

Laboratorio Audiovisivo | classe terza

MODULO N°1 - Gli strumenti della multimedialità.

- Smartphone, macchine fotografiche, tablet ecc.
- il significato di multimedialità
- la diffusione multimediale, l'ipermedialità

Modulo n° 2 - Dall'osservazione all'immagine fotografica.

- L'inquadratura concetto
- Regola dei terzi
- Sezione aurea
- Esercitazione pratica con valutazione

Modulo n° 3 - L'esposizione

- Valori ISO – tempo – diaframma
- Scale ISO tempi diaframma
- Uso dell'esposimetro
- Misurazione a luce incidente e riflessa
- La profondità di campo
- Esempi pratici e esercitazioni

Modulo N° 4 - Dalla fotografia al cinema

Breve storia della tecnica fotografica: la chimica e l'ottica

- Dalla fotografia al cinema
- La cronofotografia di Muybridge
- Il fucile fotografico di Marey
- Tomas Alva Edison
- Il cinema dei lumiere

Modulo N° 5 - Le macchine fotografiche

- Le macchine a visione diretta
- Macchine a mirino galileiano
- L'errore di parallasse
- Macchine reflex dsrl
- Macchine biottiche
- Formati fotografici
- definizione di ottica
- definizione di ottica normale.
- La lunghezza focale
- Tipi di ottiche
- Macchine analogiche e digitali

Modulo N° 7 - Introduzione all'uso del programma di fotoritocco PHOTOSHOP

- Interfaccia Strumenti
- Gestione finestre
- tipologie di file
- I livelli
- strumenti di ritocco
- strumenti di ritocco
- Campi di applicazione

Modulo N° 8 - Scrivo un corto

- Esercitazione di scrittura con valutazione (autoritratto di fantasia)
- Esercitazione pratica su la costruzione della sequenza. (lavoro di gruppo)

Modulo N° 9 - Il Montaggio

- Introduzione al programma di montaggio adobe premiere
- l'interfaccia
- la time line
- Gli strumenti di compositing
- I key frame
- I codec video
- Esportazione e condivisione

Esercitazioni di ripresa e montaggio
In contemporanea esercitazione di fotografia

Discipline audiovisive | classe terza

Modulo N°1 - Il villaggio globale:

- dalla formulazione dei segni, (pittogrammi) alla scrittura.
- La rivoluzione di Gutenberg: la stampa a caratteri mobili.
- L'avvento dell'elettricità: accelerazione delle comunicazioni
- Il telefono
- Evoluzione e diffusione delle tecnologie per la comunicazione a distanza

Modulo N° 2 - Dalla "caverna" alla camera oscura

- Il principio ottico e il mito della caverna di Platone (cenni)
- L'uso delle camere oscure nel Rinascimento. La prospettiva, interazioni oggetti campo.
- L'evoluzione delle camere oscure DANIELE BARBARO GIOVAN BATTISTA DELLA PORTA
- camera "portatile" del canaletto.

Modulo N° 3 - LA FOTOGRAFIA IN "MOVIMENTO"

- L'avvento della fotografia e la crisi della pittura.
- Lo studio della luce, in fotografia, influenza la pittura: Impressionismo e divisionismo.

Modulo N° 4 IL - CINEMA DI MELIES nasce un nuovo linguaggio narrativo (il cinema fantastico)

- L'evoluzione del linguaggio cinematografico
- Pastrone
- Porter
- Griffith
- Il montaggio
- Lo spazio scenico
- La recitazione

Modulo N° 5 IL - LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

- La distanza cinematografica
- Campi e piani
- Inquadrature reali e irreali
- Inquadrature oggettive e soggettive
- Regola dei 180 gradi
- Campo e contro campo
- Scavalco di campo
- Costruzione della sequenza
- Movimenti della macchina da presa

Modulo N° 6 - La scrittura filmica (fase letteraria)

- Il soggetto
- Il trattamento
- La scaletta
- La sceneggiatura
- La fase produttiva
- La post produzione

Modulo N° 7 - Il Soggetto

- Le fonti del soggetto
- Soggetto originario
- Soggetto derivato
- I detonatori
- Lo story concept

Modulo N° 8 - Dal Soggetto allo Story Board

- La sceneggiatura essenziale
- La scaletta come sintesi narrativa
- Lo story board - tavole disegnate