo posti.

I video sono stati scritti, diretti, girati, interpretati, a causa della distanza fisica determinata dalla pandemia, esclusivamente dai ragazzi. Pur se pensati autonomamente i video hanno un filo conduttore:

la verità delle immagini. L’arte come strumento/ricerca/espressione di verità attraverso la finzione.

Ciò che ha ulteriormente arricchito di senso questo scandaglio di nuovi media e di inedite possibilità cognitive è poi stato proprio il confronto con la virtualità del rapporto didattico. La dad è stata lo specchio in cui ciascuno, insegnante e alunno, si è rappresentato in una nuova modalità di relazione. Mentre scomparivamo fisicamente, diventando noi stessi immagini in movimento, siamo riusciti, attraverso la forza proiettiva delle nostre stesse immagini, e soprattutto grazie alla fantasia dei ragazzi e alla relazione affettiva già esistente, a imparare sempre.

In questo progetto va riconosciuta una “menzione speciale” all’entusiasmo con cui gli studenti dell’infanzia hanno partecipato alla visione collettiva della rassegna cinematografica (ante pandemia).

Alle ore 16.30 (dopo le loro attività curricolari) puntualmente si sono recati alla scoperta della sala cinema della loro scuola (al piano dei compagni “grandi” - gli studenti della Secondaria di primo grado), muniti di cuscino personale, sdraiati sulle pedane di legno, posizionati in prima fila, a vedere i film di Miyzaki.

Per loro la visione è stata davvero collettiva e partecipata, ridevano a crepapelle, si abbracciavano per darsi coraggio, si sostenevano nella paura suscitata dalle immagini e dai suoni sul grande schermo e nell’entusiasmo che ne scaturiva dallo scampato pericolo. La loro è stata una visione “orizzontale”, tutti insieme nella loro bella scuola, con le manine che coprivano gli occhi e guardavano attraverso le fessure, tra le dita.

Le mamme sul fondo della sala, lontane, perché loro erano un gruppo forte e coeso.

Pasqualina Mirarchi
Dirigente della scuola

Cinzia Russo
Direttore del progetto



**COME SI SCRIVE,
SI RECITA, SI GIRA,
SI MONTA UNA
STORIA FATTA
CON LE IMMAGINI.**

La bussola che ci ha orientati in questo corso è stato il famoso quadro di Magritte, "Ceci n'est pas une pipe". In sostanza, abbiamo voluto insegnare ai ragazzi che un conto è una pipa, un altro la rappresentazione della pipa stessa. L'oggetto reale è di legno, ci puoi fumare, lo puoi toccare, ha un peso, eccetera. Tutt'altra cosa, invece, è l'immagine incorporea che abbiamo di fronte: non è tangibile, non ha odore, non ha sostanza, non è, appunto, neanche minimamente una pipa. Detto in altri termini, un conto è un accadimento reale, tutt'altro è la narrazione, lo storytelling, come va di moda dire oggi, dell'accadimento stesso.

Con questo spirito abbiamo tentato di mostrare agli allievi come si scrive, si recita, si gira, si monta una storia fatta con le immagini. Ma è stata solo una parte del lavoro. Ci siamo anche soffermati sui valori e sui significati sottesi a una storia o a un'immagine. Al perché si vuole raccontare una determinata cosa piuttosto che un'altra.

Speriamo così di essere riusciti a consegnare ai ragazzi uno strumento in più per muoversi nel mondo transmediale in cui sono immersi costantemente (e le cose non sembrano destinate a migliorare). Ad averli allenati alla capacità critica. A fare in modo che possano, anche solo inconsciamente, smontare, scomporre, ridimensionare le storie e le immagini che vedono. E anche, forse, a fare in modo che non ci credano mai fino in fondo.

Andrea Jublin





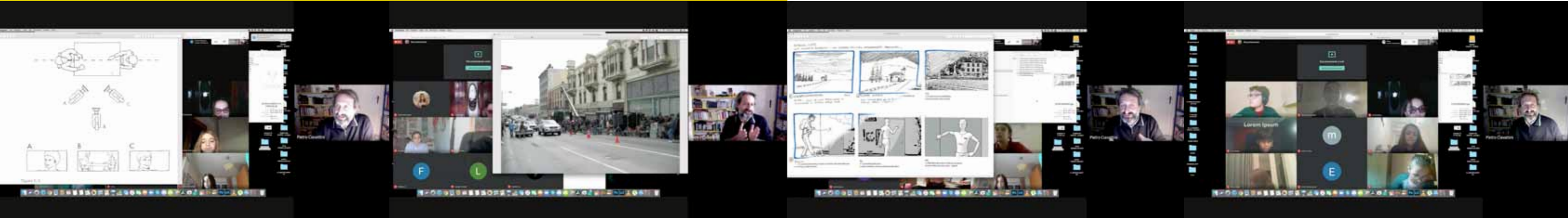
**SVILUPPARE UNO
SGUARDO CRITICO
VERSO IL MONDO
CHE LI CIRCONDA E,
IN PRIMA ISTANZA,
VERSO SE STESSI.**

Questa non è una pipa è stato il codice di una sfida pedagogica e creativa. Una nuova declinazione per l'insegnamento del Cinema nelle scuole, proprio in un momento storico delicato in cui le immagini sono salite in cattedra, cambiando addirittura anche il modo di fare scuola. Perché dall'aula siamo stati costretti in una call che da sceneggiatori e registi ci ha resi prima di tutto attori, sotto il giudizio di una platea fatta di bit.

L'immagine, prima che fine del nostro corso, è stata un mezzo che ci ha spinti ad una nuova riflessione su interrogativi cardine: Cosa distingue un oggetto dalla sua rappresentazione, che cos'è un'immagine e di quali responsabilità devo farmi carico, nel momento in cui metto l'occhio in macchina e mi accingo ad osservare la realtà, oggi?

Il mio lavoro, da un punto di vista tecnico, è consistito nel far cambiare continuamente punto di vista, ottico e fotografico, ai Ragazzi perché potessero sviluppare uno sguardo critico verso il mondo che li circonda e, in prima istanza, verso se stessi.

Pietro Ciavattini



**QUESTA NON È
UNA PIPA.**



**“METTIAMO DELLE
CINEPRESE IN
MANO AI RAGAZZI
E FACCIAMOLI
GIRARE”**



Nella notte dei David di Donatello, l'intervento che resterà nella storia, quello che ha colpito maggiormente, che ha anche emozionato e un po' commosso, è stato il discorso di una bambina che ritirando il premio per il padre scomparso da poco, ha incantato la platea. Parole chiare, semplici, dirette, cariche di umanità, il bagaglio di una bambina che ha voluto ricordare il padre, ma che è entrata nella storia del David.

Più tardi Pierfrancesco Favino, consegnando un premio, ha sottolineato che l'intervento più bello della serata era stato proprio quello di Emma e ha sottolineato "Mettiamo delle cineprese in mano ai ragazzi e facciamoli girare".

Mi associo ed è il motivo per cui ho accettato con gioia di supportare Cinzia Russo in questa meravigliosa avventura.

Grazie.

Luigi Piccolo.

**“CHE MAGIA VEDERE L'INTERPRETAZIONE DEL COSTUME CON GLI OCCHI
DEI RAGAZZI, ANCORA TRASPARENTI E SENZA LE COSTRIZIONI DEGLI ADULTI”**



