Laboratorio di creazione di prodotti audiovisivi digitali

START

prof.
giorgio cipolletta

07-11-2022 Introduzione
alL'AUDIOVISIvO.

14-11-2022 Componenti visive
- spazio
- linee e forma
- tono
- colore
-movimento
-ritmo
- storia e struttura visiva

28-11-2022 Montaggio video
Esercitazioni di gruppo

12-12-2022 Montaggio finale e
presentazione

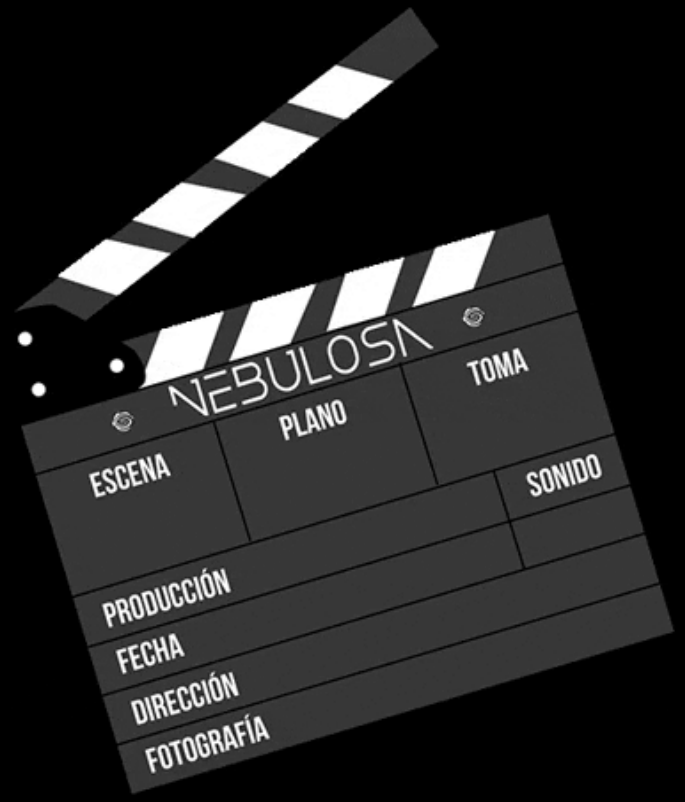
ESAME

Progettare e realizzare un meme sul CAMBIAMENTO CLIMATICO accompagnato da una breve relazione.

Progettare e realizzare un breve cortometraggio individuale sul CAMBIAMENTO CLIMATICO (durata max 12 minuti) accompagnata da una breve relazione.

COMPOSIZIONE CORTOMETRAGGIO CORALE FINALE

Esame orale: discussione sui progetti realizzati e colloquio finale sui volumi: Bruce Block Grammatica delle immagini Voll. 1-2 Dino Audino, Roma, 2019



ESAME

Progettare e realizzare un meme sul CAMBIAMENTO CLIMATICO accompagnato da una breve relazione.

Progettare e realizzare un breve cortometraggio sul CAMBIAMENTO CLIMATICO (durata max 12 minuti) accompagnata da una breve relazione

Esame orale: discussione sui progetti realizzati e colloquio finale sui volumi: Bruce Block Grammatica delle immagini Voll. 1-2 Dino Audino, Roma, 2019

che cosa ti aspetti

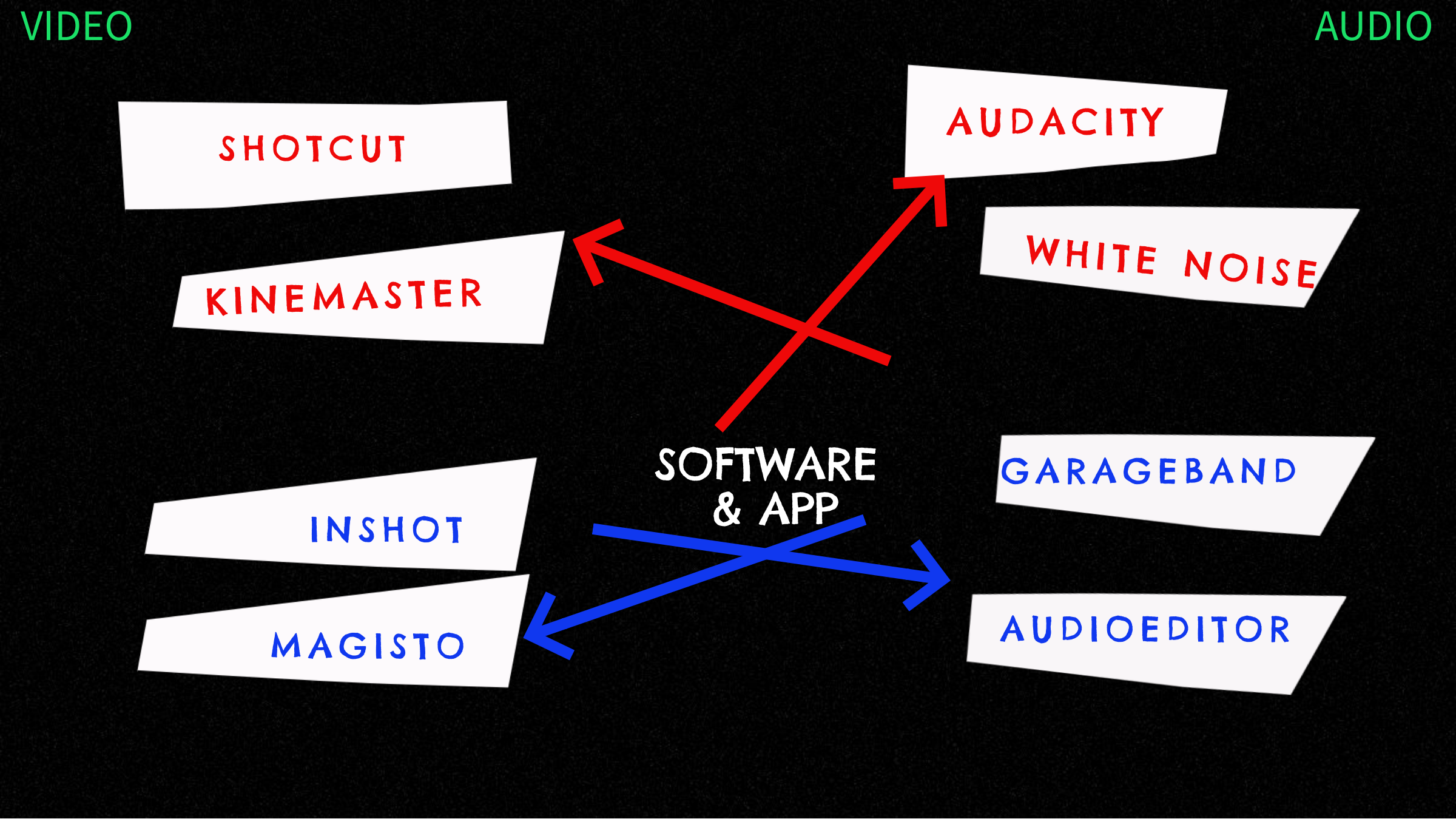
https://www.menti.com/alg9yywmdbd7
PIN: 7887 3420

