



Spettacoli di Matematica e Feel Center

Presentano

Una Magia Saracena

Genere	Fantascienza
Regia	Vincenzo Stango
Titolo originale	Una Magia Saracena
Distribuzione	Bolero Film
Produzione	Feel Center
Data uscita al cinema	22 ottobre 2015
Durata	80 minuti
Sceneggiatura	Vincenzo Stango
Soggetto	Aldo Reggiani
Direttore fotografia	Luca Gregori
Montaggio	Joseph Lefevre
Costumi	Daniela Guastini
Attori	Diego Maiello, Giovanni Izzo, Francesca Gamba, Maurizio Greco, Fabio Galadini Chiara Catalano, Alessandro Sessa, Karoline Comarella, Simone Destrero, Andrea Onori, Valentina Conti, Ramona Genna, Francesco De Santis, Simone Castano, Giulio Maroncelli, Simone Bobini, Valerio Boni, Nicola Paduano, Damiano Minandri, Andrea Bonella.
Destinatari	Ultimi due anni della Scuola Primaria, Scuole Secondarie di Primo e Secondo Grado.

Sinossi

In un'epoca non molto lontana da quella attuale, grazie al controllo delle informazioni, lo stato ha completamente digitalizzato la vita sociale controllando qualsiasi forma di creatività. Il controllo del potere è gestito da Al Digit, un potente informatico che, attraverso un sistema di procedure e regole, è riuscito a dominare la maggior parte degli uomini rendendoli tutti uguali, tutti omologati, tutti controllabili e tracciabili.



In cambio di questo controllo, Al Digit, regala ai suoi fidelizzati una società che apparentemente soddisfa ogni bisogno e, soprattutto, non prevede imprevisti o errori. Un gruppo di ribelli, denominati Foolish, cerca di resistere a questo potere, alimentando attività artistiche e scientifiche con l'intento di sensibilizzare gli abitanti di Algoritmia a recuperare l'autonomia e la libertà di pensiero.

Sono artisti, scienziati, matematici e fisici che per restare in incognito hanno preso i nickname dei personaggi più importanti della storia della matematica, della scienza e dell'arte.

Leonardo, il capo dei ribelli, finisce in carcere dove, tra un interrogatorio e l'altro, inizia a raccontare la storia della matematica. I suoi racconti prendono forma e diventano immagine animata, fumetto, segno grafico e danno vita a personaggi famosi come Euclide, Archimede, Pitagora, Cartesio e Fibonacci. Le loro scoperte mettono in evidenza le innumerevoli relazioni tra arte e matematica.

Leonardo accompagna il pubblico nella storia della matematica, ripercorrendo i momenti più importanti della sua evoluzione. Man mano che il racconto si snoda, in scena prendono vita personaggi famosi, ricordi, citazioni.

La successione dei quadri vuole mettere in evidenza:

LA MATEMATICA PRATICA: LE PRIME FORME DI RAGIONAMENTO LOGICO.

LA MATEMATICA FISICA: ATTORI CHE CON I LORO CORPI DISEGNANO SEGNI MATEMATICI, FRAZIONI, SIMBOLI E FIGURE.

LA MATEMATICA STORICA: EGIZIANI, GRECI, INDIANI, ARABI E IL LORO CONTRIBUTO MATEMATICO.

LA MATEMATICA FAMOSA: PITAGORA, ARCHIMEDE, CARTESIO ALLE PRESE CON I LORO STUDI E TEOREMI.

LA MATEMATICA DIVERTENTE: ABACUS E IL CIRCO DEI NUMERI.

LA MATEMATICA BINARIA: IL SISTEMA BINARIO.

LA MATEMATICA ARMONICA: LA SEQUENZA AUREA DI FIBONACCI PRESENTE IN NATURA E NELL'ARTE.

LA MATEMATICA E LO SPAZIO: LE COORDINATE CARTESIANE

LA MATEMATICA MAGICA: IL MODO DEI POLIGONI E DELLA GEOMETRIA PROIETTIVA.