STORIA DEL COSTUME

LUCA CHHAYA PICCIAREDDA - 2C
Medioevo



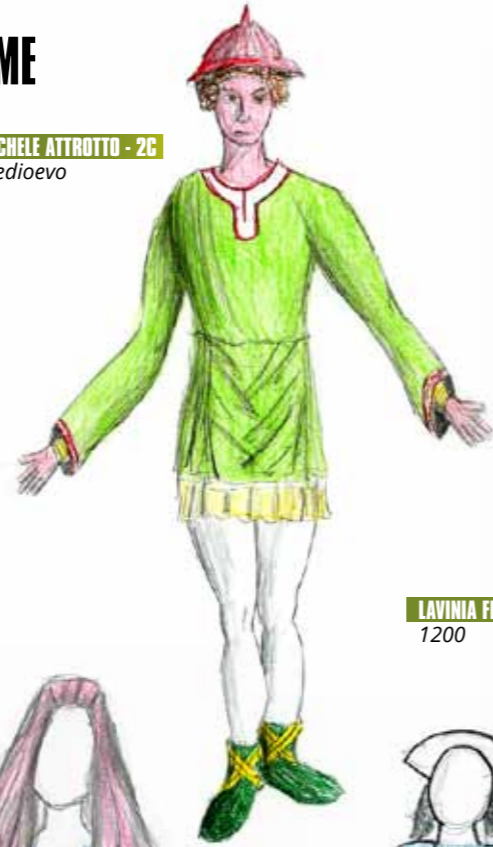
AURORA MARIA MAZZA - 2C
Medioevo



ELEONORA BELARDI - 1E
1300



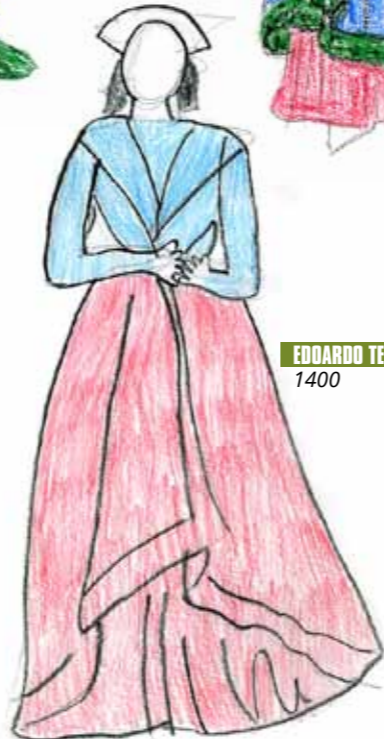
MICHELE ATTROTTO - 2C
Medioevo



LAVINIA FEDELI - 1E
1200



EDUARDO TESORIERE - 2C
1400



CHIARA MAIA - 3D
Toga Romana



ARIANNA TUFO - 2C
Impero bizantino



ALESSANDRO FLORES - 2C
Medioevo



EMMA PELLEGRINESCHI - 3D
Toga Romana



EMMA GALIGE - 2C
Impero bizantino



ANNA GAGLIARDI - 2C
1800



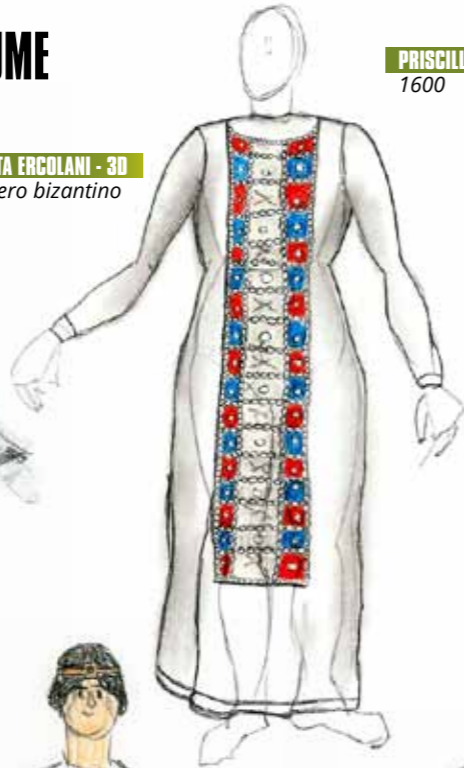


STORIA DEL COSTUME

FRANCESCO PANEBIANCO - 2C
Toga Romana



MARTA ERCOLANI - 3D
Impero bizantino



PRISCILLA IAGOMETTI - 1B
1600



NICOLE BERARDI - 1B
Medioevo



MARCEL MENDIA - 2C
Medioevo



SARA TRAMONTI - 3D
1300



SOFIA CASCIO - 3D
Toga Romana



PRISCA FEDELI - 3D
1600



MARINA L. DI STEFANO - 3D
1700



MARIANNA TICCONI - 1B
Medioevo



MARGHERITA DOLCIOTTI - 2C
Toga Romana

SARA MAGGIOLÒ - 3D
Medioevo



I PROTAGONISTI



**CORSO
PROPEDEUTICO**



NICOLE BERARDI - 1B

PRISCILLA IACOMETTI - 1B

BEATRICE MEI - 1B

**DIVERTIMENTO
AL PARCO**



LORENZO CECCONI - 1B

ELEONORA BELARDI - 1E

MARIANNA TIGCONI - 1E

**TUTTO
PER UN VOTO**



LEANDRO PONTUALE - 1D

LAVINIA FEDELI - 1E

**DI PEGGIO
IN PEGGIO**



LAVINIA FEDELI - 1D

FIAMMETTA MADON - 1E

LE TENTAZIONI



MARIANNA TIGCONI - 1B

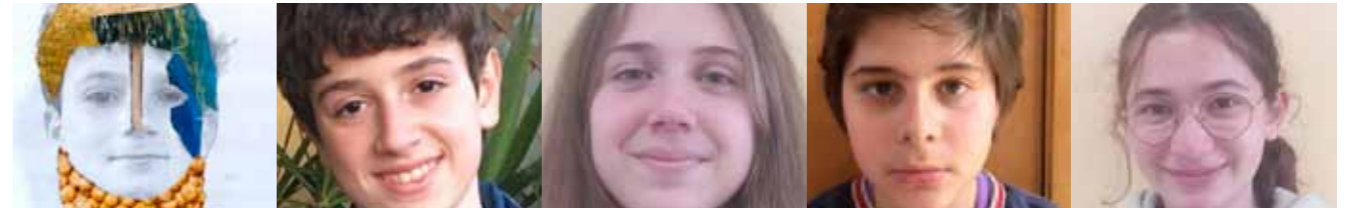
ELEONORA BELARDI - 1E

IL GATTO



**CORSO
AVANZATO**

**THE
HALF-CULPRID**



MICHELE ATTROTTO - 2C

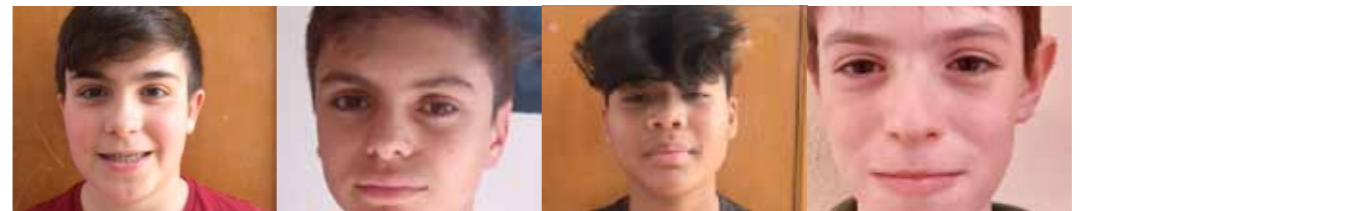
FEDERICO FACCIOLA - 2C

ALMA GAGLIARDI - 2C

FRANCESCO PANEBIANCO - 2C

ARIANNA TUFO - 2C

**PER UN
PUGNO DI
VESTITI**



ALESSANDRO FLORES - 2C

MARCEL MENDIA - 2C

LUCA CHHAYA PIGGIAREDDA - 2C

EDUARDO TESORIERE - 2C

**MISSING
GIRLS**



EMMA CALICE - 2C

MARGHERITA DOLCIOTTI - 2C

AURORA MARIA MAZZA - 2C

**BEATRIX
POTTER**



SOFIA CASCIO - 3D

MARINA L. DI STEFANO - 3D

PRISCA FEDELI - 3D

EMMA PELLEGRINESCHI - 3D

SARA TRAMONTI - 3D

V.G.



MARTA ERCOLANI - 3D

SARA MAGGIOLLO - 3D

CHIARA MAIA - 3D



**ELEONORA
BELARDI**

**LEANDRO
PONTUALE**

**MARIANNA
TICCONI**

**LORENZO
CECCONI**

**LAVINIA
FEDELI**

**PRISCILLA
IACOMETTI**

**FIAMMETTA
MADON**

**BEATRICE
MEI**

**NICOLE
BERARDI**

**W
U
C
G
I
A
D
M
I
G
O
N
J
H
V
F
L
U
C
I
N
E
M
A
G
I
M
E
N
I
H
G
I
N
E
M
A
G
I
M
E
N
U**



**QUESTA
NON È
UNA PIPA.**



**I RAGAZZI
DEL CORSO
PROPEDEUTICO
PRESENTANO:**



di
Nicole Berardi - Priscilla Iacometti - Beatrice Mei

Realizzato nell'ambito del progetto:



DIVERTIMENTO AL PARCO

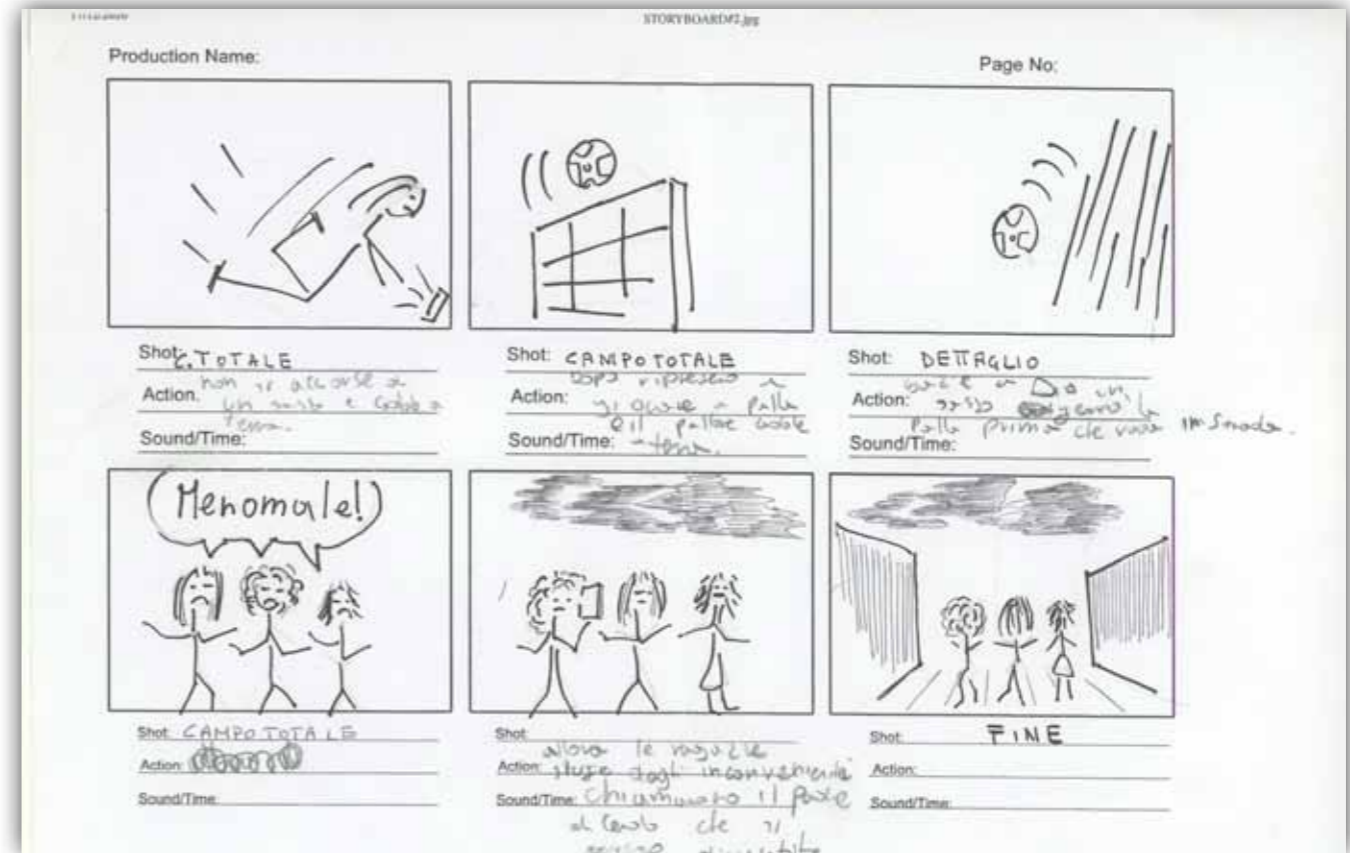
Una storia di
**Nicole Berardi,
 Priscilla Iacometti,
 Beatrice Mei.**

Beatrice, Priscilla e Nicole, approfittando di una splendida giornata di sole, decidono di andare al parco di Villa Doria Pamphilj. Sono felici e contente perché s'immaginano di divertirsi moltissimo. La prima cosa che fanno appena arrivano, mentre sentono gli uccellini cinguettare, è preparare il picnic: sistemano il telo, ci mettono sopra i panini e le bibite. Va tutto benissimo e sono molto contente. Poi giocano a palla. Sono bravissime e si divertono un mondo. Ma poi Beatrice la passa a Nicole. Che la sfiora con le dita, la prende dritta in faccia e si fa

malissimo! Quanto sangue dal naso! Meno male che Beatrice ha nello zainetto del cotone idrofilo e dei cerotti per fermare l'emorragia. Dopo questa sventura, le tre decidono di fare merenda. Ma non appena arrivano al telo, scoprono che il panino di Priscilla è pieno di formiche. Che schifo! Proprio lei che detesta gli insetti! Priscilla scappa via terrorizzata e va a sbattere contro un albero. Che male! E quanto sangue dal naso! Così Beatrice deve fermare anche la sua di emorragia.

Dopo un po' le tre si calmano e si mettono a fare un Tik Tok. Nicole e Priscilla fanno un balletto. Beatrice le riprende. Ma poi le viene in mente di fare uno scherzo alle due amiche. Allora scappa via, a tutta velocità, col telefono di Nicole. Solo che inciampa su un grosso sasso, cade e batte la faccia a terra. Che male! E quanto sangue dal naso! Dopo queste disavventure, le tre, di comune accordo, tutte col cotone nel naso, decidono di telefonare al papà di Nicole. "Papà, per piacere, ci vieni a prendere? Ci siamo divertite fin troppo" dice Nicole a suo padre. Ed è così le ragazze tornano a casa infelici e scontente.







Realizzato nell'ambito del progetto:



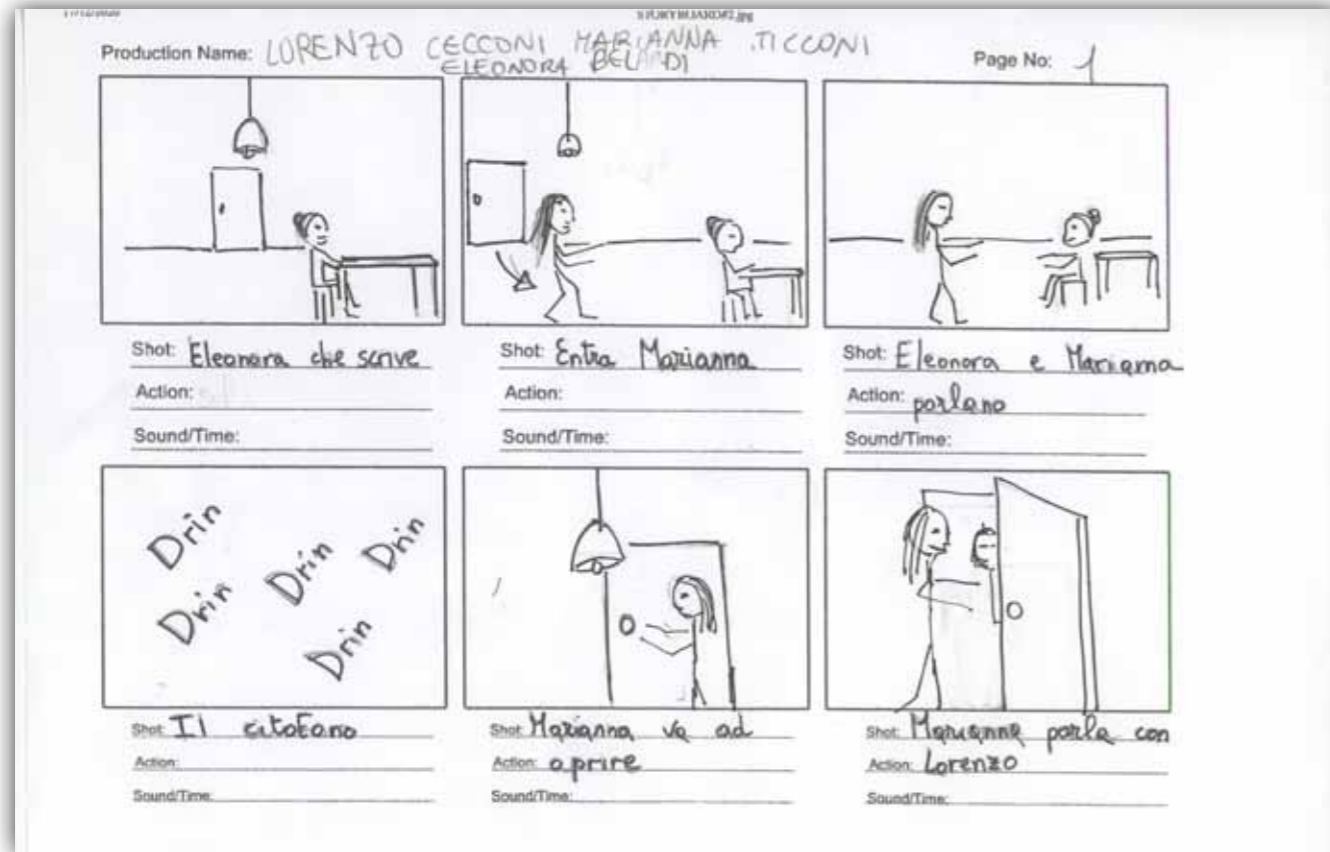
TUTTO PER UN VOTO

Una storia di
Eleonora Belardi,
Lorenzo Cecconi,
Marianna Ticconi.

