

## **CLASSI QUARTE**

### **dell'indirizzo Cinema e televisione ITSOS**

Nelle classi quarte gli studenti affrontano le diverse tipologie di prodotto audiovisivo. Vengono indagate le differenze e le caratteristiche dei prodotti tipici del cinema, della televisione e del web in tutto ciò che si riferisce alle categorie che li raggruppano. Ogni docente approfondisce di più o di meno uno o l'altro aspetto, fatto salvo che gli studenti delle varie classi alla fine del percorso dovranno tutti essere in grado di classificare un prodotto audiovisivo tipico associandolo con altri simili. L'analisi delle diverse tipologie consentirà di riprendere ed approfondire gli elementi di linguaggio affrontati l'anno precedente. La panoramica sulle diverse tipologie sarà l'occasione per sperimentare la produzione di semplici audiovisivi appartenenti a popolari tipologie web, tv e/o fiction. L'appropriazione teorica delle tematiche (verificata nella prova parallela di fine secondo quadrimestre) sarà consolidata da esperienze di laboratorio individuali (oggetto della prova parallela di fine primo quadrimestre) e di gruppo, che saranno anche l'occasione per approfondire dal vivo i diversi ruoli professionali.

#### **1. FICTION E NON FICTION**

<b><u>competenze</u></b>	<b><u>conoscenze</u></b>	<b><u>abilità</u></b>
Essere in grado di distinguere gli elementi narrativi fiction da quelli non fiction.	Le differenze tra fiction e non fiction nell'audiovisivo.  Una tipologia di non fiction: il documentario.  Una tipologia di fiction: l'animazione.  Tra fiction e non fiction: la pubblicità e il videoclip.	Saper individuare gli elementi fiction e non fiction anche in prodotti ibridi.  Saper progettare semplici prodotti audiovisivi fiction da elementi non fiction e viceversa.  Saper realizzare una semplice animazione.  Saper realizzare un montaggio su una base musicale (ad es. un trailer su una canzone).

## 2. IL CINEMA

<u>competenze</u>	<u>conoscenze</u>	<u>abilità</u>
<p>Essere in grado di associare qualsiasi prodotto audiovisivo fiction ad una tipologia più generale.</p> <p>Essere in grado di attribuire la corretta terminologia di genere ai propri gusti cinematografici.</p>	<p>Il cinema come media e come industria: la produzione (case di produzione, finanziamenti in Italia, studios, geografia mondiale della produzione), la distribuzione, l'esercizio (tipologie di sale, il pubblico, gli incassi). Festival e premi.</p> <p>Le fasi della lavorazione cinematografica (organizzazione, troupe, piano di lavorazione).</p> <p>Cortometraggi e lungometraggi.</p> <p>Cinema commerciale e cinema indipendente (o autoriale).</p> <p>I generi cinematografici (se ne approfondirà almeno uno).</p> <p>Le serie TV. Episodio e puntata. Soap e telenovela. La produzione internazionale.</p>	<p>Saper individuare le caratteristiche dei generi e delle tipologie di fiction affrontate.</p> <p>Saper realizzare in gruppo dall'idea alla finalizzazione un semplice cortometraggio fiction seguendo tutte le fasi di lavorazione.</p> <p>Saper utilizzare i sostegni e le camere più complesse con l'intervento di una illuminazione e di un sonoro adeguati.</p>

## 3. LA TELEVISIONE

<u>competenze</u>	<u>conoscenze</u>	<u>abilità</u>
<p>Essere in grado di associare un qualsiasi prodotto televisivo ad una tipologia più generale.</p> <p>Essere in grado di attribuire la corretta terminologia di genere ai propri gusti televisivi.</p>	<p>La televisione come media e come industria: le reti televisive in Italia; il palinsesto; il pubblico (share, audience); reti generaliste e non; tv terrestre, via cavo, satellitare, on demand, pay per view.</p> <p>Programmi di intrattenimento (talk, game, talent, reality, varietà, sport), culturali (magazine, rassegne), informativi (telegiornali, news, reportage).</p> <p>I mestieri della televisione.</p> <p>Le diverse fasi della storia della TV.</p> <p>La regia televisiva.</p> <p>Il green screen.</p>	<p>Saper individuare le caratteristiche dei generi e delle tipologie di programmi televisivi esistenti.</p> <p>Saper realizzare un programma informativo (tipicamente un telegiornale con news e ospiti) in gruppo dall'idea alla finalizzazione con l'utilizzo dello studio/regia TV.</p> <p>Saper orientarsi nel lavoro e nelle apparecchiature dedicate alla ripresa TV in studio.</p> <p>Saper gestire in postproduzione le riprese in green screen.</p>

#### 4. IL WEB

<b>competenze</b>	<b>conoscenze</b>	<b>abilità</b>
Essere in grado di associare un qualsiasi prodotto audiovisivo destinato al web ad una tipologia più generale.	<p>Il web: l'assetto mondiale del web e gli attori principali. I meccanismi economici alla base del web. I social.</p> <p>L'audiovisivo sul web: i video reel (Tik tok, Facebook, Instagram); i contributi video sui siti web (quotidiani); i generi di Youtube (tutorial, recensioni, web series).</p> <p>I videogiochi: tipologie, generi, contributi audiovisivi.</p>	<p>Saper individuare le caratteristiche dei generi e delle tipologie di tipici prodotti audiovisivi per il web.</p> <p>Saper realizzare uno o più contributi serializzati per il web in gruppo dall'idea alla finalizzazione.</p> <p>Saper gestire i più comuni formati video di compressione.</p>

#### 5. GRAFICA E AUDIO

I contenuti di queste unità dipenderanno in larga misura dal grado di interazione con le materie di Linguaggio del suono e di Linguaggio della grafica.

<b>competenze</b>	<b>conoscenze</b>	<b>abilità</b>
<p>Essere in grado di valutare i contributi sonori e grafici nelle opere audiovisive.</p> <p>Essere in grado di utilizzare creativamente i linguaggi del sonoro e della grafica per arricchire il prodotto audiovisivo.</p>	<p>Il sonoro: musica, rumore, dialoghi. Il missaggio.</p> <p>Chiarezza, localizzazione, spazialità del suono.</p> <p>Le funzioni della musica nei prodotti fiction e non fiction.</p> <p>Tipologie dei microfoni per la ripresa audiovisiva.</p> <p>Segle e titoli di testa di prodotti fiction e non fiction dal punto di vista musicale e grafico.</p> <p>I principi compositivi della grafica applicati ai titoli.</p> <p>Utilizzo di un programma di animazione 2D per la realizzazione di titolazioni e semplici animazioni.</p>	<p>Saper utilizzare il contributo musicale in modo appropriato nei prodotti fiction e non fiction.</p> <p>Saper riprendere un sonoro pulito con eventuali semplici correzioni in postproduzione.</p> <p>Saper utilizzare le apparecchiature di ripresa sonora più adatte a seconda del prodotto da realizzare.</p> <p>Saper gestire i livelli audio e il missaggio in semplici prodotti audiovisivi.</p> <p>Saper realizzare titolazioni complesse e stilisticamente coerenti coi contenuti del prodotto.</p>