

CLASSI TERZE
dell'indirizzo Cinema e televisione ITSOS

Nelle classi terze gli studenti affrontano i diversi linguaggi costitutivi del macrolinguaggio audiovisivo (ad esclusione del sonoro): ripresa, resa luministica, scenografia, costume e make-up, interpretazione e montaggio. L'insieme di questi linguaggi è al servizio della narrazione. 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 individuare in un prodotto audiovisivo i diversi apporti linguistici. La panoramica sui diversi linguaggi sarà l'occasione per una rassegna dei mestieri impiegati nelle produzioni audiovisive. 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 sperimentare dal vivo i diversi ruoli professionali.

1. LA RIPRESA

<u>competenze</u>	<u>conoscenze</u>	<u>abilità</u>
<p>Essere in grado di analizzare da un punto di vista linguistico un prodotto audiovisivo dal punto di vista della struttura dell'inquadratura.</p> <p>Essere in grado di individuare e realizzare inquadrature in relazione alle finalità espressive.</p>	<p>La struttura formale dell'inquadratura: le grandezze scalari (ripasso e approfondimento); altezza e inclinazione di ripresa; le angolazioni di ripresa verticali e orizzontali; i movimenti di camera.</p> <p>Le caratteristiche fisiche dell'inquadratura: il rapporto d'aspetto; la risoluzione di immagine; la velocità di scorrimento.</p> <p>La profondità dell'immagine.</p> <p>La composizione dell'immagine in movimento.</p> <p>La camera, i sostegni, gli obiettivi: tipologie, caratteristiche, modalità di utilizzo.</p>	<p>Saper individuare le caratteristiche linguistiche delle inquadrature nel contesto del prodotto audiovisivo.</p> <p>Saper individuare le caratteristiche fisiche delle inquadrature dei prodotti audiovisivi.</p> <p>Saper riconoscere e inventariare le attrezzature audiovisive a disposizione.</p> <p>Saper utilizzare una videocamera prosumer senza automatismi: bianco, messa a fuoco, diaframma, zoom.</p> <p>Saper utilizzare e gestire il treppiedi.</p>

2. LA NARRAZIONE

<u>competenze</u>	<u>conoscenze</u>	<u>abilità</u>
<p>Essere in grado di analizzare la sottostante base narrativa di un prodotto audiovisivo fiction nei suoi tratti essenziali.</p> <p>Essere in grado di progettare la narrazione e la regia di un semplice prodotto audiovisivo.</p>	<p>Le caratteristiche della narrazione audiovisiva.</p> <p>I materiali narrativi: personaggi, ambientazione, storia.</p> <p>Il punto di vista e il tono.</p> <p>L'intreccio: la struttura (scena e sequenza), l'esposizione (flashback), la progressione (la struttura per atti, il climax, il viaggio dell'eroe).</p> <p>Le fasi della scrittura: soggetto, scaletta, sceneggiatura.</p> <p>La formattazione delle sceneggiature per la fiction (all'italiana, all'americana).</p> <p>La progettazione delle riprese (découpage): sceneggiatura tecnica, storyboard, shot list, floor plan.</p>	<p>Saper individuare gli elementi narrativi fondamentali di un prodotto audiovisivo.</p> <p>Saper redigere la scaletta di un prodotto non fiction.</p> <p>Saper formattare una sceneggiatura.</p> <p>Saper tradurre la base letteraria di un semplice prodotto audiovisivo in un progetto di regia.</p>

3. LA MESSINSCENA

competenze	conoscenze	abilità
<p>Essere in grado di individuare e valutare l'apporto dei linguaggi "teatrali" in un prodotto audiovisivo fiction e non fiction.</p> <p>Essere in grado di integrare elementi scenografici e di costume nelle realizzazioni audiovisive.</p>	<p>La resa luministica: luminosità, contrasto, colore; intensità, qualità, orientamento delle luci; gli illuminatori (tipologie e caratteristiche); il mixer luci; la color.</p> <p>La scenografia: location e allestimento, teatri di posa e studi tv, arredamento e oggetti di scena.</p> <p>Il costume e il make-up.</p> <p>La recitazione cinematografica: mimica, gestualità, movimenti nello spazio.</p>	<p>Saper individuare la tipologia del contributo luministico in un prodotto audiovisivo.</p> <p>Saper individuare la presenza di allestimenti in un audiovisivo.</p> <p>Saper posizionare e gestire in sicurezza i corpi illuminanti e i relativi sostegni in un semplice schema di illuminazione.</p> <p>Saper illuminare una intervista in studio.</p> <p>Saper modificare il contrasto e la luminosità di una ripresa in postproduzione.</p> <p>Saper trovare semplici soluzioni per integrare nella realizzazione audiovisiva elementi di scenografia, costume e make-up.</p>

4. IL MONTAGGIO

competenze	conoscenze	abilità
<p>Essere in grado di individuare e valutare l'apporto del montaggio in un prodotto audiovisivo fiction.</p> <p>Essere in grado di tradurre in un montaggio coerente, corretto ed efficace un semplice e breve progetto audiovisivo.</p>	<p>Montaggio vs ripresa continua (piano sequenza, long take).</p> <p>Le regole di continuità (regola dei 180°, dei 30° e della differenza dimensionale).</p> <p>Gli attacchi: di inquadrature corrispondenti (o simmetriche), contigue, campo/controcampo, di direzione, sull'asse, sul movimento, jump cut.</p> <p>Gli schemi di montaggio (soggettiva, montaggio alternato, avvicinamento/allontanamento).</p> <p>I raccordi tra scene/sequenze e le transizioni.</p> <p>Gli elementi fondamentali di un software di montaggio professionale.</p>	<p>Saper individuare in un prodotto audiovisivo le diverse tipologie di attacco.</p> <p>Saper individuare in un prodotto audiovisivo alcuni semplici schemi di montaggio.</p> <p>Saper valutare le diverse opzioni di montaggio di un dialogo.</p> <p>Saper montare una intervista.</p> <p>Saper realizzare i diversi attacchi di montaggio.</p> <p>Saper utilizzare di un programma di montaggio professionale le funzioni di taglio, trimming, livelli audio, transizioni, titolazione.</p>