In camera sua, Eleonora sta facendo i compiti.
Quando entra Marianna, la sorella.
"Che fai?" chiede quest'ultima.
"Sto facendo due compiti. Uno tutto giusto e uno tutto sbagliato." risponde Eleonora.
"E perché?"
"Perché adesso arriva quel bullo di Lorenzo che vuole che gli faccia io il compito. Allora gli do quello sbagliato."
"Perché?"
"Così prende 4. Ahahaahahahaha"
"Ammazza che cattiva che sei."
"Chi la fa l'aspetti!"
Le due sentono bussare alla porta.
"È lui!" esclama Eleonora.

E in effetti, alla porta, sulle scale, è proprio Lorenzo, il bullo. Che vede aprire la porta e comparire Eleonora, la cattiva.
"Ce l'hai?" chiede Vittorio.
"Eccolo" gli dice Eleonora dandogli il compito. Lorenzo lo prende e se ne va. Eleonora sorride furbesca.
"Evvai! Se n'è andato!"



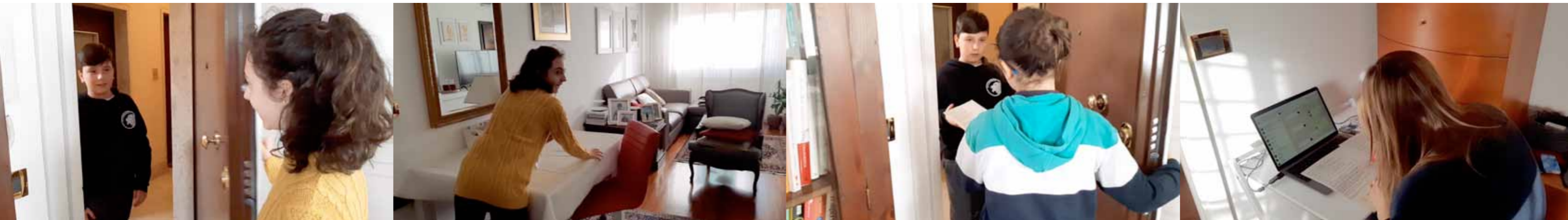


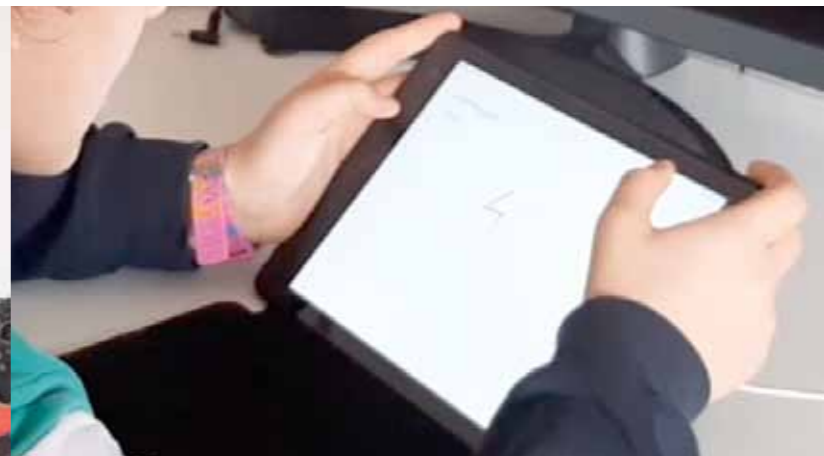
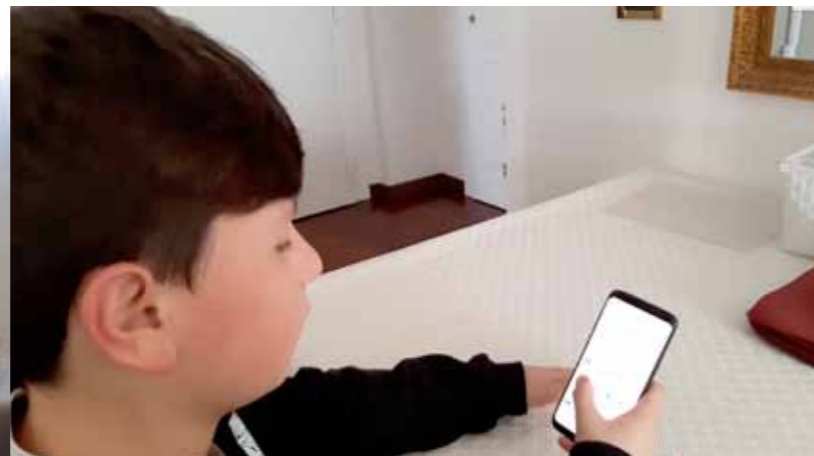
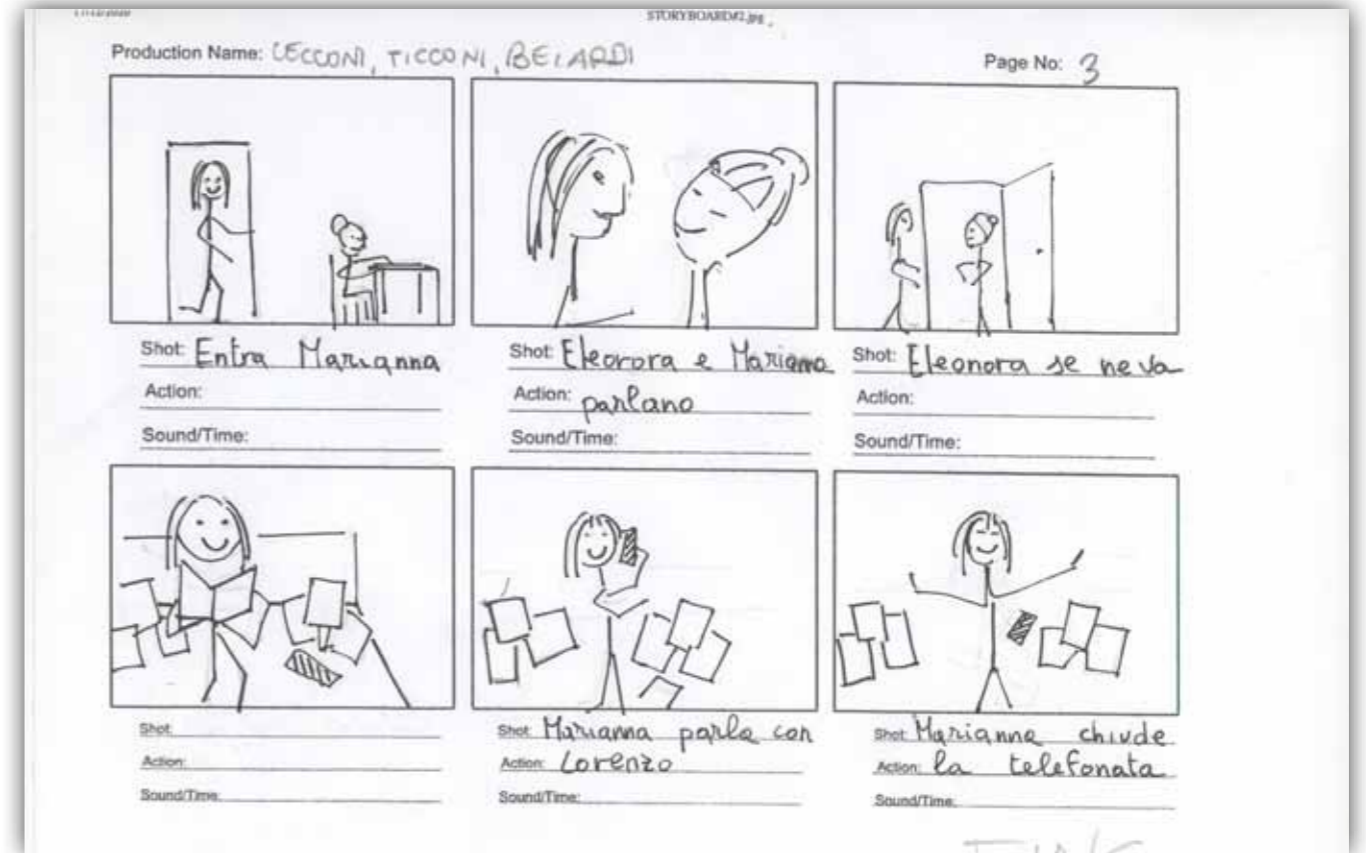
Non può sapere che precedentemente la sorella ha scambiato i fogli...

A casa sua, la prof corregge i compiti scrollando la testa. Che disastro...

Eleonora, in camera sua, è al computer. Sta controllando che voto le ha dato la professoressa. Ha preso 4! Impazzisce di rabbia. "Ma come ho fatto a prendere 4? È impossibile!!! Era un compito perfetto!" continua a ripetere.

Il bullo chiama Marianna al cellulare.
"Siamo riusciti a truffarla!"
"Sì, dai..."
"Lo facciamo anche per tutte le altre verifiche?"
"No, ti ricordo che è mia sorella, sarebbe troppo cattivo nei suoi confronti!"
"Va bene, dai, ci vediamo domani mattina."
"Ciao."







Di PEGGIO IN PEGGIO
Di
LEONARDO PUNTUALE & LAVINIA FEDELI

Realizzato nell'ambito del progetto:



DI PEGGIO IN PEGGIO

Una storia di
**Leandro Pontuale e
Lavinia Fedeli (nella parte della sorella).**

È mattina presto nella stanza di Leandro. Lui dorme, ma dai rumori che fa capiamo che sta avendo un incubo terribile. A un certo punto arriva, spalancando la porta, Lavinia, la sorella. Che, scrollandolo, gli grida: "Leandro! Leandro! Che c'è? Svegliati! Svegliati! È un incubo!" Leandro si sveglia. E tutto sudato le dice:

"Non puoi capire... ho sognato che tutte le scuole chiudevano per sempre!"

Lavinia dice:

"Ma no, invece sono aperte! E tu sei in ritardissimo!"

Allora Leandro si dispera. Scende dal letto e corre come un pazzo in bagno.

Leandro, perfettamente vestito e con la cartella sulle spalle, esce dal portone di casa e si mette a correre per la strada.

All'altezza di un parchetto vede Lorenzo Cecconi, un suo compagno di scuola, giocare con lo skate. Allora si ferma e gli chiede:

"Ma non vai a scuola?"

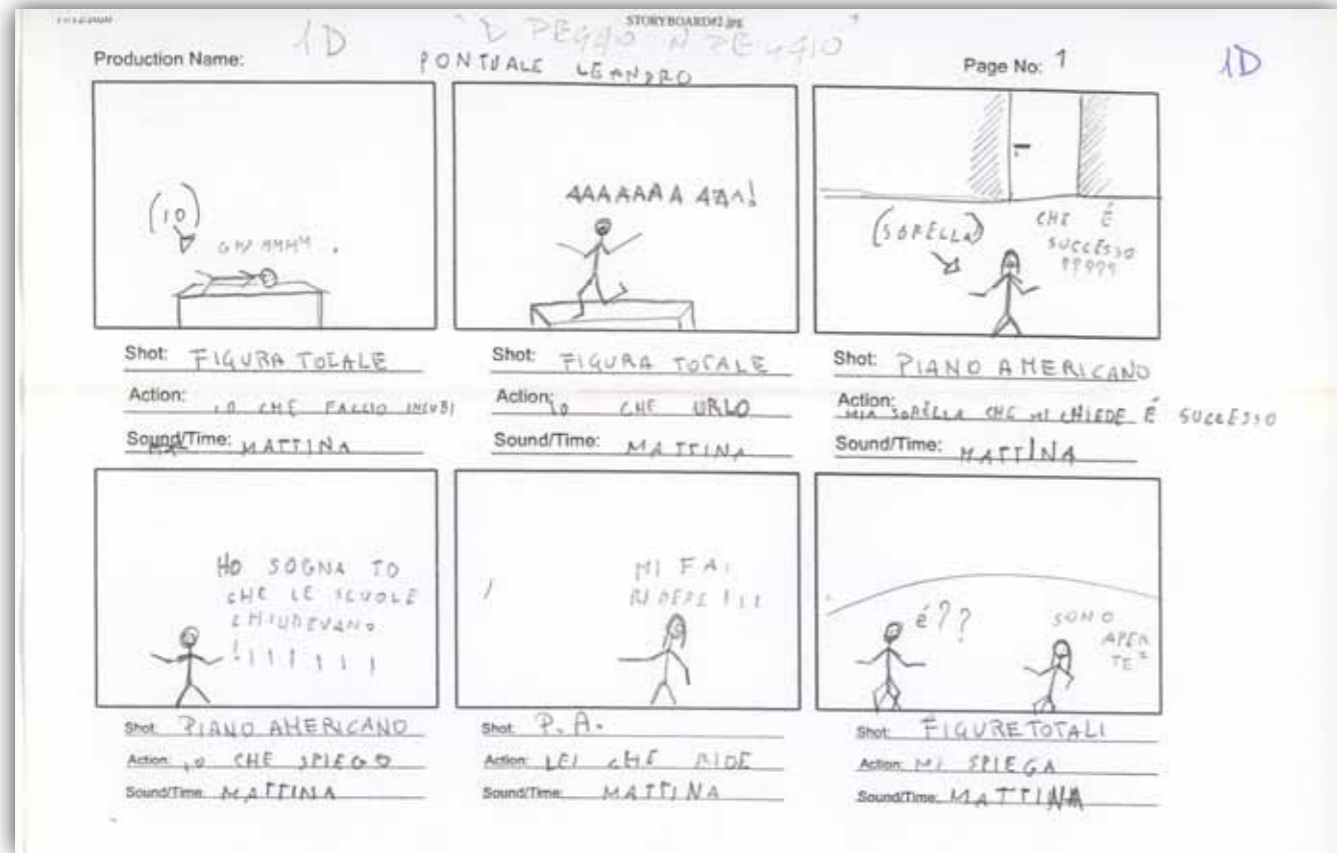
Lorenzo risponde facendo spallucce:

"Ma che, sei matto? Oggi è sabato."

