



Discipline Audiovisive e Multimediali

Prevale l'aspetto analitico e progettuale, la pratica del disegno nell'ottica della produzione audiovisiva, lo studio dell'immagine nei suoi aspetti compositivi, simbolici, iconografici e lo sviluppo del racconto per immagini.

Laboratorio Audiovisivo e Multimediale

Ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline audiovisive e multimediali, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Il laboratorio rappresenta momento di confronto, verifica, in itinere e finale, e sperimentazione del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i processi di produzione e post produzione del prodotto audiovisivo. Lo studente approfondirà, in particolare modo, la fase di ripresa, editing e montaggio, in coerenza con gli obiettivi del proprio prodotto audiovisivo multimediale.

Idoneità e passaggio al 5° anno

competenze in uscita (4° anno)

- Capacità di traduzione di un soggetto letterario in una sequenza di immagini a scopo narrativo;
- Conoscenza della fase letteraria del Cinema, saper trasformare un soggetto in sceneggiatura e una sceneggiatura in storyboard;
- Saper utilizzare la forza espressiva delle immagini per descrivere, per sintetizzare e per raccontare;
- Conoscere i formati fotografici, il loro utilizzo digitale e la loro trasformazione in stampa;
- Saper realizzare un racconto a fumetti e saper trasformare le vignette del fumetto in scene cinematografiche;
- Saper organizzare materiale audiovisivo per informare e comunicare concetti astratti;
- Conoscere tecniche e strumenti di ripresa video, registrazione audio e montaggio non lineare;

Prova di idoneità

Lo studente analizza e applica le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati e/o animazione cinematografica, pertanto sarà indispensabile applicare le tecniche grafiche, geometriche, descrittive.

tive, fotografiche e multimediali finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati. La prova di idoneità dura sei ore e consiste in una prova pratica ed una teorica. Nella prova pratica lo studente crea una sceneggiatura, uno storyboard e un animatic. Nella prova teorica lo studente, attraverso un colloquio conoscitivo sulla disciplina, presenta il suo elaborato. I programmi che verranno utilizzati in dotazione della scuola sono Celtix, Photoshop e Premiere di Adobe. La macchina fotografica è una Canon EOS 750D.

Testi di riferimento

- Visivo audiovisivo multimediale. Manuale didattico ad uso di studenti e insegnanti (Maurizio Teo Telloi, edito da Audino)
- Corso di linguaggio audiovisivo e multimediale. Cinema, televisione, web video (Michele Corsi, pubblicato da Hoepli)