

Lezioni di cinema: “La verità dietro l’immagine: gli effetti visivi digitali nel cinema contemporaneo”

Anno scolastico: 2025-2026

Durata Progetto: annuale

Responsabile: Adriana Canu

Sintesi del progetto

Ente promotore

Anica Academy ETS, fondazione no profit promossa da ANICA, Medusa Film, Netflix, Rai, Paramount Global e Vision Distribution, in collaborazione con Gaumont Italia, Fondazione EOS – Edison Orizzonte Sociale e LABS.

Premessa

Il progetto nasce nell’ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola, promosso dal Ministero della Cultura (MiC) e dal Ministero dell’Istruzione e del Merito (MIM), con l’obiettivo di educare le nuove generazioni a una fruizione consapevole delle immagini e a una comprensione critica dei linguaggi audiovisivi contemporanei.

Il progetto Anica Academy

Dagli anni 80 ad oggi, la componente degli **effetti visivi digitali (VFX**, dall’inglese visual effects) - immagini virtuali realizzate con gli strumenti e le **tecniche della computer animation** – all’interno dell’immagine nei prodotti audiovisivi è sempre più significativa, fino a diventare preponderante nella ricostruzione storica oppure nel racconto di una dimensione fantastica.

Grazie ai **VFX**, da non confondersi con gli effetti speciali “fisici” utilizzati sui set, i linguaggi e i processi produttivi di cinema dal vero, animazione e videogioco, hanno iniziato sempre di più a convergere. La loro diffusione non si limita tuttavia alla sola industria dell’audiovisivo: grazie all’intelligenza artificiale, i principali social media presenti sul mercato propongono all’utente “filtri” che rendono possibile un’alterazione impercettibile del reale. Risulta quindi **necessaria un’educazione dello sguardo** che decostruisca la “sospensione dell’incredulità” attraverso la **comprensione del dietro le quinte dell’immagine**.

Il **programma di incontri con i professionisti**, con la **visione e analisi dell’oggetto filmico**, è pensato per abituare l’occhio a una dimensione quantomeno critica e consapevole rispetto alle possibilità di **estensione della realtà che i mezzi digitali oggi offrono allo spettatore**.

Le classi partecipanti visioneranno un **film italiano recente** presso una sala cinematografica di prossimità. Al termine della proiezione seguirà **una lezione approfondimento sugli effetti visivi impiegati nella pellicola, tenuta da un professionista del settore intervistato da un esperto**, che lo guiderà in un **racconto della realizzazione tecnica e soprattutto delle ragioni del loro utilizzo e dell’impatto che questi hanno avuto sulla narrazione, sull’estetica e sul messaggio del film**

. La platea sarà stimolata attraverso la visione di materiali di lavoro, video di backstage, e il Q&A finale.

Finalità generale

Promuovere un'educazione visiva critica attraverso la scoperta dei meccanismi e delle tecniche degli effetti visivi digitali (VFX) nel cinema contemporaneo, sviluppando negli studenti una consapevolezza del rapporto tra realtà, rappresentazione e tecnologia.

Tematiche trasversali privilegiate

- Contrasto al bullismo e alla violenza di genere
- Inclusione e pari opportunità
- Educazione ambientale e alla legalità
- Prevenzione della dispersione scolastica

Obiettivi:

- Comprendere il ruolo e le funzioni dei VFX nella costruzione narrativa e visiva di un film.
- Saper distinguere tra effetti speciali fisici e digitali, comprendendone il valore estetico e comunicativo.
- Analizzare in modo critico l'immagine audiovisiva, riconoscendone i codici visivi e le strategie percettive.
- Favorire l'alfabetizzazione all'immagine e l'uso consapevole dei media digitali.
- Riconoscere l'interazione tra arte, tecnologia e industria culturale.
- Sviluppare la capacità di decodificare il linguaggio audiovisivo e di riconoscere la manipolazione dell'immagine
- comprendere l'immagine come strumento di espressione culturale, etica e identitaria.
- Cittadinanza attiva e responsabilità sociale: riflettere sul potere delle immagini nella costruzione di modelli, stereotipi e rappresentazioni sociali.
- Competenze digitali: promuovere un uso consapevole delle tecnologie di produzione e post-produzione dell'immagine.
- Orientamento: Far conoscere le principali professioni del settore audiovisivo e cinematografico: VFX artist, regista, sceneggiatore, montatore, tecnico della post-produzione, supervisore effetti speciali, colorist.
- Avvicinare gli studenti ai processi produttivi dell'industria cinematografica e ai percorsi formativi universitari e accademici del settore.

Destinatari:

classi Quinte

Risultati attesi

Attività/ prodotti da realizzare: le classi partecipanti visioneranno un film italiano recente presso una sala cinematografica di prossimità.
Al termine della proiezione seguirà una lezione approfondimento sugli effetti visivi impiegati nella pellicola, tenuta da un professionista del settore

Soggetto proponente

Soggetto proponente: Docenti

Modalità di partecipazione: Su richiesta e delibera del Consiglio di Classe

Orario e periodo di svolgimento

Tempo Periodo Orario

Curricolare trimestre/pentamestre mattina

Adriana Canu

13/10/2025

Data immodificabilità contenuto: Venerdì, 17 Ottobre, 2025 - 23:00

Area Progetto:

- P01.1 - ATTIVITA' CULTURALI, ARTISTICHE, ESPRESSIVE E MUSICALI

Inviato da canu.adriana il Lun, 13/10/2025 - 20:23