Leandro ci rimane male. E torna indietro.

Come entra in casa fa capolino in camera della sorella. Dorme tutta beata nel suo letto! Mentre lui, sconsolato, scrollando il capo, va in camera sua, Lavinia sorride per lo scherzo.







Realizzato nell'ambito del progetto:



LE TENTAZIONI... L'ULTIMO BUDINO

Una storia di
Lavinia Fedeli e Fiammetta Madon.

A Roma, al quarto piano di una palazzina di San Saba, tre sorelle litigano come tutti i pomeriggi per la merenda.

Fiammetta, Lavinia e Olimpia sono sorelle molto golose, tutte e tre amano quei deliziosi budini che il loro papà porta a casa per festeggiare qualche ricorrenza.

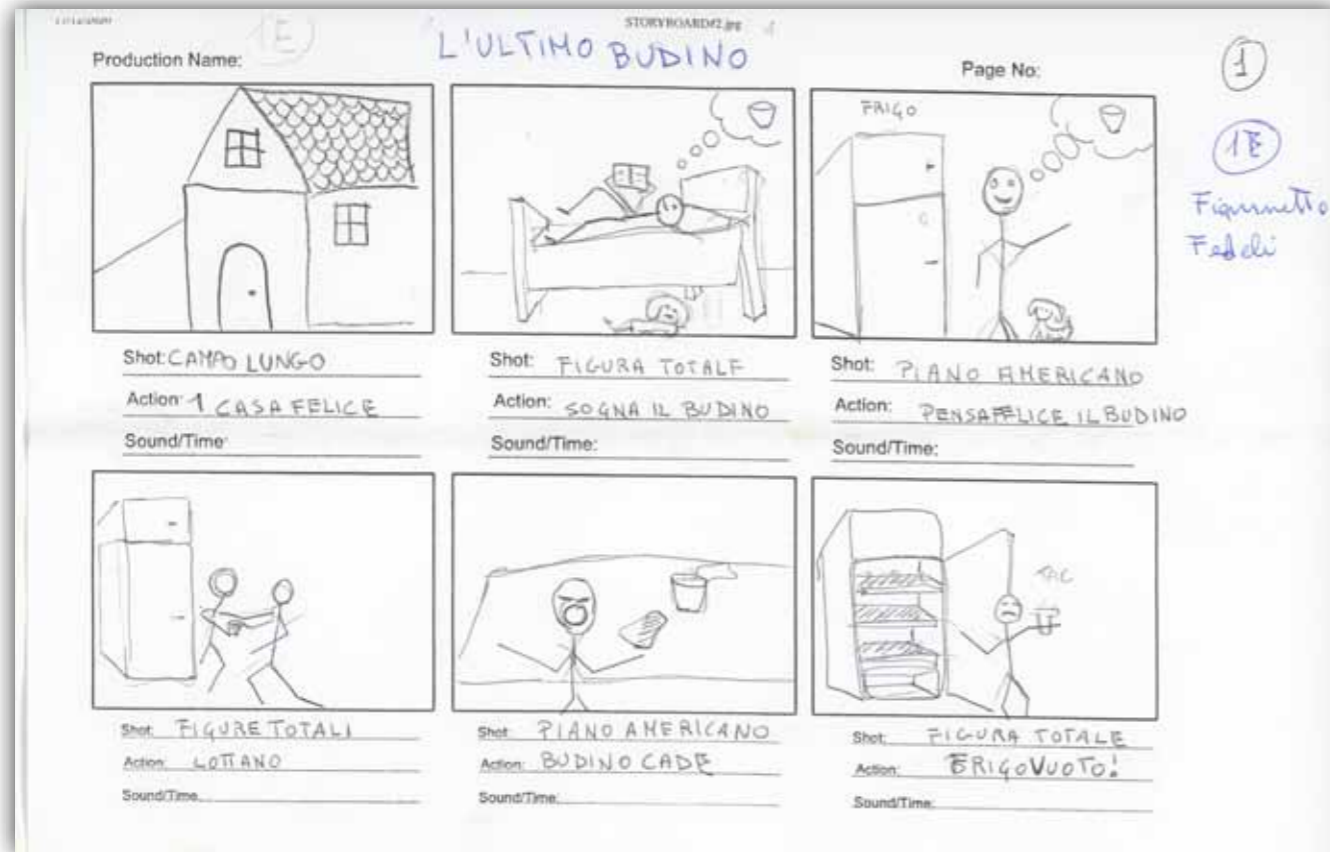
Proprio nel pomeriggio un languorino di fame travolge Lavinia che, approfittando della concentrazione dei compiti in casa, zitta zitta, senza coinvolgere le sorelle distratte, si dirige in cucina, apre il frigo e prende LUI, il budino, l'unico rimasto!

La piccola di casa, Olimpia la vede con la coda dell'occhio, a lei non sfugge mai nulla e corre ad avvertire Fiammetta per creare scompiglio.

"Fiammetta, Fiammetta, Lavinia sta per prendere l'ultimo budino!"

La ragazza corre per fermare la sorella, la piccola la segue divertita per godersi la scena, le due cominciano a rincorrersi per tutta casa, Lavinia con il budino davanti, Fiammetta dietro, Olimpia





spettatrice allegra e Birillo, il cagnolino bianco e nero di casa.

Fiammetta afferra il braccio di Lavinia, quest'ultima cede, piega il braccio ed in un solo momento succede l'irreparabile: il budino cade, spiccicato a terra, le sorelle non fanno neppure in tempo a

realizzare l'accaduto che Birillo, che passava da quelle parti, non si lascia sfuggire quella delizia a terra e se lo mangia con una sola leccata.

"NOOOOOOOOOO IL BUDINOOOOOOOO!" urlano in un suono solo le tre sorelle ora d'accordo. Tra le due litiganti il Birillo ha vinto!





IL GATTO

DI
MARIANNA TICCONI
ELEONORA BELARDI

Realizzato nell'ambito del progetto:



IL GATTO

Una storia di
Marianna Ticconi e Eleonora Belardi.

Un giorno come tanti altri, le due sorelle Marianna ed Eleonora, sgranocchiando schifezze e bevendo Coca Cola, guardano gli Aristogatti in TV.

A un certo punto, sentono la voce della mamma provenire dall'altra parte della casa:

"Ragazze, se state guardando la televisione senza avere messo in ordine la vostra stanza mi arrabbio!"

Le ragazze, sicure, rispondono:

"Mamma, tranquilla, l'abbiamo appena fatto!"

"Lo sapete che non mi piace essere presa in giro, eh?" le avverte la mamma.

"Sì, mamma, lo sappiamo benissimo. Stai tranquilla. E' tutto in ordine!" la rassicurano loro.

Ma dopo un altro po' di televisione, sentono il rumore della porta di camera loro aprirsi e la mamma urlare arrabbiata:

"Ragazze, venite immediatamente qua!"

Le ragazze si guardano con aria interrogativa.

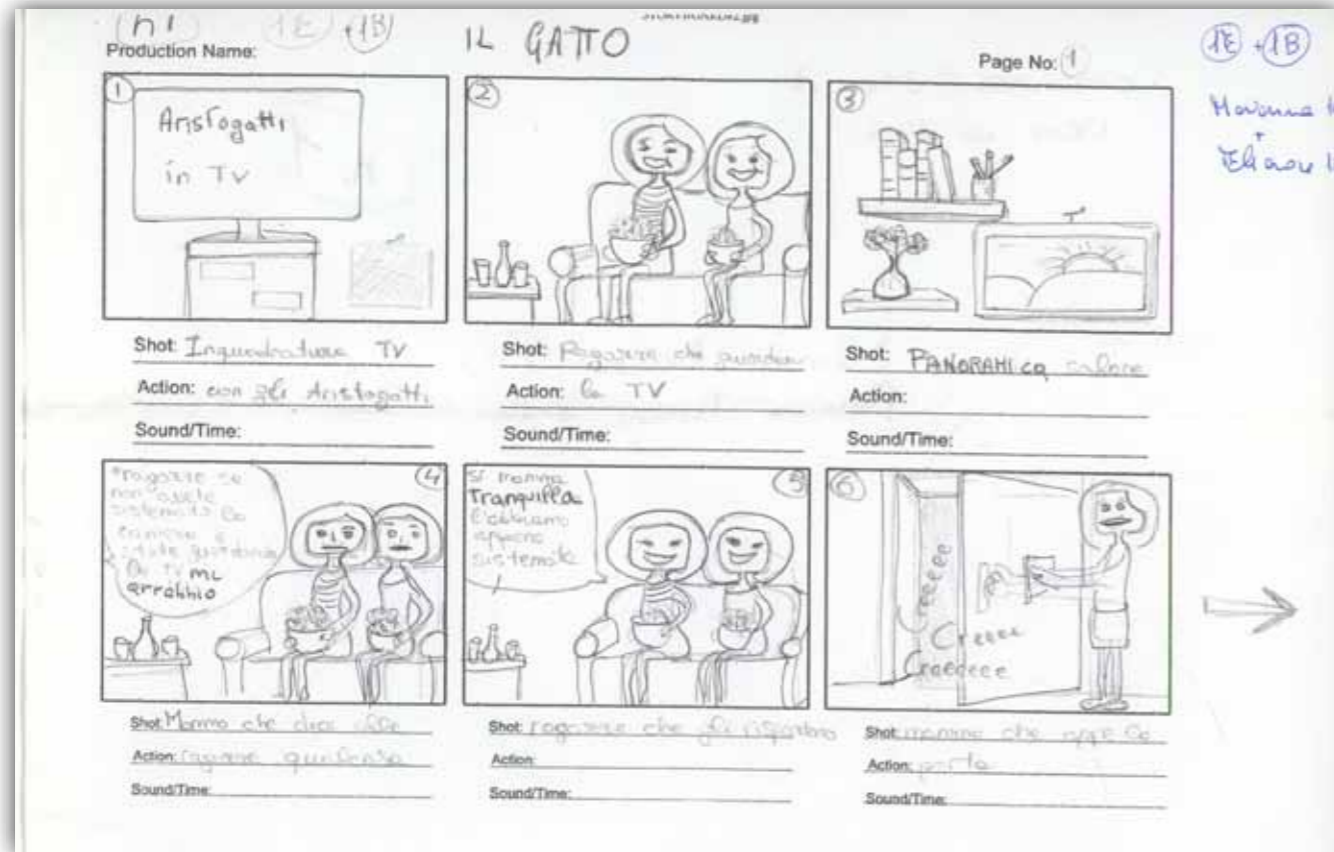
"Ma cosa abbiamo fatto?" sembrano pensare.

Allora corrono in camera loro. E rimangono a bocca aperta. È disordinatissima!

La mamma, furibonda dice:

"Meno male che era in ordine! Se adesso non mettete a posto, vi metto in punizione!"





E se ne va sbattendo al porta.
Le ragazze, ancora disorientate, chiedendosi chi possa avere fatto quel disastro, si mettono a sistemare. Ma a un certo punto vedono delle impronte di gatto.
Le seguono.
Attraversano tutta la stanza.
Infine, arrivano alla finestra.

Ma la cosa incredibile è che è chiusa!
“Ma come fa un gatto a mettere in disordine e poi a uscire da una finestra chiusa?” dice una.
L'altra non ne ha la più pallida idea.
Sarà stato Matisse, uno dei gattini degli Aristogatti!



**I RAGAZZI
DEL CORSO
AVANZATO
PRESENTANO:**

THE HALF-CULPRID
il colpevole a metà



THE TRAILER CHAMPIONS

Michele Attrotto	Peter	Con l'aiuto di:
Federico Facciola	Tommy	Classe 2'C
Alma Gagliardi	Lena	Cecilia Panebianco
Arianna Tufo	Katia	Bianca Tufo
Francesco Panebianco	Rick	Elena Attrotto
		I genitori
		Alex il cinese

Realizzato nell'ambito del progetto:



THE HALF-CULPRID

Una storia di
**Michele Attrotto,
Federico Facciola,
Alma Gagliardi,
Francesco Panebianco,
Arianna Tufo.**

Peter è un ragazzo molto timido, che ha difficoltà a relazionarsi con gli altri. Per questo, nel paesino dove vive, non ha amici. L'unica con cui si confida, anche se non l'ha mai vista di persona, è stellina08, una ragazza con cui si scrive al computer da diverso tempo.

Un giorno, una notizia cambia tutto. Il padre ha deciso di cambiare lavoro e si devono trasferire in città.

Grandi palazzi, strade, centri commerciali, gente che cammina di fretta... Peter ci mette poco a capire quanto quel luogo sia diverso dal suo paesino.

