





Hub per **l'industria dell'audiovisivo** che aspira a diventare un punto di riferimento per le imprese e professionisti del settore e gli stakeholder internazionali, offrendo una piattaforma nuova al di fuori dei classici circuiti produttivi, sia una casa del cinema in grado di accogliere un pubblico eterogeneo fatto di famiglie, giovani e appassionati di cinema.



PROGETTUALITÀ ARTISTICA

Per la progettazione dell'Apulia Film House è stata coinvolta la factory **Makinarium** di **Leonardo Cruciano**, che ha prodotto l'allestimento del **piano terra** dell'edificio, ha integrato parte delle tecnologie già presenti nella struttura, adattandole anche nuove esigenze d'uso.

Manufatti, teche e tavoli espositivi con una serie di opere di forte impatto visivo legate a varie produzioni internazionali girate in Puglia o create da artisti pugliesi: creature animatroniche, body props iperrealisti, special props.

NUOVA PROGETTUALITÀ

Nuova progettualità costruita su:

- **Audience Development:**
Percorsi museali
Rassegne e progetti audiovisivi

- **Industry:**
Polo del digitale
Infrastrutture produttive



TRE EXHIBIT DI GRANDE IMPATTO VISIVO

Una proiezione oleografica di **George Méliès**, che introduce spezzoni di film-chiave della storia del cinema delle origini;

Bozzetti originali alle opere che fanno parte del corredo espositivo di Apulia Film House;

Un monitor dedicato ai luoghi del cinema in Puglia e contenente un archivio video di location.

Percorso espositivo per ragazzi, scolaresche e famiglie con percorsi didattici interattivi sulla storia del cinema, dalle origini fino agli effetti speciali. Il percorso didattico ed interattivo include anche due monitor touch, parte dell'installazione ad opera del gruppo "**Phlay**" di **Mario Amura**, grazie ai quali lo spettatore potrà "dirigere" un video, con materiali provenienti da film girati in Puglia, da condividere sui social.

AUDIENCE DEVELOPMENT

Percorsi museali

Il prezioso patrimonio della **Mediateca Regionale Pugliese** che comprende manifesti e locandine originali dei film, per mostre temporanee con contenuti integrativi sviluppati con la Digital Library di Regione Puglia.



AUDIENCE DEVELOPMENT

Rassegne e progetti audiovisivi

Tre strutture attrezzate pronte ad accogliere eventi e proiezioni differenti per generi e tipologie di pubblico: sala cinema del Cineporto, arena e saletta cinema Apulia Film House.

Rassegne e progetti audiovisivi prodotti da Apulia Film Commission insieme alle piccole grandi realtà locali.

Una nuova progettualità specifica per Apulia Film House, sviluppata dal Centro Studi e Ricerche Apulia Film Commission.



INDUSTRY

Polo del digitale

La **Sala Levante** ospita la progettualità delle imprese audiovisive locali più innovative sul piano digitale attive nei settori della post-produzione, gaming, effetti speciali e animazione, riunite in un progetto di cluster produttivo pugliese il “**Polo del digitale**”.

La sala contiene desk, postazioni lavoro e una piccola sala proiezione da 6 posti, per visioni private di showreel, video e prodotti in lavorazione.



INDUSTRY

Polo del digitale

**FUNZIONALITÀ
DI APULIA FILM HOUSE
NELL'INTERNAZIONALIZ-
ZARE LE RETI DI IMPRESE
LOCALI DIGITALI
ATTRAVERSO:**

**ALICE – Animation League
for Increased Cooperation in
Europe** (Interreg Europe), che
include Pictanovo (Francia),
Wallimage (Belgio), Rzeszow
Regional Development
Agency (Polonia), Ministry
of Culture of the Slovak
Republic (Slovacchia), PROA,
Audiovisual Producers
Federation (Spagna),
Puglia (Italia).

Partnership per rafforzare il
settore animation a livello
europeo, attraverso la
cooperazione interregionale:
studi e ricerche per migliorare
le politiche regionali, formare e
attrarre talenti, implementare
modelli di distribuzione
innovativi e supportare la
creazione di cluster competitivi
di PMI.

INDUSTRY

Infrastrutture produttive

La Sala De Tullio è uno spazio dedicato al potenziamento delle facilities che Apulia Film Commission mette a disposizione per le produzioni. La sala infatti ospita **LIMBO**, uno studio dalle pareti a 0 spigoli dalle molteplici applicazioni nell'ambito della post-produzione, virtual effect e nuove tecnologie. Infrastruttura nevralgica sia per le produzioni cinematografiche sia per le produzioni video a 360°.

Grazie alle tecnologie sviluppate nell'ambito del gaming, il LIMBO permette di inserire in tempo reale soggetti o elementi in ambienti virtuali completamente tridimensionali, oltre ad avere la più classica funzione di Chroma Key.



INDUSTRY

Infrastrutture produttive

Apulia Film House come luogo di scambio: casa del cinema pronta a diventare punto di incontro e vetrina per imprese, professionisti del settore e stakeholder internazionali.

Ristrutturazione Cineporto di Bari al fine di renderlo più funzionale nel supportare le esigenze delle produzioni (attrezzatura, spazi uffici) e attrezzato per facilitare le riprese al chiuso.



GRAZIE DELL'ATTENZIONE

