

Indirizzo Audiovisivo e Multimediale

Esame d'idoneità e passaggi d'indirizzo al 4° e 5° anno

Durante il secondo biennio si sviluppano la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si approfondiscono le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce. È opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto.

Lo studente analizza e applica le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc.; è pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche grafiche, geometriche e descrittive, fotografiche e multimediali, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

È necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà e gli elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. Le conoscenze e l'uso dei mezzi e delle tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti saranno in ogni caso approfonditi.

Le discipline

Discipline Audiovisive e Multimediali	Laboratorio Audiovisivo e Multimediale
<i>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, lo sviluppo del racconto per immagini.</i>	<i>"Il 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. Inteso come fase di riflessione sollecitata da un'operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, 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. La ripresa, il fotoritocco, il montaggio, la stampa, etc., sono le principali tecniche che lo studente impiegherà per la realizzazione di un prodotto audiovisivo - multimediale".</i>

Idoneità e passaggio al 4° anno

Competenze in uscita (3°anno)	
Capacità di analisi e utilizzo dell'immagine a scopo comunicativo e simbolico	Conoscenza di base degli strumenti audiovisivi e multimediali: trattamento e dimensionamento di immagini con software di fotoritocco.
Sapere organizzare graficamente una sequenza di immagini attraverso lo storyboard	Padronanza del concetto di tempo: riprese a passo uno, stop motion, time laps, montaggio di fotogrammi in sequenza.
Capacità di scelta e adattamento di immagini e suoni	Utilizzo di suoni e rumori: registrare, sincronizzare e armonizzare immagini e suoni
Sapere guardare il mondo attraverso l'inquadratura fotografica: capacità di astrazione e uso degli elementi compositivi compresi nell'inquadratura	Conoscere gli elementi principali della tecnica fotografica: lunghezze focali, diaframmi, tempi di esposizione, profondità di campo, sensibilità, messa a fuoco manuale.

Idoneità e passaggio al 5° anno

Competenze in uscita (4°anno)	
Capacità di traduzione di un soggetto letterario in una sequenza d'immagini a scopo narrativo	Conoscenza della fase letteraria nel Cinema, saper trasformare un soggetto in sceneggiatura e una sceneggiatura in storyboard.
Sapere utilizzare la forza espressiva delle immagini per descrivere, sintetizzare, raccontare.	Conoscere i formati fotografici, il loro utilizzo digitale e la loro trasformazione in stampa.
Saper realizzare un racconto a fumetti	Trasformare le vignette del fumetto in scene cinematografiche
Sapere organizzare materiale audiovisivo per informare e comunicare concetti astratti.	Conoscere tecniche e strumenti di ripresa video, registrazione audio, montaggio con software non lineare.

Testi consigliati:

Luigi Pains, Cinema, QUARC – Zanichelli
André Bazin, Che cosa è il Cinema, Garzanti
Rodolfo Tritapepe, Linguaggio e tecnica cinematografica, San Paolo
Stephen Shore, Lezioni di Fotografia, Phaidon
Silvia Bordini, Arte Elettronica, Art Dossier - Giunti

Andrea Balzola – Riccardo Pesce, Storyboard, Dino Audino
Luca Novelli, Professione Cartoonist, Ikon
Daniele Verucchi, Le tecniche del visual, Editiemme
Ronald B. Kemnitzer, Pennarelli – tecniche

Richard Williams, The Animator's Survival Kit, faber and faber
Maureen Furniss, The Animation Bible, Abrams
Liz Faber – Helen Walters, Animazione sperimentale, Logos
Pictoplasma, Characters in motion, Pictoplasma publishing

Umberto Eco, Apocalittici e integrati, Bompiani
Pierre Fresnault – Deruelle, Il linguaggio dei fumetti, Sellerio

Wired (rivista mensile), Edizioni Condè Nast