Arriva presto il primo giorno di scuola. Peter, anche perché non conosce nessuno, viene preso di mira da Riccardo, detto Rick, il bullo della scuola. È lui che trasforma i primi giorni di Peter in qualcosa di molto brutto e triste.



Un giorno, una notizia sconvolge la scuola. Attraverso gli altoparlanti dell'istituto, si diffonde la notizia che i soldi della beneficenza, raccolti durante tutto l'anno, sono scomparsi. Peter s'accorge che il bidello del piano ha un'aria infastidita. "Quello è un tipo strano" pensa. Poi conosce Tommy, un suo compagno di classe. Il quale gli propone d'indagare sul caso dei soldi scomparsi. Ma Peter, per via della sua chiusura, non vuole saperne.

Una volta a casa, si mette al computer e ne parla con stellina08. Lei lo sprona ad accettare la proposta di Tommy. Sarebbe un'ottima occasione per farsi degli amici. Se riuscisse a risolvere il caso diventerebbe l'eroe della scuola! Conosciuto e amato da tutti! È così che Tommy, si convince.

Il giorno dopo, finita la scuola, Peter e Tommy iniziano le indagini. Pedinano il bullo. Ovviamente, il sospettato numero uno.

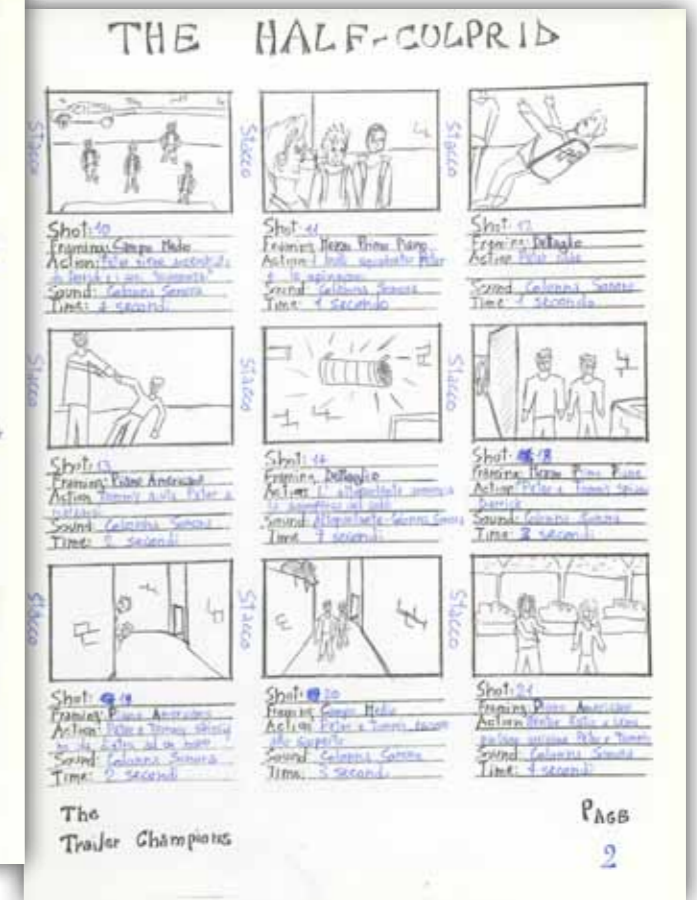
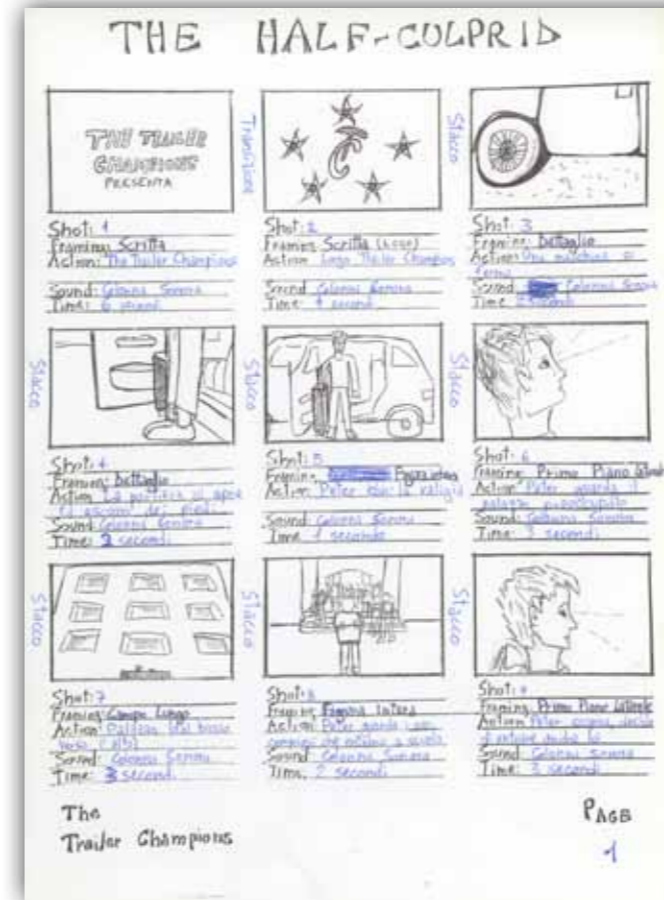
Ma l'inseguimento dura poco. Perché presto del bullo si perdono le tracce.

Ma hanno lo stesso fortuna. Perché, senza che se ne accorga, al bullo è caduto l'orologio a terra. Lo raccolgono. Ha uno strano cinturino pieno di strani segni. Ma, soprattutto, è un orologio GPS, quindi collegato a un cellulare. Basterà seguirlo per trovare il bullo!

Il gps li conduce in un boschetto. E quindi di fronte a un bivio. Ma purtroppo cade il segnale del GPS. Allora prendono una strada a caso. Ma poco dopo scoprono che un cumulo di sassi la rende inagibile. Allora tornano indietro. E prendono l'altra strada.

Arrivati nel punto segnato dall'orologio si accorgono che il cellulare corrispondente non è quello del bullo, ma di un'altra persona. A Peter viene in mente che la soluzione potrebbe essere data dagli strani simboli sul cinturino dell'orologio. Allora si mettono a decifrarlo.

Quegli strani segni conducono a una casa lì vicino, in mezzo al bosco. Una casa disabitata e con la porta aperta. Che mette paura solo a guardarla.



I quattro si fanno coraggio ed entrano. All'interno è tutto buio. Per esplorare meglio e più velocemente, decidono di dividersi.

Peter, nel buio, si perde. Sente un urlo. Chiama gli amici ma nessuno risponde. Si imbatte in una porta socchiusa. La apre.

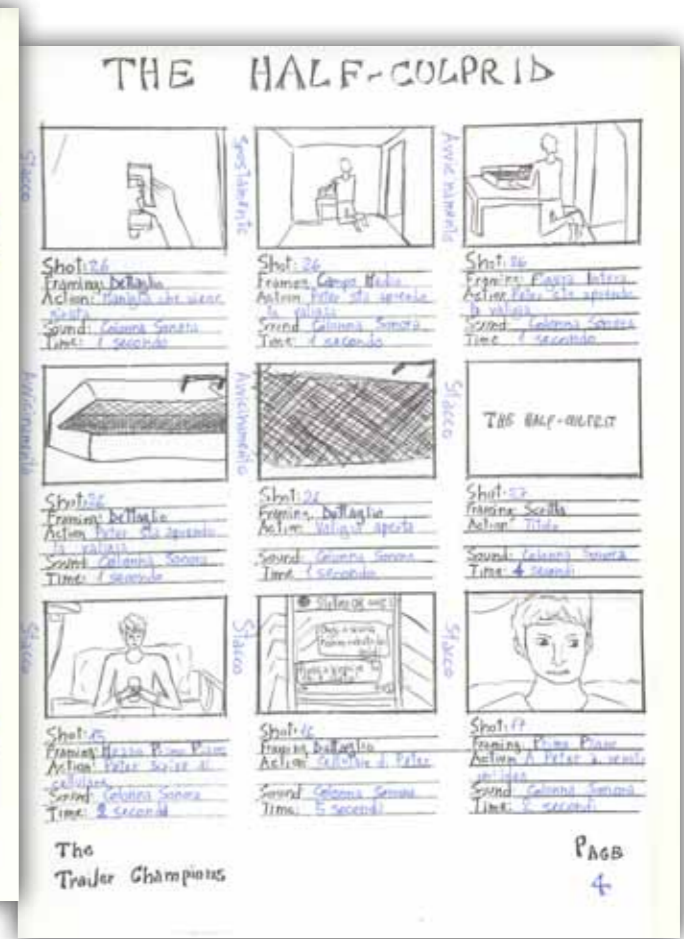
In una stanza vuota c'è, a terra, una valigia. Sopra c'è scritto "soldi beneficenza".

Peter la apre lentamente. Ma, proprio quando sta per vederne il contenuto, una corda gli stringe la gola. È il bullo! pensa. Ma la voce dello strangolatore non è quella di un ragazzo. Ma di un uomo! Con la coda dell'occhio Peter vede che una mazza s'abbatte sulla testa dello strangolatore. Dopo aver sentito la corda intorno al collo allentarsi, si gira e vede il bullo con la mazza in mano. Poi abbassa gli occhi e guarda l'uomo a terra: è il bidello!

Il bullo gli racconta tutto. Il bidello è suo padre. Un padre cattivo. Che lo tiranneggiava e che voleva che fosse suo complice nel furto dei soldi della beneficenza. Ma le sorprese non sono finite. I due sentono le urla di Tommy, Lena e Katia. Allora si mettono a cercarli. Li trovano chiusi in un armadio. "È stato il bidello, quel maledetto!", gli spiegano.

I ragazzi, tutti insieme, portano prima il bidello alla Polizia. Poi i soldi a scuola.

La preside, felicissima, li premia di fronte a tutto l'istituto. È in quel momento che Peter scopre che stellina08, in realtà, è Lena. Qualcuno gli grida che è diventato l'eroe della scuola. Ma a lui non importa così tanto. La cosa più importante è che ha guadagnato quattro amici fantastici.





A **Alessandro Flores, Marcel Mendia,
Luca Chhaya Picciaredda, Edoardo Tesoriere** FILM

PER UN PUGNO DI VESTITI

Realizzato nell'ambito del progetto:



PER UN PUGNO DI VESTITI

Una storia di
**Alessandro Flores,
Marcel Mendia,
Luca Chhaya Picciaredda,
Edoardo Tesoriere.**

Alessandro va in una scuola in cui molti ragazzi, benestanti, hanno sempre a disposizione un mucchio di soldi da spendere in telefoni costosi e, soprattutto, vestiti di marche prestigiose. Ma Alessandro no. Perché lui e la sua famiglia non possono permetterselo.

Alessandro è innamorato di Angela, una ragazza ricca, che si veste tutta di marca. Ma lei lo snobba. Perché trova che si vesta malissimo, come un poveraccio.

Invece chi non lo snobba per niente, è la sua migliore amica, Giulia. Una ragazza che, pur potendosi permettere vestiti costosi, non ne vuole. Perché trova stupido, inutile e anche superficiale spendere tanti soldi per dei vestiti.

Un giorno, Alessandro si fa coraggio e va da Angela, la ragazza che si veste bene. Le chiede se, il giorno dopo, le andrebbe di prendere un gelato insieme. Lei accetta. Ma prima di andarsene gli chiede:

“Ma non è che domani ti vesti così, eh?”.

“Assolutamente no!” risponde lui, terrorizzato.

Come Angela se ne va, Alessandro, si dispera. Ha assolutamente bisogno di denaro per comprarsi dei vestiti costosi!

Allora va a casa e svuota il suo salvadanaio. Ha cinque Euro. Decide di tentare la fortuna. Scende al bar sotto casa e si compra un Gratta e Vinci.





Gratta e gratta con la moneta, con sua immensa gioia e incredulità vince una bella somma. Perfetta per comprarsi dei vestiti costosi. Ma mentre torna nel bar per ritirare la vincita, una folata di vento gli fa volare via dalle mani il Gratta e Vinci. Disperazione!

Il giorno dopo, senza più un soldo e vestito come sempre, va all'appuntamento con Angela. Lei, come lo vede, lo prende in giro per come è vestito. E gli dice che mai e poi mai si farà vedere in giro con un vestito come lui.

Allora Alessandro, offeso mortalmente, va a cercare conforto da Giulia.

La sua amica è molto dolce con lui. Perché a lei non interessa com'è vestito. È in quel momento che lui capisce di non essere più innamorato di Angela, ma di Giulia.

Il giorno dopo, a scuola, Angela, vede passare in corridoio Alessandro e Giulia. Sono mano nella mano. E ridono come matti. Stanno proprio bene insieme. Angela è furiosa. Rimarrà a rodere nell'invidia per sempre.







MISSING GIRL

Scritto, diretto e interpretato da

EMMA
CALICE

MARGHERITA
DOLCIOTTI

AURORA
MAZZA

Realizzato nell'ambito del progetto:



MISSING GIRL

Una storia di
Emma Calice,
Margherita Dolciotti,
Aurora Mazza.