che cosa è il visuale?

https://www.menti.com/alg9yywmdbd7
7887 3420

che cosa è il cinema

https://www.menti.com/altcxfcozayv
5181 8912


VIDEO
AUDIO
SHOTCUT
KINEMASTER
AUDACITY
WHITE NOISE
SOFTWARE & APP
INSHOT
MAGISTO
GARAGEBAND
AUDIOEDITOR

creative commons

Attribution	Noncommercial	Non- Derivatives	Share alike
Compulsory - Must always **credit** me.	Use it but don't make **money**	Your version must **equal** mine - no changes	If I allow you to change it, **repeat** my CC **licence**

creative commons

MOST OPEN

LEAST OPEN

Licenses

- CC 0 ZERO
- CC BY
- CC BY SA
- CC BY NC
- CC BY ND
- CC BY NC SA
- CC BY NC ND

This work is a CC0 Public Domain Dedication work.

Icons

Terms of the Licenses

Public Domain Dedication (CC0)

This is considered a dedication to the public domain, and thus the creator(s) associated with this item have waived all their rights to the work worldwide under copyright law.

Attribution (BY)

Others can copy, distribute, display, perform and remix the work if they credit/cite the creator/ author.

Derivative Works (ND)

Others can only copy, distribute, display or perform verbatim copies of the work.
(No modifications allowed.)

Share Alike (SA)

Others can distribute the work only under a license identical to the one attached to the original work.

Non-Commercial (NC)

Others can copy, distribute, display, perform or remix the work but only for non-commercial purposes.

