



## **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 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;
- Saper organizzare graficamente una sequenza di immagini attraverso lo storyboard;
- Capacità di scelta e di adattamento di immagini e suoni;
- Saper utilizzare, registrare, sincronizzare e armonizzare suoni e rumori con le immagini;
- Saper osservare il mondo attraverso l'inquadratura fotografica;
- Padroneggiare i fondamenti della composizione fotografica;
- Conoscere gli elementi principali della tecnica fotografica: lunghezza focale, diaframma, tempi di esposizione, profondità di campo, sensibilità, messa a fuoco manuale;

### **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, 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 realizza un progetto fotografico sulla base di una traccia assegnata. 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 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 Telloli, edito da Audino)
- Corso di linguaggio audiovisivo e multimediale. Cinema, televisione, web video (Michele Corsi, pubblicato da Hoepli)