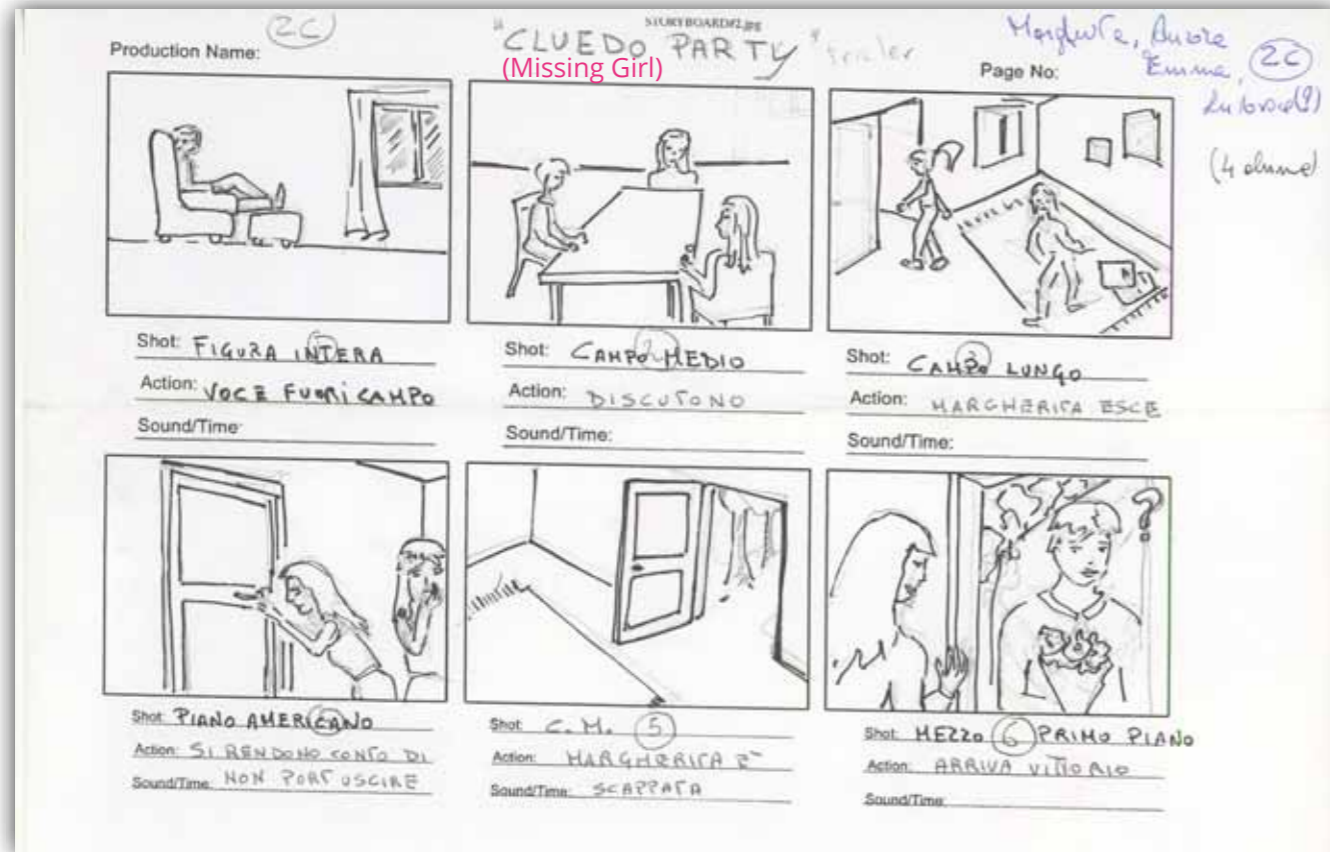
Margherita, Aurora ed Emma sono amiche. Si trovano sempre sul muretto della scuola e parlano esclusivamente di moda, pettegolezzi vari e, soprattutto, di una festa a cui devono andare: la festa del ragazzo più popolare dell'istituto. Nonostante la loro superficialità e il loro scarso profitto nello studio, a scuola sono sempre al centro dell'attenzione. Moltissimi ragazzi le ammirano e parlano (o sparlano) sempre delle tre del muretto. Ma loro, dicono sempre, ridacchiando tutte contente: "Bene o male, l'importante è che parliamo di noi!".

Un giorno Margherita decide di invitare le amiche a fare un pigiama party a casa sua.

La sera del pigiama party le tre ragazze ridono e si divertono a parlare malissimo delle altre della classe. A un certo punto la madre di Margherita, di professione giornalista, s'allontana per motivi di lavoro. Così, dopo essersi tanto raccomandata di comportarsi bene, lascia sole le tre ragazze.

Ma poco dopo Margherita esce dal salone e scompare. Allora Aurora ed Emma decidono di andare a cercarla. Ma scoprono di essere state chiuse dentro, a chiave, proprio da Margherita!





Grazie alla loro agilità riescono ad aprire la porta. Ma una volta libere scoprono che la loro amica è scappata! Allora la chiamano al cellulare. Ma lo sentono squillare poco distante. Incredibile, Margherita l'ha lasciato lì! Pensano a un modo di rintracciarla. Ma non gli viene in mente niente.

Suonano alla porta. È Vittorio, il fidanzato di Margherita. È passato a trovarla. Le due gli raccontano tutto. Lui, per la sorpresa, rimane senza fiato. Mentre Vittorio pensa a dove potrebbe essere scappata, ad Aurora viene in mente che nel telefono di Margherita potrebbero esserci

QUANDO UN TRANQUILLO
PIGIAMA PARTY

PUO' TRASFORMARSI



informazioni utili. Ma quando fa per prenderlo non c'è più. È sparito. Emma incolpa Vittorio di averlo nascosto. Lui nega e fa tutto l'offeso. Ma guarda caso le due ragazze, cercando nel suo zaino, lo trovano. Si mettono a leggere le chat. In quella tra Margherita e Vittorio scoprono che il ragazzo la ricattava. Con un video!
Allora se la prendono con Vittorio: vogliono il suo telefono per vedere il video misterioso. Ma lui non

glielo vuole dare. Allora, ricorrendo alle maniere forti, glielo strappano e si fanno dare la password.

Il video le lascia a bocca aperta. È una confessione vera e propria. Margherita dice che non sopporta Emma e Aurora. Odia la loro superficialità, la loro meschineria, la loro stupidità, i loro pettegolezzi, le loro sciocchezze...



Le due amiche, stordite dal video, alzano la testa e guardano Vittorio. Anche lui ha una confessione da fare. Dice che Margherita stava con lui solo perché la ricattava con quel video. Se lei lo avesse lasciato lui lo avrebbe messo su YouTube, gli aveva detto.

Torna la mamma di Margherita. I tre le dicono tutto. La madre è esterrefatta. Mentre chiama la Polizia, piange.

Una settimana dopo, le ragazze sono al loro solito posto, il muretto della scuola. Ma ci sono solo Emma e Aurora. Perché Margherita, almeno per il momento, ancora non si trova. Le due, adesso, non parlano più né di moda, né di sciocchezze, né di pettegolezzi e neppure della festa del ragazzo più popolare dell'istituto. Sono cambiate.





A Marta Ercolani, Sara Maggiolo e Chiara Maia FILM

VG

Realizzato nell'ambito del progetto:



VG

Una storia di
Marta Ercolani,
Sara Maggiolo,
Chiara Maia.

È una bella giornata di sole. Veronica è quasi pronta per andare a scuola. Prende il suo zaino, ci mette dentro qualche quaderno e qualche libro, ma non trova il suo astuccio. Cerca ovunque ma PUFF, è sparito. Così, si mette ad aprire i tre cassetti del comodino: nel primo c'è solo un casino sfrenato, nel secondo ancora peggio, nel terzo... quasi sbalordita, prende in mano uno stranissimo astuccio rosa, quasi totalmente rotto, con sopra

stickers, brillantini, insomma, di tutto. Una lacrima è pronta a bagnarle la guancia. Perché? Quello strano astuccio, che sembra aver passato giorni migliori, è stato un regalo della sua cara mamma defunta. All'interno, senza considerare l'ammasso di penne, matite, gomme, trova anche un foglietto con scritto "V + G = amore eterno", G sta per Ginevra, ovvero la madre della ragazza e V per Veronica. Questo è quello che le ha sempre detto il padre. Si sta facendo tardi, è tempo di ritornare sulla terra e andare a scuola. Mette l'astuccio dentro lo zaino, e se ne va.

Sei ore di totale noia. Per le lezioni, ma soprattutto per il fatto che Veronica non ha amici, quindi se ne sta da sola in un angoletto, buona buona, senza fiatare. Finalmente suona la campanella. Ancora immersa nei ricordi di tempi più belli, torna a casa. Incontra qualche vicino che la saluta, ma è troppo occupata a rivivere le sue emozioni da bambina, che non si fila di pezza nessuno.

Arriva finalmente a casa e si sdraia sul letto. Le vengono in mente quei tempi in cui tutti in casa erano felici, le risate ancora le rimbombano nella testa... poi, un giorno, tutto è svanito nel nulla. E non tornerà più. Ricorda soprattutto quel

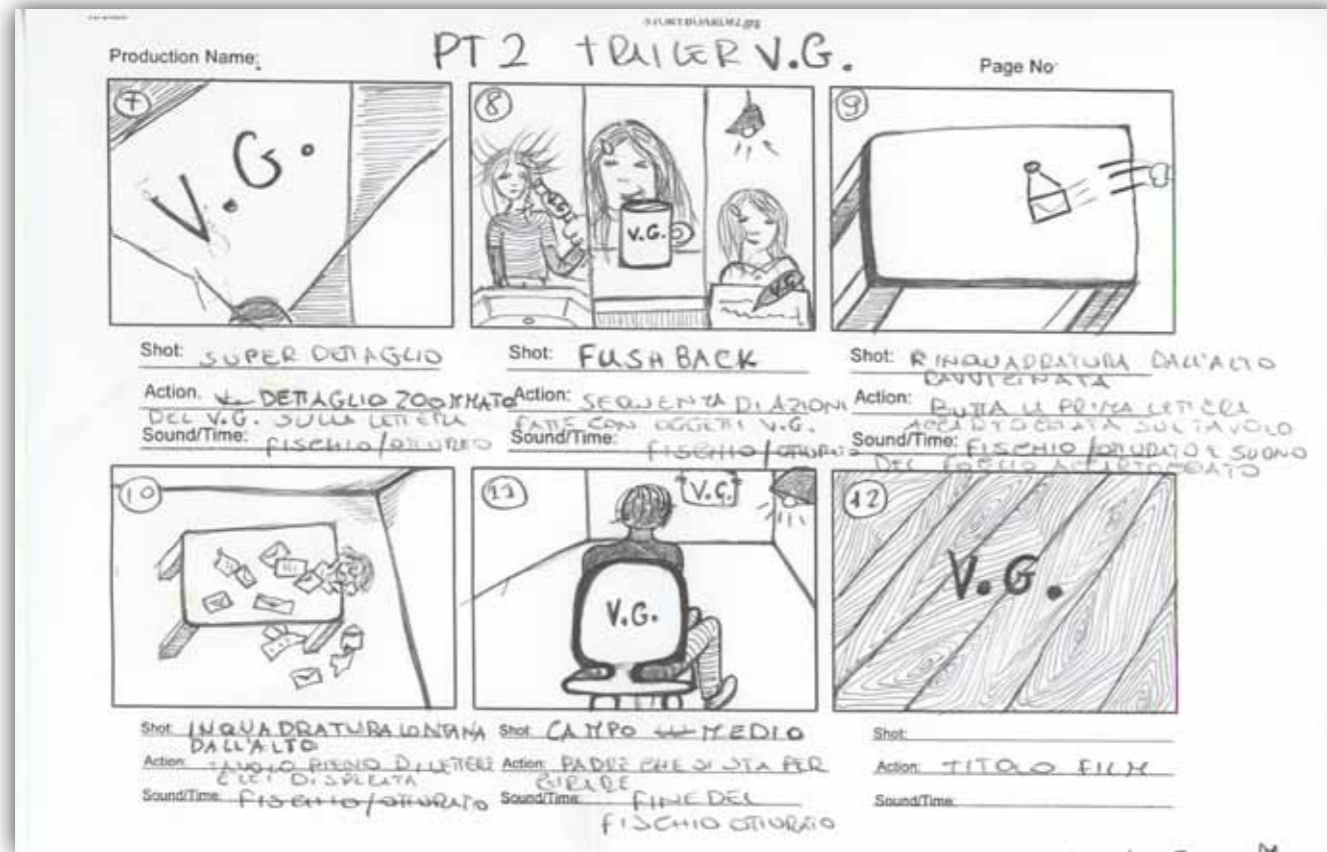




maledetto giorno infernale. Aveva sei anni e stava giocando con i Lego, mettendo in scena la storia che le aveva raccontato la madre la sera prima, non poteva sapere che sarebbe stata l'ultima. Quando entrò il padre, sconvolto, e le raccontò che la madre aveva avuto un attacco di cuore, e... TRIIIIINN, il campanello della porta. La ragazza sbarra gli occhi e, ancora scombussolata dal suo viaggio nella parte buia della sua vita, si alza e va ad aprire. È il padre, stanco e affamato. I due non parlano praticamente mai. Solo, si dicono cose del tipo: "Com'è andata a scuola? Hai fatto la spesa? Hai sistemato la camera?" Tra pochi giorni Veronica compirà sedici anni, quindi parlano anche di quello. Ma la ragazza non ha intenzione né di fare una festa né di invitare i compagni di classe, che nemmeno conosce davvero. Quindi sarà la solita cena noiosa, con qualche inutile regalo del padre e una torta, fine. Passano i giorni... tutti uguali tra di loro... e finalmente arriva al sabato. Triiiiiin, una chiamata disturba la colazione della ragazza. Risponde. Qualche lacrima comincia a scendere dagli occhi, seguita da qualche

singhiozzo. Senza dire niente, attacca e si affloscia sul pavimento disperata. Il padre ha avuto un incidente e non è sopravvissuto. Ora è sola, completamente sola. Il padre non è mai stato un grande compagno di risate, o di chiacchierate, anzi... era totalmente assente dalla sua vita, ma era comunque suo padre, era comunque un "supporto", che non la faceva sentire totalmente sola. Disperata, la ragazza raggiunge lo studio del padre. Quell'enorme stanza la rassicura. A un certo punto, s'accorge di una scritta su una tazza. "VG". Le viene in mente che tutta la casa è piena di oggetti con su scritto questo acronimo... questo "VG". Non ci aveva mai prestato troppa attenzione, ci aveva ormai fatto l'abitudine. Forse è una sorta di scritta che il padre aveva fatto per i suoi più grandi amori, cioè la V per Veronica e la G per Ginevra, come scritto sul bigliettino che stava dentro l'astuccio ... beh, comunque sia, la ragazza aveva per la testa cose ben peggiori... si doveva trovare un lavoro se voleva continuare a vivere! Passano i giorni e le arriva finalmente la notizia che le hanno accettato la proposta di lavoro nell'ex