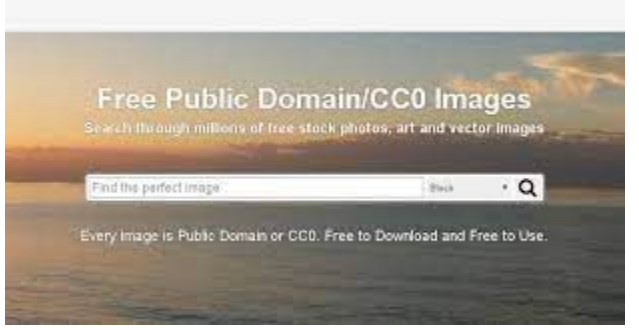
FreeImages

Unsplash

Pexels

pixabay

freepik



AI

Soundscapes

Royalty Free Music

Studio

dig cc mixter

INCOMPETECH

freepd

100% Free Music | Free Of Attribution

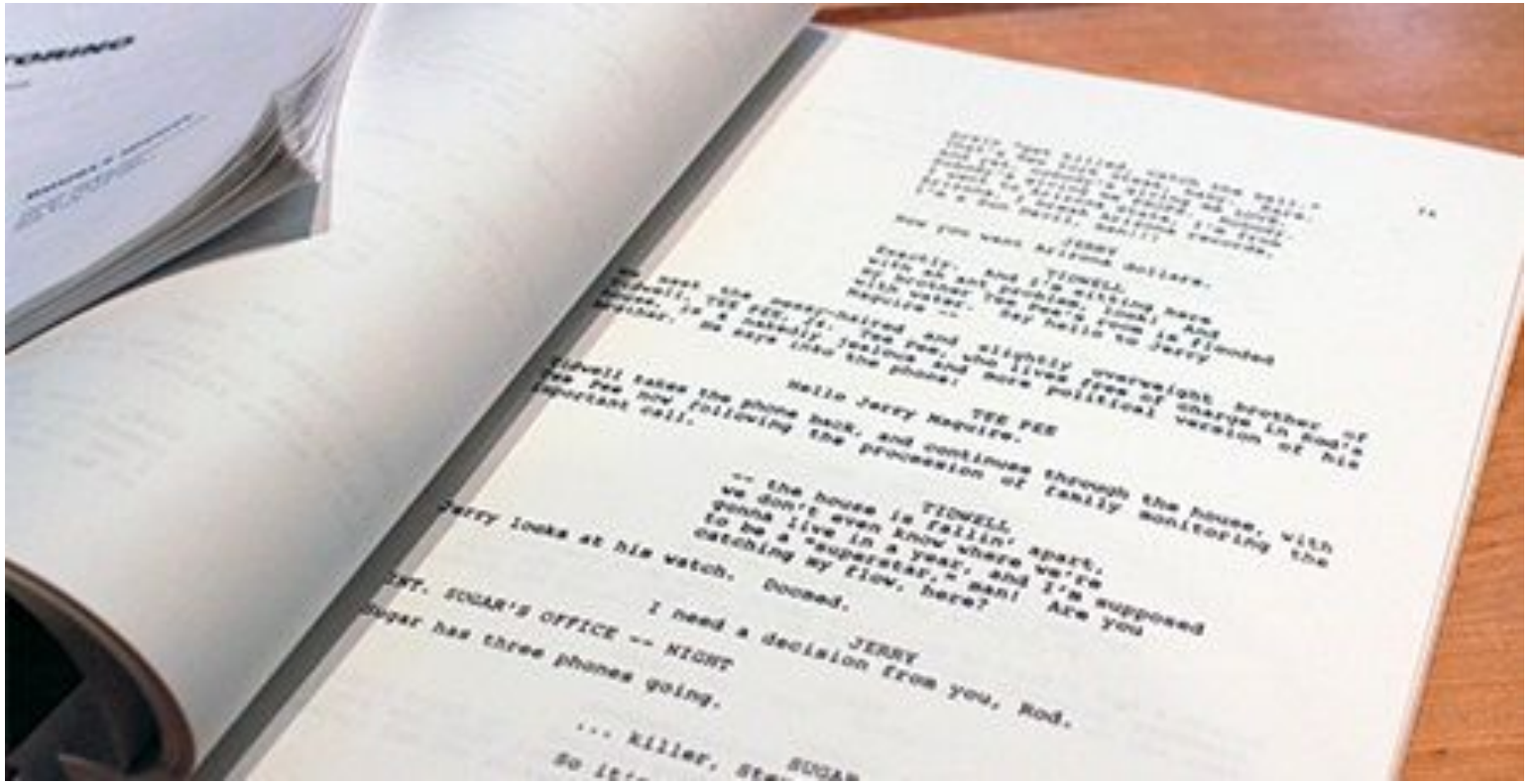
Creative Commons 0 | Free Of Copyright*

SOUNDCLOUD

MUSOPEN

ARCHIVIO LUCE

Sceneggiature



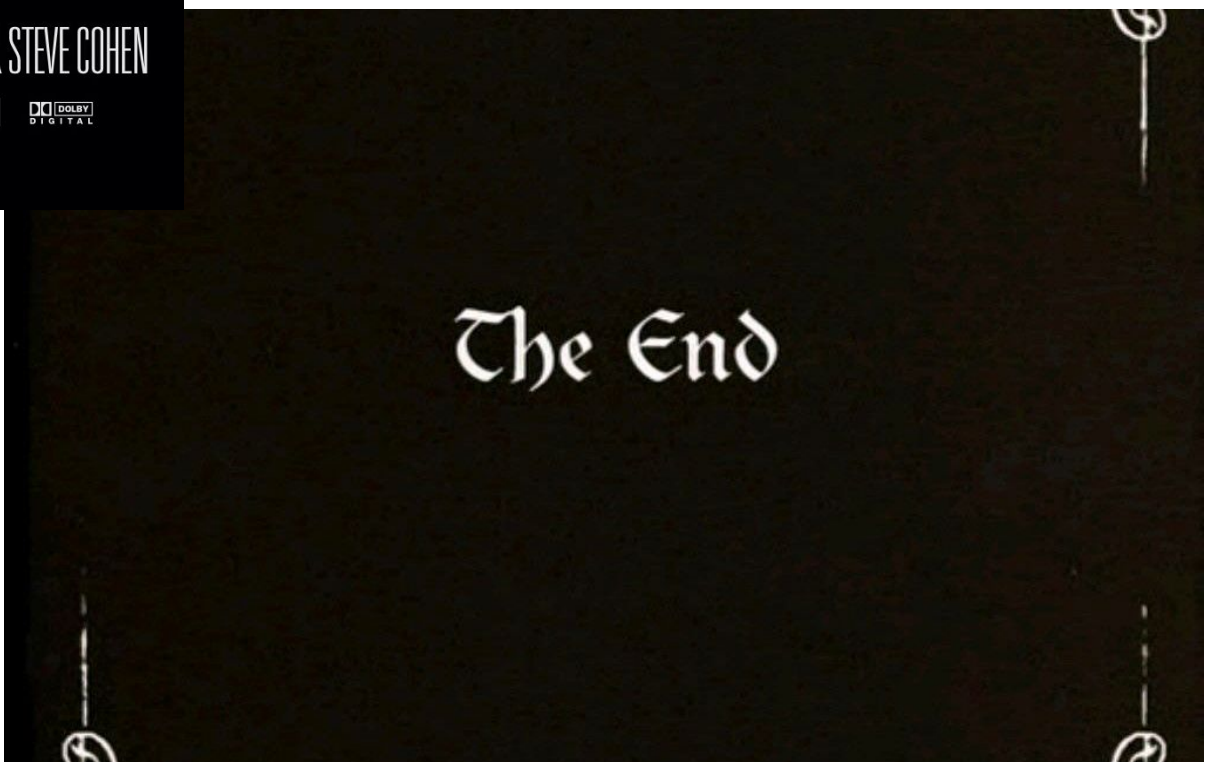
Sceneggiature italiane

dalla parola all’immagine

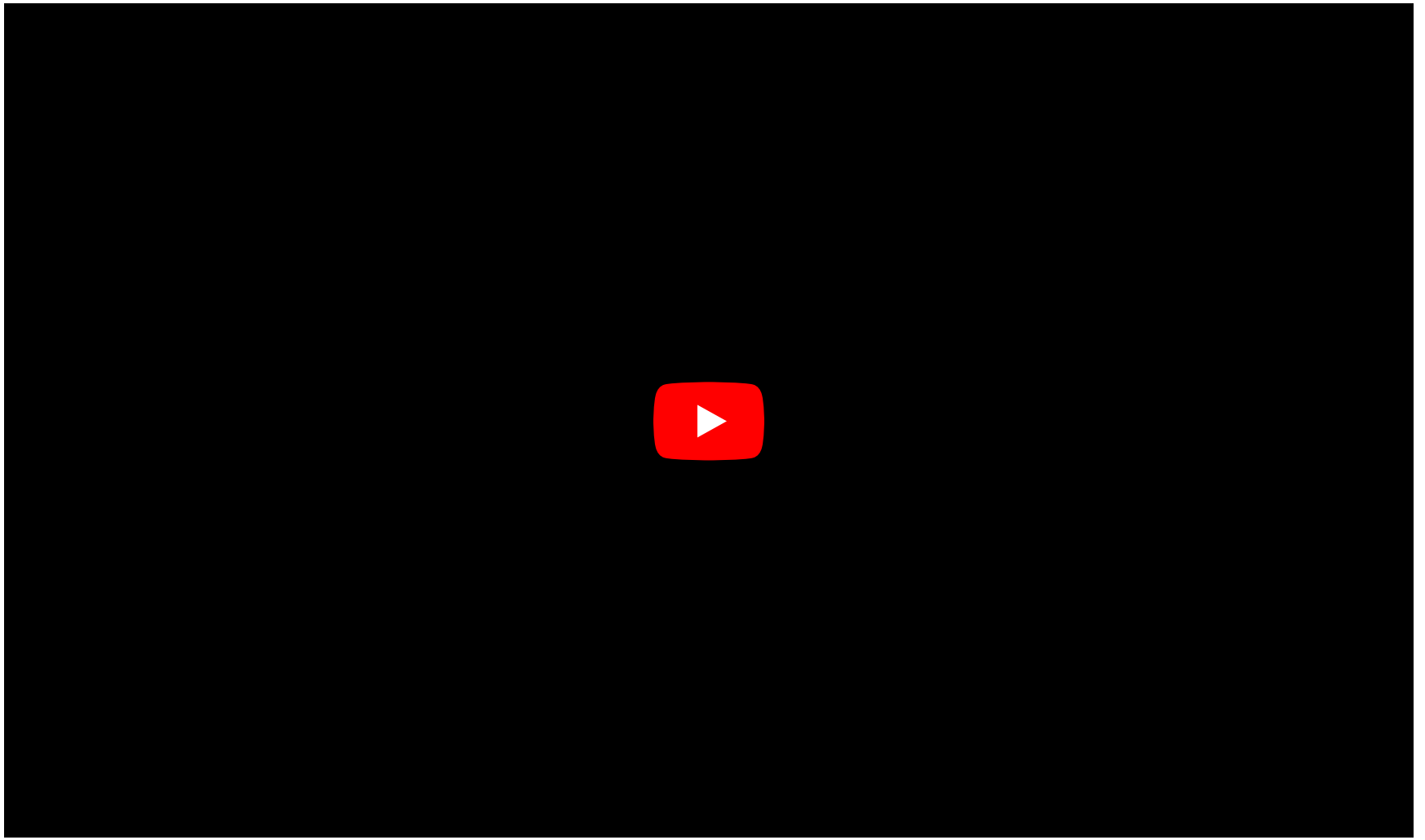
Didascalia

Didascalia: Nel cinema muto inserti di frasi scritte (dialoghi o brani di spiegazione e di collegamento dell'azione) interposti alle inquadrature in cui si veniva svolgendo l'azione. Nel cinema parlato l'uso della didascalia è in genere limitato ai titoli o ai sottotitoli esplicativi che vengono inseriti nel film. Nel caso di film in lingua originale, le didascalie, poste ai margini infe-riori dell'inquadratura, riportano i dialoghi nella lingua del paese in cui il film viene distribuito. In Italia questo tipo di distribuzione è molto limitata: segnaliamo, tra i più noti il caso del film di Altman, *Nashville,* proiettato nelle sale italiane in lingua originale, con « sottotitoli » (o didascalie) in italiano.

titoli di coda



Post-credits



John Hughes, Ferris Bueller’s Day Off (Una pazza giornata di vacanza)1986

INDEX

INTRODUZIONE

CINEMA

IMAGE

VIDEO

PROCESS

VERSUS

DATA

TIMELINE

MAP

TEAM

THANKS

Prima di un film

Prima di un film

storia

Prima di un film

storia

sceneggiatura

Prima di un film

sceneggiatura → soggetto

Prima di un film

adattamento (tratto da)

trattamento
(struttura drammatica

storia

sceneggiatura

soggetto

Prima di un film

Prima di un film

sceneggiatura
Prêt-à-Tourne (pronta per essere girata)

sceneggiatura
dispositivo (aperta alla casualità)

Roberto Rossellini, Viaggio in Italia, 1953

Una coppia d'inglesi in grave crisi coniugale arriva a Napoli. Estranei l'uno all'altra, compiono da stranieri due diversi percorsi nella realtà, perdendosi e, alla fine, ritrovandosi, durante una processione, stretti in un abbraccio.

