



Spett.le Lanterne Magiche,
Area Cinema – Fondazione Sistema Toscana
Via San Gallo, 25
50129 – Firenze

Richiesta iscrizione corso aggiornamento per docenti Lanterne Magiche
Anno scolastico 2021/2022

Nome: _____

Cognome: _____

Indirizzo mail: _____

Recapito telefonico: _____

Indirizzo di residenza: _____

Comune: _____ Provincia: _____

Istituto Scolastico in cui insegna: _____

Corso scelto (barrare quello per cui si richiede l'iscrizione)

1) TEORIA E TECNICA DELL'ANIMAZIONE AUDIOVISIVA (20 ore, solo in presenza)* - Docente
Luca De Crescenzo

2) PROPEDEUTICA AL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO (1° modulo, 10 ore)* – Docente *Neva Ceseri*
 in presenza per chi risiede nella Città Metropolitana di Firenze

online per chi risiede in altre province della Toscana

I corsi sono riconosciuti validi per l'aggiornamento professionale a livello regionale (Regione Toscana, [Direttiva 170/2016](#).)

Viene rilasciato attestato di partecipazione.

Firma _____

* Vedi modalità di partecipazione, sedi e calendari a pagina 2



1) TEORIA E TECNICA DELL'ANIMAZIONE AUDIOVISIVA - Docente Luca De Crescenzo

(20 ore – in presenza - numero massimo 10/12 partecipanti – gratuito sino ad esaurimento posti)

Sede del corso: Manifatture Digitali Cinema Prato - Via Dolce de' Mazzamuti, 1, 59100 Prato

Orario 16:30-18:30 - Calendario (10 incontri di due ore ciascuno):

1. martedì 1 febbraio
2. mercoledì 9 febbraio
3. venerdì 11 febbraio
4. venerdì 25 febbraio
5. venerdì 4 marzo
6. venerdì 11 marzo
7. venerdì 18 marzo
8. venerdì 25 marzo
9. venerdì 1 aprile
10. venerdì 8 aprile

ARGOMENTI E PROGRAMMA DELLE LEZIONI

Introduzione al cinema di animazione: animazione fantastica illusione (dal taumatropio fino ai moderni sistemi digitali); le tecniche dei film di animazione; l'animazione 2D: il disegno animato o cartone animato; Walt Disney e la "camera multipiano"; timing, posizione e bilanciamento; L'animazione stop motion: un nome tante tecniche; claymation e i pupazzi di plastilina (Wallace e Gromit); puppet animation e il caso "ParaNormal".

Animazione 3D o CGI: immagini create al computer; parole d'ordine: rigging, texturing e shading; "cattura del movimento": la motion-capture (MoCap); il rendering; nascita e produzione di un film d'animazione; la storia, i personaggi e gli sfondi; gli effetti speciali; gli effetti sonori; i 12 principi dell'animazione classica.

Come usare il software OPENTOONZ: per creare un cartone animato con la tecnica classica, usando carta e matita per poi importare le immagini nel software, con uno scanner o anche con uno smartphone. La lezione introduce i primi elementi per poter sviluppare dei progetti di animazione in classe anche senza l'utilizzo del PC. Animazione tradizionale con tavoletta grafica: come usare OPENTOONZ per creare un cartone animato con la tavoletta grafica.

Animazione cut out: la Cutout animation è una tecnica che consiste nell'utilizzare pezzi di carta ritagliati per creare delle forme/figure da fotografare a passo uno o stop motion per animarle. Il laboratorio sarà manuale utilizzando ritagli di carta e virtuale con OPENTOONZ.

Animazione con morphing: l'uso del morphing, un effetto digitale che consiste nella trasformazione fluida dell'immagine. Laboratorio con OPENTOONZ per sviluppare una struttura grafica (scheletro) da inserirsi nel disegno per animare il personaggio.

Disegno e colorazione : l'uso pratico degli strumenti, supportati da **OPENTOONZ**, per disegnare e colorare direttamente sul computer e quindi animare senza la carta

Rendering ed esportazione : Il rendering è una funzione digitale che consente l'elaborazione dei fotogrammi prodotti, degli effetti speciali e sonori.

Montaggio digitale e post produzione: introduzione al montaggio degli elaborati di animazione. **Realizzazione di un cortometraggio collettivo.**

2) PROPEDEUTICA AL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO – Docente Neva Ceseri

(1° modulo 10 ore – in presenza – online per chi risiede fuori Firenze – gratuito sino ad esaurimento posti)

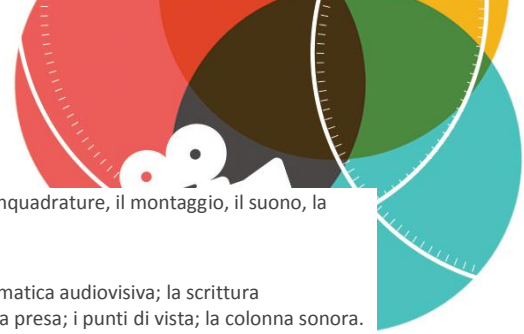
Sede del corso: Cinema La Compagnia - Via Cavour 50/r – Firenze; **a distanza :** piattaforma Zoom

Orario 16:30-18:30 - Calendario (5 incontri di due ore ciascuno):

1. mercoledì 2 febbraio
2. mercoledì 9 febbraio
3. giovedì 22 febbraio (visione del film scelto con l'esperto formatore)
4. martedì 1 marzo
5. mercoledì 14 marzo

ARGOMENTI E PROGRAMMA DELLE LEZIONI

Attraverso una vasta selezione di esempi cinematografici contenuti nei documentari didattici della collana Conosciamo il Cinema, le lezioni si propongono di offrire un'alfabettizzazione al linguaggio del film, per conoscerne regole ed elementi fondamentali. I moduli introducono agli



elementi fondamentali della grammatica e della costruzione di un'opera cinematografica: la scrittura, le inquadrature, il montaggio, il suono, la scenografia e gli effetti speciali.

Lezione 1: Propedeutica al linguaggio filmico: introduzione al cinema come linguaggio; i codici della grammatica audiovisiva; la scrittura cinematografica; l'inquadratura; la scala dei campi e dei piani; i movimenti e le posizioni della macchina da presa; i punti di vista; la colonna sonora. Durante questa lezione viene concordato con i docenti il film – scelto tra quelli presenti nella [library](#) Lanterne Magiche – su cui sono incentrate le lezioni n. 4 e 5.

Lezione 2: Propedeutica linguaggio filmico: dal cinematografo al cinema; introduzione al montaggio audiovisivo; le forme del montaggio; ritmo e raccordi; montaggio classico, alternato, parallelo, semantico; il tempo nel film.

Lezione 3: Visione del film da parte dei partecipanti al corso.

Lezione 4: Introduzione del film, approfondimento storico/narrativo e osservazioni dei partecipanti; modalità di analisi del film (in base ai codici del linguaggio filmico appresi nelle lezioni propedeutiche) attraverso sequenze selezionate.

Lezione 5: Analisi delle sequenze del film da parte dei partecipanti (in base ai codici del linguaggio filmico appresi nelle lezioni propedeutiche); verifica sui materiali didattici online; sistemi di adozione del materiale Lanterne Magiche e spunti didattici.