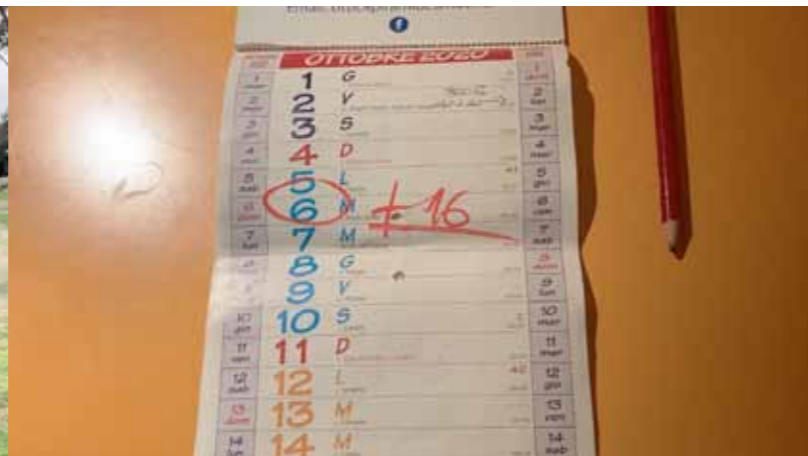
bar di proprietà della madre. La vita, anche se lentamente, sta tornando alla normalità.

Passa del tempo e il primo giorno di lavoro è arrivato. Piatti, bicchieri, ancora piatti, bicchieri... lava di tutto. Sinceramente sperava che il capo, visto che è la figlia dell'ex proprietaria, le avrebbe dato un lavoretto più gratificante, ma a quanto pare a quel signore non importa assolutamente nulla di cosa vuole lei.

Dopo sei ore è giunto il momento di tornare a casa. Durante il tragitto, la sua mente è frastornata da pensieri negativi. C'è un bellissimo tramonto, il cielo si è dipinto di un bel rosa aranciato, tutto è calmo e quieto... tranne la mente della ragazza... quella è tutto tranne che calma. È così tanto sovrappensiero che sbaglia la strada di casa e si ritrova in una via, con moltissime case di tanti colori diversi. Non c'è un'anima per chiedere informazioni... cammina, cammina e alla fine si ritrova davanti a un muro, con una porta... la guarda bene e nota una scritta, o meglio, quel che ne rimane. Toglie con una mano la polvere che copre queste lettere... è ancora troppo sporco per

capire quanta polvere ci sta!... spolvera ancora... ecco, si incomincia ad intravedere qualcosa... spolvera più forte... sì, ok, le lettere sono due, ma ancora non si capisce ancora quali delle ventisei dell'alfabeto... ok, ok, la prima è una V... G. VG. VG! Quel logo che è su ogni oggetto di casa sua! Veronica cerca di entrarci, ma servirebbe una chiave. Visto che aveva sotto i suoi piedi un bello zerbino... perché non provare ad alzarlo? Suo padre le aveva insegnato questo trucchetto, diceva che un giorno le sarebbe stato utile. Comunque sia, la chiave è proprio lì, sotto quell'ammasso di polvere. CLICK CLOCK. Apre la porta. Davanti vede un'immensa sala: ci sono tantissimi computer, qualche scrivania mezza sfasciata, un enorme striscione sul muro con su scritto VIRTUAL GAME e... una foto del padre della ragazza appesa vicino allo striscione. Cerca di entrare nella stanza, ma sente delle voci e si spaventa, così se ne va via di corsa.

Tornando a casa, comincia a farsi domande su domande... perché quei tipi hanno la foto di suo padre in quello specie di magazzino?! Che cosa significa la scritta VIRTUAL GAME?! Con il cuore



che le batte all'impazzata, grazie all'aiuto di una signora, ritrova la strada di casa. Entra e si chiude alle spalle la porta di casa, poi si butta sul letto sperando di addormentarsi e dimenticare tutte le cose brutte viste durante nella giornata.

La mattina seguente si sveglia con un'aria piuttosto assonnata, dato che la notte precedente ha dormito poco per i troppi pensieri che le giravano per la testa. Neanche il tempo di togliere il pigiama che le suonano al suo citofono, è una lettera per lei ... che strano, non sta aspettando nulla... Esce di casa e va alla cassetta della posta, è una lettera da un certo V.G. , rimane piuttosto sorpresa e anche un po' spaventata. La apre. Al suo interno trova un VR e un biglietto. Si prova il VR ma rimane delusa perché non funziona. Apre il biglietto. C'è una scritta con dei caratteri strani, come se fosse in codice, non capisce... cos'è quel biglietto? Perché il VR non funziona? E, soprattutto, perché questo V.G. la sta perseguitando? Inizia a rifletterci su cercando di trovare un modo per collegare questi strani avvenimenti... Solo dopo un po' le si accende la lampadina, certo! Il VR serve a leggere la scritta

in codice! Così si mette il VR e legge la lettera:

- STRAPPA UN FIORE ENTRO 24 ORE, SE NON LO FAI ACCADRANNO BRUTTE COSE.

"Cosa! Tutto questo casino per farmi strappare un fiore? Cos' è, una specie di scherzo? Beh se è così, caro V.G. sappi che non è divertente!" esclama. Ma poi esce in giardino e strappa un fiore. E inizia a pensare che forse si sta facendo troppi problemi, forse è solo uno scherzo da qualche suo stupido compagno.

Va a letto tranquilla. Ma la mattina dopo... TRIIIN , di nuovo il postino. Un'altra lettera V.G.

- ROMPI UN PIATTO ENTRO 24 ORE O CI SARANNO DELLE CONSEGUENZE.

Se proprio devo... CRACK. Non capisce a cosa serva fare queste cose, però, non sapendo quali possano essere le conseguenze, è meglio farlo. Il resto della giornata passa in modo piuttosto sereno, facendo le solite faccende, e quasi scordando tutto quello che le stava accadendo.

La mattina del giorno dopo il postino suona di nuovo.

- INSULTA UN TUO CLIENTE DEL BAR ENTRO 24 ORE, O CI SARANNO DELLE CONSEGUENZE.

Ma perché... e poi come fanno a sapere che lavoro in un bar? Avendo troppa paura delle conseguenze va al bar e, appena il capo non la guarda, s'avvicina a una cliente e dice: "Ehi tu, ma come sei vestita? non sapevo fosse carnevale."

Torna a casa sentendosi in colpa perché non avrebbe voluto farlo. Ma s'è sentita costretta.

Il mattino dopo le arriva la quarta lettera. Mette il VR e legge:

- RUBA IL PORTAFOGLI AD UN'ANZIANA ENTRO 24 ORE, O CI SARANNO DELLE CONSEGUENZE.

"No basta, io non sono questo tipo di persona, non voglio compiere questi brutti gesti, ho deciso, la prossima lettera che m'arriverà, la ignorerò." Dice parlando a se stessa.

Però poi cambia idea. E preferisce seguire le indicazioni della lettera. Esce e va in centro, in una piazza piena di gente, in modo che nessuno possa notarla. E appena vede un'anziana innocente avvicinarsi ...FIUUM, le ruba il portafoglio e scappa via.

Il giorno seguente arriva la quinta lettera: SPINGI PER TERRA UNO SCONOSCIUTO ENTRO 24 ORE, O CI SARANNO DELLE CONSEGUENZE.

"Basta, ho deciso!" strappa la lettera e la butta nel cestino. Non è per niente convinta di quello che ha fatto, ma d'altronde sente che le cose non possono più andare avanti così.

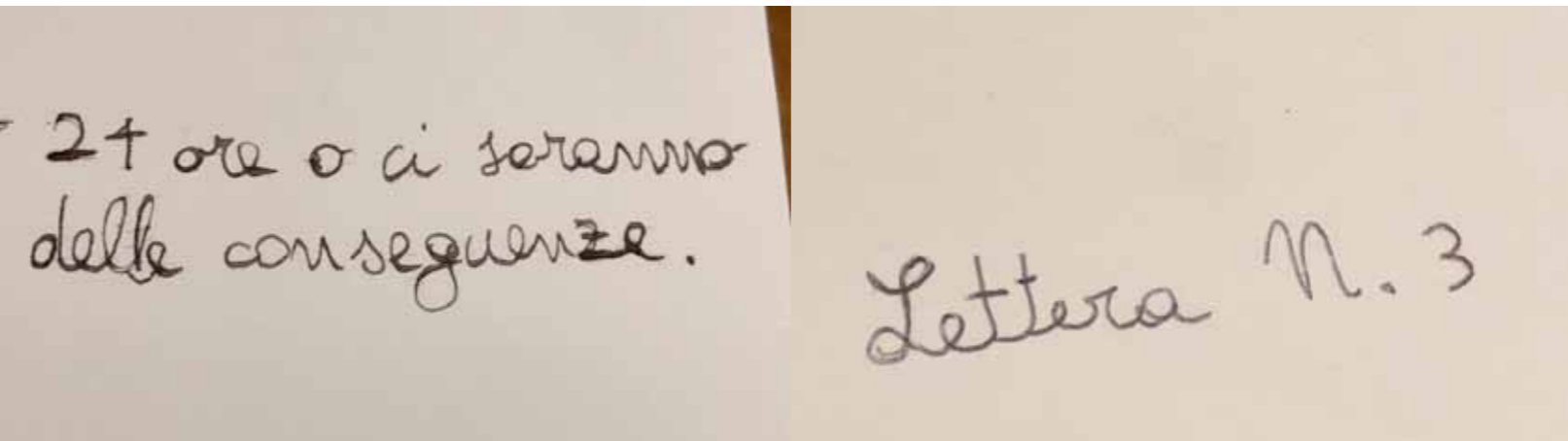
Va al lavoro e passa tutte le sei ore con l'ansia che possa succedere qualcosa.

Mentre torna a casa però, non resiste, perché ha troppa paura che le possa accadere qualcosa. Così, appena vede un passante distratto, BOOM, lo fa cadere a terra e corre via, sperando di non essere stata vista.

Appena torna a casa scoppia a piangere. Perché non sopporta più quella situazione e si sente cattiva. Bisogna trovare una soluzione.

Alla sesta lettera che le arriva rimane sconvolta: STORDISCI UNA PERSONA ENTRO 24 ORE, O CI SARANNO DELLE CONSEGUENZE.

Non ci credo... come posso fare una cosa simile! Fino a dove hanno intenzione di arrivare? Capisce di avere bisogno d'informazioni. Così si mette a



cercare su internet. Ma non trova nulla che parli di quello che sta vivendo. Intanto il tempo passa e non sa cosa che fare...

Quella notte, quando le ventiquattro ore stanno per scadere, si decide. S'infila una felpa nera, una tuta nera e anche un cappello, sempre nero. Ed esce di casa. s'avvicina lentamente ad un signore che già sembrava un po' stordito e... STONK, lo fa svenire colpendolo con un mattone trovato lì vicino. Torna a casa sconvolta. Non riesce a credere a quello che ha fatto.

La mattina dopo, al concludersi della settimana, le arriva la settima lettera. Questa ha un particolare però, che la distingue dalle altre, è completamente nera. La apre:

COMPI UN OMICIDIO ENTRO 24 ORE, O CI SARANNO DELLE CONSEGUENZE.

Questa volta rimane in silenzio, è quasi paralizzata e trema, anche se ancora non ha fatto nulla. Solamente leggere la parola omicidio sul biglietto la sconvolge. Si butta sul letto: "Pensa, pensa, pensa! ci deve essere qualcosa che puoi fare, Veronica!"