LA SCENEGGIATURA

Idea drammatica

E' l'esposizione del contenuto del film sotto forma di racconto sintetico (telegramma di 25 parole)

↓

Soggetto

E' la storia sotto forma di breve racconto letterario e contiene indicazioni sintetiche su: protagonista, luogo spazio-tempo, inizio, centro e fine della **storia**

↓

Scaletta

E' lo scheletro del film, un elenco degli eventi organizzato per scene-azioni, numerate progressivamente, che costituiranno l'**intreccio**

↓

Trattamento

E' il racconto in prosa dell'intera storia, scena dopo scena

↓

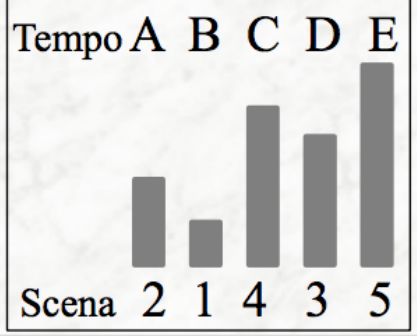
SCENEGGIATURA → ***Découpage* tecnico**

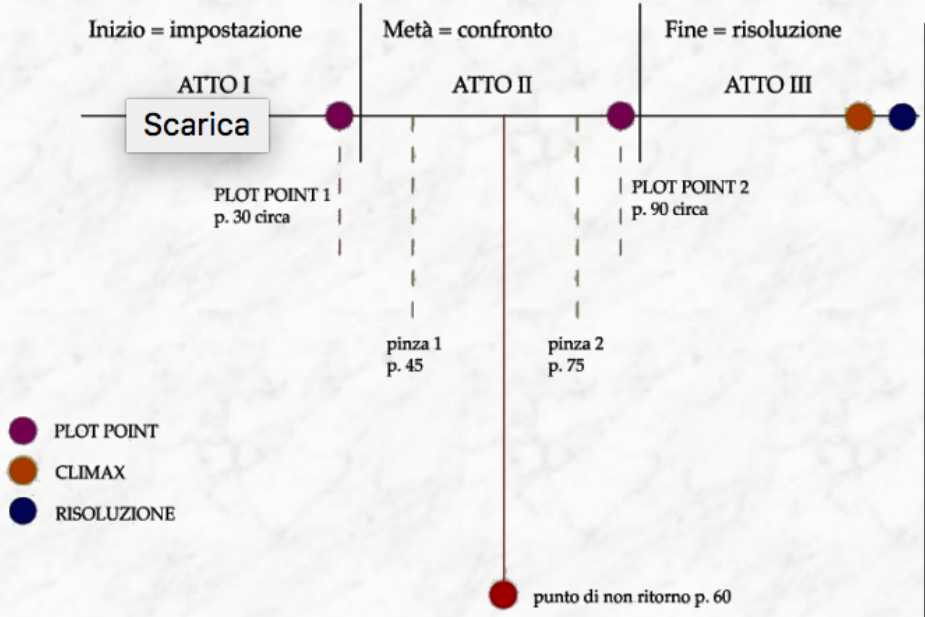
Il paradigma di Syd Field

Sceneggiatura desunta

STORIA

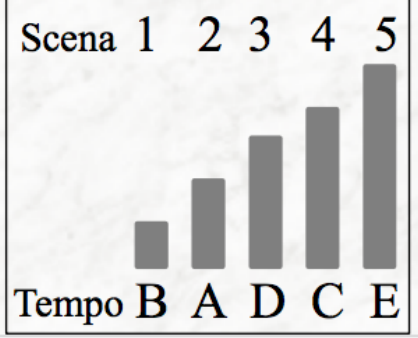
Tutti gli eventi di una narrazione, sia *esplicitati* dal film, sia *presunti e dedotti*, esposti secondo un ordine cronologico





INTRECCIO

Tutti gli eventi che sono raffigurati direttamente, secondo l'ordine temporale di presentazione sullo schermo



IL RACCONTO

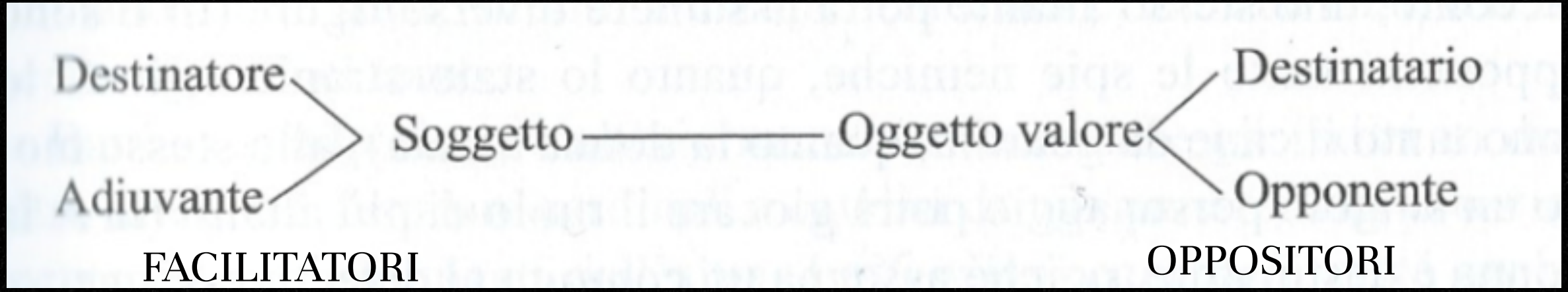
Il contenuto o conatenarsi di eventi (azioni, avvenimenti) più quell che possono essere chiamati esistenti (personaggi, elemeni dell'ambiente)
CHE COSA

IL DISCORSO

l'espresisone, i mezzi per il cui tramite viene comunicato il contenuto
COME

STRUTTURE PROFONDE DEL DISCORSO

Greimas



FUNZIONI CARDINALI (NUCLEI) E CATALISI

Barthes

Barthes suddivide poi ulteriormente le funzioni e gli indizi in due altre categorie: funzioni cardinali e catalisi da una parte, indizi propriamente detti e informanti dall'altra. Le *funzioni cardinali*, dette anche *nuclei*, sono quei momenti della narrazione che fanno a tutti gli effetti procedere il racconto, che aprono o chiudono quelle alternative necessarie al suo sviluppo, che inaugurano o concludono un'incertezza; *catalisi* sono invece quelle azioni che si agglomerano intorno a un nucleo o a un altro senza modificarne la natura alternativa.

