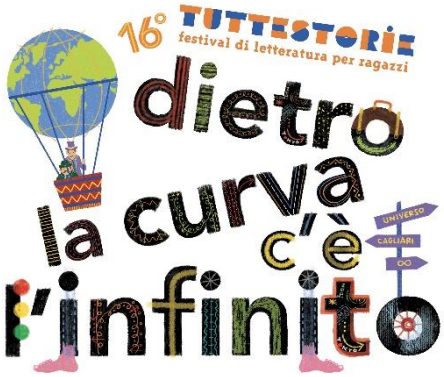

UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale

REPUBBLICA ITALIANA

REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

POR FESR
SARDEGNA 2014-2020

Fondazione
SARDEGNA
FILM COMMISSION

SA MANIFATTURA

La collaborazione con la Fondazione Sardegna Film Commission, main partner del festival sul fronte del marketing territoriale e della progettazione comune di attività di scouting e networking artistico, si conferma per l'edizione 2021 creando una forte connessione con il progetto NAS - Nuova Animazione in Sardegna. NAS è un laboratorio di produzione e formazione permanente che da Cagliari coinvolge l'intera isola per la formazione di giovani animatori per realizzare progetti di animazione per il cinema e la serialità Tv made in Sardegna. Gli studenti dei corsi di alta specializzazione in animazione 2D incontrano gli autori di Book on a Tree, prendendo parte a nuovi momenti di formazione specialistica, in una strategia che mette in connessione i giovani talenti e i grandi professionisti del settore, promuovendo l'isola anche attraverso le forme ibride di creazione audiovisiva multipiattaforma.

6 OTTOBRE
16:00
BOOK THE ANIMATED FUTURE
Gli autori di BOOK ON A TREE incontrano gli animatori di NAS - Nuova Animazione in Sardegna
PIERDOMENICO BACCALARIO, MANLIO CASTAGNA, DAVIDE MOROSINOTTO, MARCO PONTI, NEVINA SATTA
I giovani animatori del corso NAS - New Animation in Sardegna della Fondazione Sardegna Film Commission incontrano i talentuosi autori di Book on a Tree, la fucina creativa fondata nel 2014 da Pierdomenico Baccalario.
Gli ospiti presenteranno agli studenti il lavoro dell'agenzia che, con la sua vastissima esperienza nel settore dello storytelling, è un punto di riferimento nell'ambito della creazione e produzione di libri per bambini e adolescenti, servizi editoriali e contenuti digitali. Book on a Tree è una realtà riconosciuta a livello internazionale per la qualità delle sue produzioni e per i suoi metodi creativi finalizzati alla facilitazione di un lavoro culturalmente stimolante, in cui autrici e autori affermati si confrontano, senza divisioni gerarchiche o di ruolo, con illustratori, editor, traduttori e sceneggiatori esordienti o emergenti.

Book on a Tree vanta oggi più di 20 dipendenti, collaborazioni con oltre 50 autori e 100 illustratori e ha realizzato molteplici progetti, dai romanzi e libri per la scuola ai videogiochi e le serie TV, dagli script cinematografici ai testi per siti web e bibbie transmediali.
Gli incontri programmati insieme agli autori di Book on a Tree si svolgeranno nell'ambito delle attività di Italian Days, il programma di coaching dedicato ai giovani animatori, organizzato per iniziativa della Fondazione Sardegna Film Commission insieme ai partner di Cartoon Italia e Rai Ragazzi. Giovani talenti, autori affermati, produttori e sceneggiatori lavoreranno insieme nel contesto di un evento Industry interamente dedicato al mondo dell'animazione.

7 OTTOBRE
09:00
STORIE FANTASTICHE E DOVE TROVARLE
workshop con PIERDOMENICO BACCALARIO
Da dove arriva l'ispirazione?
È una domanda che l'umanità si pone da sempre. Le storie sono un dono che nasce spontaneamente nell'anima degli artisti, o invece stanno tutto intorno a noi, e gli artisti sono semplicemente in grado di vederle?
E ancora, è una tecnica innata o si può imparare?
In questo laboratorio cerchiamo di analizzare questi aspetti, e spiegare come si fa a capire se l'idea per una storia è "buona" oppure no, e come stabilire il medium perfetto per ognuna (se è meglio farne un film o un libro o un fumetto).
Ancora, vedremo da che parte cominciare per dare alla nostra storia una lavorazione professionale, esaminando numerosi casi pratici. Perché tutti possono diventare cercatori di storie.