Alla fine ha un lampo di genio:

"Ma certo! che stupida, come ho fatto a non pensarci prima, era ovvio! Virtual Game! la porta!" Ha capito tutto. In un secondo, un flash di immagini le passa velocemente davanti agli occhi. Ora tutto è chiaro. Va in cucina e prende un coltello affilato e uno spray al peperoncino.

Esce di casa e cerca di ricordare la strada per la porta V.G.. Dopo milioni di tentativi e girotondi intorno alla stessa piazza, arriva. Apre di nuovo la porta con le chiavi sotto lo zerbino, prende un grande respiro, supera la stanza d'ingresso e alla fine dà un calcio alla porta che conduce all'ufficio vero e proprio. Ci sono una ventina di persone a lavorare davanti al computer e a scrivere lettere. Punta il coltello verso di loro e urla:

"Mani in alto!"

Tutti alzano le mani. Poi, sempre con il coltello in mano, s'avvicina ad uno di loro e lo prende per il collo:

"Portami dal tuo capo, subito!"

Quello esegue. Veronica entra nell'ufficio del capo. Le mani le tremano. C'è un uomo di spalle che ride.

Le sembra familiare:

"Salve.... è lei il capo?"

Di colpo quello si gira.

"Papà!" esclama lei.

"Tesoro, da quanto tempo..." dice lui.

"Tu, bastardo!"

E attaccano a litigare...

Veronica capisce molte cose. Che la mamma non ha mai avuto nessuna malattia ma che è stato lui ad ucciderla. Perché è un criminale ed è il capo di V.G., un'associazione terroristica. Alla fine, quando il litigio ha raggiunto il suo culmine, Veronica tira fuori dalla tasca il coltello e ZACK, lo colpisce al cuore. In un attimo si forma una pozza di sangue.

Lei piange ma non poteva fare cosa più giusta. Poi si fa qualche taglio qua e là e con un po' di trucco si fa dei finti lividi. Poi chiama la polizia:

"Mio padre mi ha fatto del male... ero nel panico, non sapevo che fare... per favore venite."

Arrivata la polizia, Veronica fa la vittima, finge che il padre l'abbia aggredita e denuncia l'associazione criminale Virtual Game.

Viene processata al tribunale e viene dichiarata innocente. Non ha nessun avvocato a difenderla, ma è così brava a raccontare quello che le è successo che ci crederono tutti. Tutti i componenti dell'associazione terrorista finiscono in prigione e lei passa alla storia come una salvatrice.





A Sofia Cascio, Marina Di Stefano, Prisca Fedeli,
Emma Pellegrineschi e Sara Tramonti FILM

Beatrix Potter

Realizzato nell'ambito del progetto:



BEATRIX POTTER

Una storia di
Sofia Cascio,
Marina di Stefano,
Prisca Fedeli,
Emma Pellegrineschi,
Sara Tramonti.

Questa storia si basa sulla biografia dell'infanzia e dell'adolescenza dell'illustratrice britannica Beatrix Potter.

Beatrix nacque a Londra il 28 luglio del 1866, da una famiglia benestante e amante dell'arte che, come tradizione nelle famiglie vittoriane, solo

occasionalmente viveva a stretto contatto con i figli. Anche per questa ragione la bambina, delicata e spesso malata, trascorse un'infanzia piuttosto solitaria in compagnia della governante e del fratellino più piccolo.

La ragazza non ebbe un buon rapporto con la mamma, che le trasmise le sue insicurezze e la rese insicura, fragile e instabile. Ebbe invece un rapporto meraviglioso con il fratellino più piccolo, che la seguì, la assecondò e la amò in ogni suo difetto e pregio.

Ad aprire la porta al mondo artistico e letterario di Beatrix fu il romanzo "Alice del Paese delle Meraviglie" di Lewis Carroll, che la stupì in ogni suo aspetto "magico".

Da quel momento, dedicò gran parte del suo tempo al disegno e alla pittura, dimostrando un grande interesse per gli animali e per la natura cosa che, insieme alla pittura, diventerà il filo conduttore della sua vita artistica.





Nel corso del nostro racconto vengono mostrati vari aspetti della vita quotidiana della giovane artista e varie bozze di quelli che oggi sono i suoi capolavori, come i racconti di Peter Rabbit.

Inoltre, viene raccontata la sua sofferenza. Infatti Beatrix fu una ragazza fantasiosa, originale e allegra. Ma, purtroppo, questi bellissimi aspetti della sua personalità vennero minacciati dalla malattia mentale che la colpì, una sorta di pazzia che le faceva credere a situazioni, personaggi e

fatti che erano solo nella sua testa. Questi suoi segreti, dei quali nessuno, nemmeno i genitori, erano a conoscenza, li trascrisse in un diario, usando un codice segreto da lei stessa inventato.

Viene descritto anche il primo "lavoro" che fece per farsi conoscere e per dare libero sfogo alle sue doti artistiche. Fu durante il periodo natalizio, quando lei e il fratellino si misero a vendere in città biglietti d'auguri illustrati da Beatrix.



**QUESTA NON È
UNA PIPA.**

**ATTIVITÀ
ALLA SALA
CINEMA**

cinema.remospazioaperto.it

Progetto REMO, 20 dicembre 2017 - Inaugurazione della Riapertura della Sala Cinema



2017, 20 dicembre

INAUGURAZIONE RIAPERTURA DELLA SALA

Conferenza

Le arti visive nella progettualità della scuola:
cinema e fotografia.

Sono intervenuti:

- PIPPO DELBONO - attore, regista
- FRANCESCO BRUNI - regista, sceneggiatore, presidente dei 100Autori
- WILMA LABATE - regista
- ANTONIO MEDICI - direttore della scuola Gian Maria Volonté

Sono stati proiettati i film:

- **LA VISITE** di Pippo Delbono, alla presenza del regista
- **RACCONTARE VENEZIA** di Wilma Labate, alla presenza della regista

2018, aprile-maggio

RASSEGNA DI CINEMA PER BAMBINI

- **SHARK TALE** (2004)
- **POLLICINA** (1994)
- **RIO** (2011)
- **MEGAMIND** (2010)
- **IL PRINCIPE D'EGITTO** (1998)
- **LA STRADA PER EL DORADO** (2000)
- **SINBAD** (2003)
- **I CROODS** (2013)

Pippo Delbono -
attore, regista, scrittore

Francesco Bruni - sceneggiatore, regista
Andrea Carpenzano - attore

Daniele Vicari - sceneggiatore, regista
Gherardo Gossi - direttore della fotografia



2018, maggio-giugno

RASSEGNA: FILM E DOCUMENTARI

Con la presenza in sala degli autori e operatori del cinema, a cura Associazione Variabile

Sono intervenuti:

per la sceneggiatura

- DANIELE VICARI - regista

- FRANCESCO BRUNI - regista, sceneggiatore, presidente dei 100Autori

- ALICE ROHRWACHER - regista, sceneggiatrice per il suono

- STEFANO CAMPUS - fonico di presa diretta

- GIANLUCA COSTAMAGNA - fonico di presa diretta per la fotografia/camera

- SEBASTIANO BAZZINI - montatore

- SIMONE AMENDOLA - cineasta e drammaturgo per stop motion

- SUSANNA MATTIANGELI - scrittrice

- LORENZO TERRANERA - illustratore

Camilla Paternò - sceneggiatrice



- **FUOCOAMMARE** di Gianfranco ROSI - doc
Profughi e migranti provenienti dal Nord Africa su barconi stracarichi vengono imbarcati sulle navi della Guardia costiera e poi, trasbordati su lance e motovedette, sono condotti a terra. La nonna racconta a Samuele di quando, in tempo di guerra, di notte passavano le navi militari lanciando i razzi luminosi in aria e il mare diventava rosso, sembrava ci fosse il fuoco a mare.
Orso d'Oro Festival di Berlino, 2016.
Oscar miglior documentario, 2017.

- **LA DOLCE NAVE** di Daniele VICARI -- doc
Il film racconta l'approdo della nave Vlora nel porto di Bari, avvenuto il mattino del giorno 8 agosto 1991, con un carico di ventimila albanesi che sono saliti bordo con la forza.
Festival di Venezia, 2012.

Sebastiano Bazzini - operatore di macchina, direttore della fotografia



- **VIVA LA SPOSA** di Ascanio Celestini - doc
Lo sguardo di comprensione con cui l'attore/regista si rivolge all'umanità dolente (ma non del tutto vinta) che popola il film è il suo personale sguardo.
Giornate degli autori, Festival di Venezia, 2015.

- **LE MERAVIGLIE** di Alice Rohrwacher - film
La vita è scandita dai ritmi lenti di un mondo agricolo, i cui tempi sono regolati dal succedersi delle stagioni delle api mellifere. L'ambiente familiare in cui le 4 sorelle crescono è informato alle regole impartite da un padre che cerca di preservare la purezza arcaica del mondo rurale,. Gli equilibri vengono sconvolti quando, irrompe la realtà esterna, nelle forme di una troupe televisiva.
Gran Prix Festival di Cannes, 2014.

Paolo Parente - attore



- **TUTTO QUELLO CHE VUOI** di Francesco Bruni - film
Alessandro, un ragazzo ed un anziano poeta appartengono a mondi profondamente diversi ma proprio la loro eterogeneità e iniziale distanza permetterà a Giorgio di addormentarsi sereno e ad Alessandro di iniziare a trovare un proprio equilibrio che lo riavvicinerà al padre e lo spingerà fuori dalla gabbia emotiva nella quale si era rinchiuso.
Nastro D'argento, 2017.

- **L'UOMO CHE VERRÀ** di Giorgio Diritti - film
Ambientato nel 1944, racconta gli eventi antecedenti la strage di Marzabotto visti attraverso gli occhi di una bambina di otto anni.
David di Donatello, 2010.

Studenti dell'infanzia con la loro postazione in prima fila



2019, novembre-dicembre

RASSEGNA CINEMA PER RAGAZZI

- **LA FRECCIA AZZURRA** di E. D'Alò (1996)
- **LA GABBIANELLA E IL GATTO** di E. D'Alò (1998)
- **MOMO ALLA CONQUISTA DEL TEMPO** di E. D'Alò (2001)
- **PINOCCHIO** di E. D'Alò (2012)

2019, ottobre-dicembre

RASSEGNA CINEMA PROGETTO FESTIVAL DEI RAGAZZI

- **L'ISOLA DEI CANI** di Wes Anderson (2018)
- **LA MIA VITA DI ZUCCHINA** di Claude Barras (2016)

Laboratorio di recitazione



- **IN THE FOREST OF HUKYBUKY** di Rasmus A. Sivertsen (2016)
- **LAZARO FELICE** di Alba Rorhwacher (2017)
- **RIDE** di Valerio Mastrandrea (2018)
- **NON CI RESTA CHE VINCERE** di Javier Fesser (2018)
- **I 400 COLPI** di Francois Truffaut (1959)
- **L'UOMO CHE UCCISE DON CHISCIOTTE** di Terry Gilliam (2018)
- **BECOMING ASTRID - UNGA ASTRID** di P.F. Chritensen (2018)
- **IL ROSSO E IL BLU** di Giuseppe Piccioni (2012)
- **DOCTOR PROCTOR'S FART POWDER** di Arild Fröhlich (2014)

Gianluca Costamagna –
fonico presa diretta cinematografica

Alessandro Molaioli -
microfonista di presa diretta cinematografica



2019, gennaio - marzo

RASSEGNA FILM DI MIYAZAKI

- **NAUSICAA DELLA VALLE DEL VENTO** di Hayao Miyazaki (1984)
- **IL MIO VICINO TOTORO** di Hayao Miyazaki (1988)
- **LAPUTA - CASTELLO NEL CIELO** di Hayao Miyazaki (1986)
- **KIKI - CONSEGNE A DOMICILIO** di Hayao Miyazaki (1989)
- **PORCO ROSSO** di Hayao Miyazaki (1992)
- **LA CITTÀ INCANTATA** di Hayao Miyazaki (2001)
- **PONYO SULLA SCOGLIERA** di Hayao Miyazaki (2008)
- **IL CASTELLO ERRANTE DI HOWL** di Hayao Miyazaki (2004)

Laboratorio di recitazione



CORTI REALIZZATI A SCUOLA PROGETTO L'ORTO DEL CINEMA

- **MENSA SCOLASTICA** (2014)
- **IL CINEMA DENTRO** (2014)
- **SPIRITI** (2015)
- **FRANKIO: STORIA DI UNA DIVERSITÀ DIVERSA** (2015)
- **QUASI MORTI** (2016)
- **LO SGUARDO DI MARTINA** (2018)
- **LOVER** (2019)

Pietro Ciavattini – filmmaker





Simona Coppini - sceneggiatrice

Lorenzo Terranera - illustratore, scenografo



Susanna Mattiangeli - autrice/scrittrice, illustratrice

Andrea Jublin - sceneggiatore, regista



Simone Amendola - drammaturgo, regista

Rosa Jijon - artista visiva



Federica Pontremoli - sceneggiatrice, regista

Laboratorio di regia





Il Cinema in tasca, serata finale





Finalmente la Sala Cinema riapre in sicurezza

Laboratorio di pittura



Premiazione Corso Propedeutico



Premiazione Corso Avanzato