«Impugnò la pistola» e «fece fuoco» sono i due nuclei del nostro racconto; «entrò», «avanzò», «attraversò» e «fermarsi» sono invece le sue catalisi. «Mezzanotte passata» è un *informante*, un elemento del racconto che dà un'informazione esplicita, che situa qualcosa nel tempo (o nello spazio); «disadorna» è piuttosto un *indizio,* una notazione che rinvia a un carattere, a un sentimento, a un'atmosfera. Mentre gli indizi implicano un'attività di decifrazione, gli informanti apportano una conoscenza già fatta.

«Vestita di

STRUTTURA CAUSALE

Per dirla con Chatman:

> nelle narrative classiche gli eventi si presentano in modo distributivo: sono collegati l'uno all'altro con un rapporto di causa ed effetto e gli effetti a loro volta provocano altri effetti, fino all'effetto finale[32].

Prendiamo tre situazioni:

1. Un uomo seduto in un bar davanti a una bottiglia di liquore.
2. Una donna in casa che piange.
3. Un bambino che si aggira per strada.

NARRAZIONE E MOSTRAZIONE

Una strada del centro di New York, il traffico delle macchine, il rumore dei clacson e dei motori, i grattacieli, gli impiegati che escono dagli uffici, i passanti che entrano nei negozi, una donna, visibilmente agitata, attraversa la strada ed è quasi investita da un'auto…

DIEGESI ogni racconto dà vita ad un suo mondo popolato di personaggi

MANIPOLAZIONE DEL TEMPO E
LO SPAZIO DELLA STORIA

REGOLAZIONE DELLE
INFORMAZIONI DIEGETICHE

SELEZIONE / COMBINAZIONE

CARRELLATA VERTICALE / DISSOLVENZA

PROFONDITÀ DI CAMPO

ORSON WELLES, CITIZIEN KANE (QUARTO POTERE, 1941)

ORSON WELLES, CITIZIEN KANE (QUARTO POTERE, 1941)

LA REALIZZAZIONE DI UN FILM

- Le tre scritture del cinema -

PRE-PRODUZIONE

- ✓ *progettazione* (ideazione e sceneggiatura)
- ✓ *pianificazione* (piano finanziario, spoglio della sceneggiatura, preventivo)
- ✓ *preparazione* (locations, casting, scenografie, storyboard, sceneggiatura tecnica, piano di lavorazione, organizzazione dei reparti cinematografici)

PRODUZIONE

- ✓ *equipaggiamento tecnico*
- ✓ *lavorazione* (amministrazione, organizzazione, *routines* sul set)
- ✓ *riprese* (regia e fotografia)

POST-PRODUZIONE

- ✓ *montaggio* video e missaggio sonoro
- ✓ *edizione* e *distribuzione*

UNA QUESTIONE DI STILE

LA REGIA

L'Autore di un film, il regista, porta sullo schermo i segni di una personalità artistica autentica e riconoscibile, le costanti di uno stile che è espressione di una concezione del mondo, le caratteristiche di un linguaggio personale che è creazione autentica

LA SCENEGGIATURA
Scrivere un film

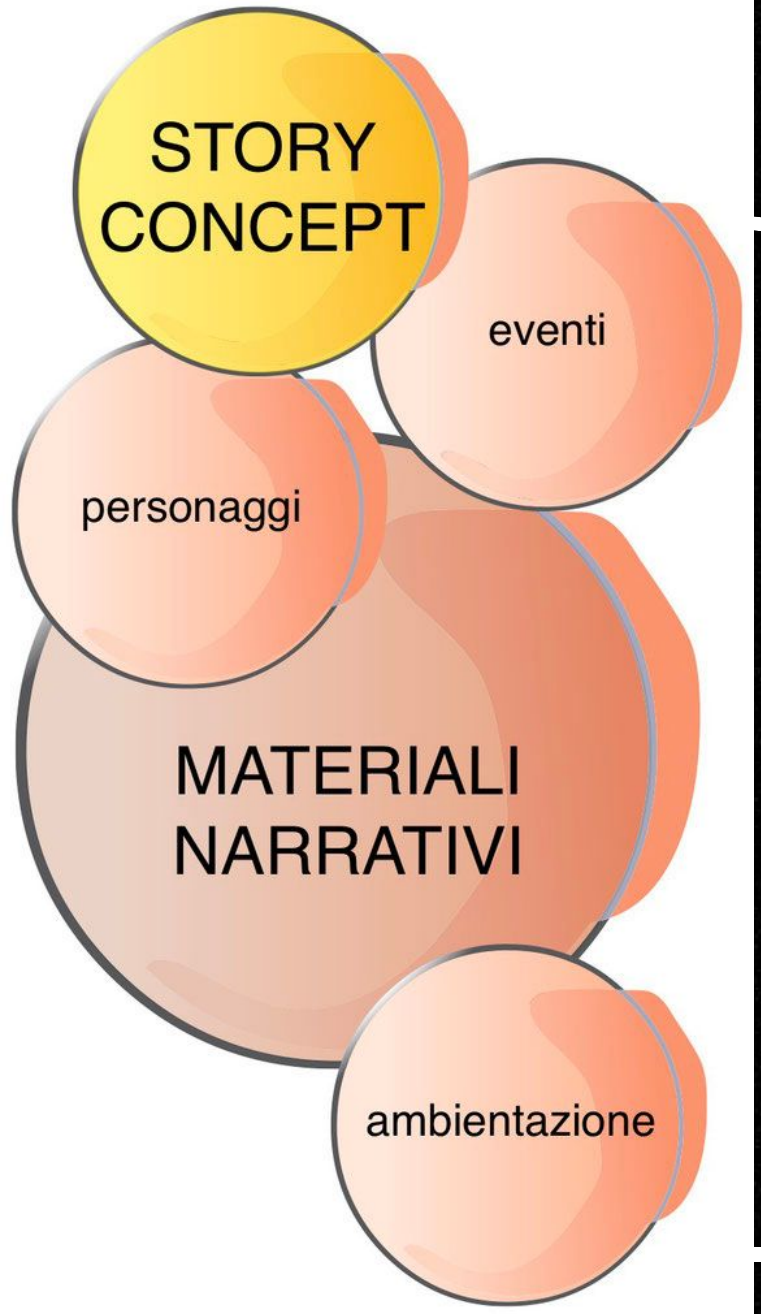
LA SCENOGRAFIA
Costruire un sogno

L'INQUADRATURA
Lo spazio della visione

LA FOTOGRAFIA
Il punto di vista

IL MONTAGGIO
La grammatica del cinema

IL SONORO
Sentire i suoni del mondo



I MATERIALI NARRATIVI SONO GLI ELEMENTI DI BASE CHE SOSTENGONO UN RACCONTO E SONO COSTITUITI DA: EVENTI, PERSONAGGI E AMBIENTAZIONE.