Programma
*caratteristiche di una buona storia
* come trovare l'ispirazione
* come capire quando un'idea è davvero vincente
* la lavorazione di una storia

14:30
UN GIOCO DA RAGAZZI
workshop con DAVIDE MOROSINOTTO
Il gioco è forse il primo mezzo in assoluto con cui, da piccoli, impariamo a conoscere le storie: “facciamo che io sono un cowboy e tu un pirata…”.
Ma come si lavora una storia destinata a diventare un gioco (o un videogame)? E in che modo la scrittura è diversa da quella di un libro o di un film? E ancora quali sono i limiti, le possibilità, le cose a cui fare attenzione?
Nel mondo del gaming la storia non è quasi mai il punto di inizio del lavoro, è invece uno strumento al servizio di una meccanica di gioco, e quindi dovrà adattarsi ad essa.
Con l’aiuto di un po’ di esempi di successo, cercheremo di vedere quali sono le possibilità che il gioco offre allo storytelling, e in che modo questo può arricchire la nostra professionalità quando si lavorano storie “tradizionali”.

Programma
* analisi di giochi narrativi
* creazione e gestione di flowchart narrativi lineari

* creazione e gestione di flowchart narrativi non lineari
* storie ibride: libri, film, animazioni con componenti di gioco

8 OTTOBRE
9:00
DAL RACCONTO PER IMMAGINI AL RACCONTO DI IMMAGINI
workshop con MARCO PONTI
Quando scriviamo un film, o una serie, abbiamo a disposizione degli elementi molto semplici: un foglio bianco e delle parole. E' una specie di magia: i personaggi, le azioni, le emozioni, le scene, i costumi, i dialoghi… tutto quanto deve essere espresso con la massima chiarezza ed intensità attraverso le parole. Perché solo quelle abbiamo. Le parole, disposte sullo spazio bianco. Niente altro.
Poi il tempo passa, e se tutto va bene un giorno quelle pagine scritte vengono portate su un set. Lì si deve operare un'ulteriore magia: prendere quelle parole e quelle pagine e trasformarle in immagini. Immagini che registriamo e che vivranno per sempre, ben più a lungo di noi. Per dire, Marilyn Monroe in A qualcuno piace caldo è altrettanto viva e presente che il sottoscritto in questo momento. Anzi, forse di più, perché è presente a molte più persone! Per dire, la banda dei rapinatori de La casa di carta nasce appunto immobile su un foglio di carta e poi è pronta ad agire per noi, sempre e per sempre, sul menu del nostro account Netflix. Insomma, quella cosa alla quale dedicheremo il nostro tempo è la doppia magia dello scrivere per immagini e del generare immagini partendo da quello che abbiamo scritto. Parole. Immagini. Non è una magia da poco, non è facile, non sempre riesce. Ma quando riesce, il premio finale è l'eternità. Direi che ne vale la pena.

9 OTTOBRE
9:00
IL VIAGGIO DELL'EROE NELLE STORIE
Workshop con MANLIO CASTAGNA
Da dove partire per scrivere? Come trasformare uno spunto o una semplice idea in una "storia"? Quali tecniche utilizzare per permettere anche a chi non maneggia l'arte del racconto di cimentarsi con lo storytelling? La risposta è una tecnica narrativa formidabile, utilizzata sia al cinema che in letteratura: Il "viaggio dell'eroe". È una storia che contiene delle costanti, una storia che è alla base di tutte le storie e diventa un modello strutturale utile a ideare una trama. Un modello "orientativo" che può essere usato con un certo margine di libertà.

Programma
- analisi di storie di successo
- teoria delle 12 fasi del Viaggio dell'eroe
- applicazione pratica fase per fase

116 FILM DA VEDERE PRIMA DEI 16 ANNI
Biblioteca Comunale di Carbonia
8 OTTOBRE ore 17:00
Per adulti
In collaborazione con Progetto S.C.I.L.A, Carbonia Film Festival e Mondadori
Incontro con MANLIO CASTAGNA
EXMA Sala Zizù
10 OTTOBRE ore 18:30

da 11 a 100 anni
NEVINA SATTA incontra MANLIO CASTAGNA
In collaborazione con Mondadori

116 film per varcare la soglia che separa l'infanzia dall'adolescenza. Manlio Castagna, forte della sua lunga esperienza come vicedirettore artistico del Giffoni Film Festival, ci accompagna in un viaggio cinematografico pubblicato da Mondadori, che va da "Hugo Cabret" a "Moonrise Kingdom", passando per "Fiore Gemello" o "Lady Bird". Pellicole note e meno note in un percorso fatto di storie appassionanti, curiosità dietro le quinte, pillole sull'arte del cinema. Film imprescindibili che prendono per mano chi sta crescendo, ma continuano a far riflettere, divertire e incantare anche chi ha più di 16 anni. Un cammino tracciato attraverso 10 "contenitori": amore, famiglia, mondi fantastici, diventare grandi, guerra, maestri di vita, malattia e morte, scuola, sogni e passioni, lotta per la sopravvivenza. E sul finale un'appendice dedicata a tutti i libri che hanno ispirato i film suggeriti.