LA MATEMATICA ILLUSIONISTA: LE PROIEZIONI CONICHE DI CONICUS.

Un viaggio multimediale dove le immagini dei numeri sono parte integrante del racconto. Una staffetta espressiva in cui scienza e arte si passano il testimone restituendo alla matematica e al cinema quell'alto valore educativo.



Note sul progetto

Il mondo dei numeri non è facile da raccontare, ma è anche vero che esiste una distanza sempre più grande tra materie "umanistiche" e "scientifiche", che ha fatto nascere luoghi comuni come "la matematica è il trionfo della mente", oppure "la matematica è una materia rigida", "complicata" che non ha niente a che vedere con l'istinto e la creatività.

In realtà, è vero il contrario, fare matematica richiede una fantasia enorme; per arrivare ad un'idea corretta e interessante bisogna immaginare cose impossibili, ipotizzare ragionamenti assurdi e produrre decine e decine di idee sbagliate, o inutili.

Da queste considerazioni nasce il progetto di edutainment "Cinemaths" che, utilizzando la potenza espressiva del cinema, intende sviluppare potenzialità culturali e didattiche a favore della comunità scolastica.

Una lente d'ingrandimento che intende aiutare i giovani a vincere la paura per la matematica e a farli avvicinare a quell'universo matematico e scientifico che, molto spesso, sfugge alla nostra comprensione per restituire ai giovani quelle occasioni di partecipazione e di crescita fondamentali pilastri per le loro scelte di vita.

Spettacoli di matematica A.p.s.

Spettacoli di matematica è un'associazione di promozione sociale, che organizza eventi e spettacoli per le scuole, con un team di attori ed ingegneri. Dal 2009 ha messo in scena spettacoli in vari teatri, tra i quali l'Eliseo di Roma per istituti di ogni ordine e grado. Da quattro anni, collabora con il CNR per la realizzazione della Notte della Scienza, un evento con 18.000 visitatori, ed ha vinto premi per la creatività e l'innovazione: di essa hanno parlato la RAI, il Sole 24 Ore, il Corriere della Sera e vari giornali, come si può vedere sul sito www.spettacolidimatematica.it.

Lo spettacolo Una Magia Saracena è stato premiato dall'Assessorato alla Cultura, Arte e Sport della Regione Lazio tra le migliori nuove produzioni per le scuole della stagione teatrale 2012/2013.

Nel 2013 ha vinto il premio Pegasus con il format Sailing: la matematica della vela. Nel 2014 ha vinto il bando Innovazione



Sostantivo Femminile della Regione Lazio con il progetto MAT'AIUTO, ed il Pronto Soccorso Matematico, primo tra 216 progetti presentati

Bolero Film Distribuzione

Fondata alla fine del 2007 oggi Bolero Film è una delle giovani realtà più attive del panorama distributivo italiano, e tra le più attente alla produzione indipendente italiana ed europea. Nonostante sia una realtà distributiva relativamente recente, si è subito imposta sul mercato con film che hanno riscosso un grande successo di critica e pubblico, quali L'ospite inatteso e Lasciami entrare. Guidata da due responsabili di storica esperienza quali Mario Fiorito e Leandro Pesci

SPUNTI DI RIFLESSIONE

Per le scuole secondarie di 1 grado:

Insiemi e frazioni

Pi greco e il numero misterioso

Gli assi cartesiani

L'angolo retto e le piramidi

Relazione tra musica e matematica

Importanza e utilizzo delle mappe concettuali

Perché il governo di Algoritmia ha paura di chi si ostina a scrivere a mano?

Perché Al Digit costringe tutti ad essere nei social?

Per le scuole medie superiori:

Importanza e limite dei social

Cosa è un algoritmo?

Cosa è l'uomo di Vitruvio?

Cosa è l'infinito?

Cosa hanno in comune la matematica, l'arte, la musica e la poesia?

Come affrontare un problema di matematica

Cos'è la creatività?

Relazione tra musica e matematica

Relazione tra pittura e matematica di Kandinsky

Differenza tra matematica dei Greci e quella dei Romani.



Feel  Center