GLI EVENTI, CHE NEL LORO INSIEME COSTITUISCONO LA STORIA, SONO I FATTI CHE ACCADONO LUNGO L'ARCO DELLA NARRAZIONE. I PERSONAGGI SONO COLORO CHE PROVOCANO O SUBISCONO QUEGLI EVENTI.

L'AMBIENTAZIONE È IL LUOGO E IL TEMPO DOVE GLI EVENTI SI SVOLGONO. AL FONDO PERÒ DI QUESTI ELEMENTI VI È, SUL PIANO NARRATIVO, UN NUCLEO INTIMO DEL FILM CHE SINTETIZZA LE SCELTE FONDAMENTALI RIGUARDO AGLI EVENTI ED AI PERSONAGGI: LO STORY CONCEPT.

LO STORY CONCEPT COMPRENDE LA DINAMICA ESSENZIALE DEGLI EVENTI E LA FUNZIONE SVOLTA DAI PERSONAGGI PRINCIPALI.

EVENTI

GLI EVENTI PORTANTI

GLI EVENTI SONO DISTINTI PER IMPORTANZA: IN QUESTO CASO SI POSSONO INDIVIDUARE GLI EVENTI PORTANTI E QUELLI DI RACCORDO.

GLI EVENTI PORTANTI SONO FONDAMENTALI NELLA DEFINIZIONE DEL RACCONTO. IL LORO INSIEME DÀ VITA ALLA STORIA, CHE VIENE STRAVOLTA SE UNO SOLO DI ESSI VIENE CAMBIATO O ELIMINATO.

GLI EVENTI DI RACCORDO

GLI EVENTI DI RACCORDO LEGANO UN EVENTO PORTANTE ALL'ALTRO COME UN PONTE. RICOPRONO SVARIATE FUNZIONI, AD ESEMPIO FAR CONOSCERE MEGLIO I PERSONAGGI O L'AMBIENTAZIONE ED EROGARE SVARIATI TIPI DI INFORMAZIONI (IN QUESTO CASO SPESSO CONSISTONO IN SEMPLICI INCONTRI TRA PERSONAGGI).

SONO FACILMENTE SOSTITUIBILI DA ALTRI EVENTI CHE SI PROPONGANO SI SVOLGERE LA STESSA FUNZIONE.

GLI EVENTI VISUALIZZATI

GLI EVENTI POSSONO ESSERE DISTINTI PER MODALITÀ DI ESPOSIZIONE.
POSSONO ESSERE VISUALIZZATI (MOSTRATI)

GLI ACCADIMENTI

GLI EVENTI POSSONO ESSERE CLASSIFICATI ANCHE SULLA BASE DELLA RELAZIONE CHE INTRATTENGONO CON I PERSONAGGI. GLI ACCADIMENTI AVVENGONO SENZA L'INTERVENTO DEL PERSONAGGIO DI RIFERIMENTO, ANCHE SE QUEL PERSONAGGIO POTREBBE ESSERNE CAUSA PIÙ O MENO REMOTA.

L'AZIONE

LA SECONDA TIPOLOGIA DI EVENTO È L'AZIONE, CIOÉ UN EVENTO PROMOSSO PER INIZIATIVA DEL PERSONAGGIO DI RIFERIMENTO, GRAZIE ALLE SUE PARTICOLARI CARATTERISTICHE E IN MANIERA SUFFICIENTEMENTE AUTONOMA DAGLI ACCADIMENTI.

LA REAZIONE

LA REAZIONE SI RIFERISCE AD UN EVENTO PROMOSSO DAL PERSONAGGIO DI RIFERIMENTO, MA DIRETTAMENTE SCATENATO DA UN ACCADIMENTO O DA UNA AZIONE DI UN ALTRO PERSONAGGIO.

RAPPORTI SPAZIALI_ DENTRO-FUORI

La differenza tra suspence e sorpresa è molto semplice e ne parlo molto spesso. Tuttavia nei film c'è spesso confusione fra queste due nozioni. Noi stiamo parlando, c'è forse una bomba sotto questo tavolo e la nostra conversazione è molto normale, non accade niente di speciale e tutt'a un tratto: boom l'esplosione. Il pubblico è sorpreso, ma prima che lo diventi gli è stata mostrata una scena assolutamente normale, priva di interesse. Ora veniamo al suspence. La bomba è sotto il tavolo e il pubblico lo sa, probabilmente perché ha visto l'anarchico [*sic!*] mentre la stava posando: il pubblico sa che la bomba esploderà all'una e sa che è l'una meno un quarto – c'è un orologio nella stanza –; la stessa conversazione insignificante diventa tutt'a un tratto molto interessante perché il pubblico partecipa alla scena. Gli verrebbe da dire ai personaggi sullo schermo: «Non dovreste parlare di cose così banali, c'è una bomba sotto il tavolo che sta per esplodere da un momento all'altro». Nel primo caso abbiamo offerto al pubblico quindici secondi di sorpresa al momento dell'esplosione. Nel secondo caso gli offriamo quindici minuti di suspence. La conclusione di tutto questo è che bisogna informare il pubblico ogni volta che è possibile, tranne quando la sorpresa è un *twist*, cioè quando una conclusione imprevista costituisce il sale dell'aneddoto[64].

SUSPENCE-SOPRESA (VEDERE-SAPERE)

- Racconto *non focalizzato* o a *focalizzazione zero*, è il caso della narrazione onnisciente in cui il narratore ne dice di più di quello che sanno i personaggi (narratore > personaggio).
- Racconto a *focalizzazione interna*, in cui il narratore assume il punto di vista di un personaggio dicendo solo quello che questo personaggio sa (narratore = personaggio).
- Racconto a *focalizzazione esterna*, quello in cui il narratore non fa conoscere i pensieri e i sentimenti del personaggio, ne dice meno di quanto questi sappia (narratore < personaggio)[66].

FOCALIZZAZIONE

È proprio a partire da queste considerazioni che François Jost[68] ha introdotto un altro termine che ha goduto e gode tuttora di buona fortuna nell'ambito degli studi di narratologia filmica; quello di *ocularizzazione*, intendendo con esso la relazione che si instaura tra ciò che la macchina da presa (o l'istanza narrante) mostra e ciò che si presume il personaggio veda. Il discorso slitta dunque sul «chi vede?», su qual è il centro percettivo intorno a cui si organizza la narrazione. Seguiamo, semplificandolo, il modo in cui Jost articola il suo discorso. Anche l'ocularizzazione, come la focalizzazione, è suddivisibile in tre categorie:

Ocularizzazione { interna { primaria / secondaria } / zero }

L'ocularizzazione può essere così innanzitutto distinta tra *ocularizzazione interna*, dove ciò che io vedo è quel che è visto da un personaggio (è il caso comunemente definito come soggettiva), e *ocularizzazione zero*, in cui, al contrario, vedo qualcosa direttamente, senza la mediazione di un personaggio a vederlo. L'*ocularizzazione interna primaria* si dà nei casi di quelle singole immagini che recano in sé le tracce di qualcuno che guarda. Ciò può avvenire quando le immagini in questione

OCULARIZZAZIONE

presentano dei tratti di deformazione ottica che possono, ad esempio, rinviare a situazioni del tipo: lo sguardo di un personaggio ubriaco, miope, stordito, addormentato, ecc.; oppure tramite immagini in movimento il cui avanzare o arretrare rimanda allo sguardo di un personaggio anch'esso in movimento; infine, ed è il caso più evidente, quando un'immagine mi mostra un personaggio di spalle che guarda qualcosa che anch'io spettatore posso vedere. L'*ocularizzazione interna secondaria* si dà, per Jost, quando mi trovo di fronte all'alternanza di due immagini che mi mostrano l'una il personaggio che guarda, l'altra ciò che è guardato. L'ocularizzazione zero, come abbiamo visto, rappresenta invece uno sguardo esterno alla diegesi, quello della sola istanza narrante. È ciò che gli americani chiamano *nobody shot*. Un'immagine a ocularizzazione zero può a sua volta scindersi in un'immagine a *enunciazione mascherata* o in un'immagine a *enunciazione marcata*. Nel primo caso siamo di fronte a immagini ordinarie – le più diffuse – che ci danno a vedere gli elementi diegetici più importanti nel modo più chiaro, facendo dimenticare la presenza della macchina da presa. Nel secondo, al contrario, la posizione o i movimenti della macchina da presa sottolineano una certa autonomia dell'istanza narrante in rapporto al personaggio, come quando, in un film giallo, di un assassino che si avvicina alla sua vittima la macchina da presa mi mostra solo la sua ombra. L'enunciazione assume qui un tono marcato perché si fa evidente la volontà dell'istanza narrante di non mostrarci il volto dell'assassino per continuare a tenere lo spettatore nel dubbio a riguardo della sua identità.

OCULARIZZAZIONE

Aggiungiamo due parole ancora sull'assenza di focalizzazione, chiamata spesso *focalizzazione spettatoriale* (in quanto essa conferisce allo spettatore un sapere maggiore di quello del personaggio, gli offre un vantaggio cognitivo). È il regime della suspense hitchcockiana. Al cinema tale regime può essere costruito sia sul piano della singola immagine (inquadratura) che su quello della successione di più immagini (sequenza).

Alfred Hitchcock, Marnie 1964

focalizzazione spettatoriale

EVOCAZIONE
ANALESSI (a posteriore di un evento PASSATO)
PROLESSI (racconto in anticipo di un evento FUTURO)

RAPPRESENTAZIONE
FLASHBACK (PASSATO)
FLASHFOWARD (FUTURO)

IL TEMPO DEL RACCONTO

RAPPORTI SPAZIALI_ DENTRO-FUORI

L'ordine

Non è certo un'esperienza insolita quella di vedere un film in cui l'ordine degli eventi è diverso da quello della storia. Se sullo schermo appare l'immagine di un personaggio adulto che pensa alla propria infanzia e poi, nell'immagine successiva, questo stesso personaggio ci appare come un ragazzo, sappiamo di trovarci di fronte a un *flashback*, ovvero a una parte di storia che il racconto presenta in un momento successivo a quello da esso occupato sul piano cronologico. Il flashback è così un salto indietro, un ritorno a ciò che è già accaduto. Esso non disorienta lo spettatore – a meno che non sia questa l'intenzione esplicita del film, come può accadere in certi film della modernità e della postmodernità – in quanto questi risistema mentalmente l'ordine degli eventi così come essi si danno logicamente e cronologicamente sul piano della storia: l'adolescenza viene prima dell'età adulta. Ciò che lo spettatore si ritrova dunque di fronte è l'ordine del discorso e non quello della storia. Il primo è un dato concreto del film, il secondo è una costruzione mentale dello spettatore sulle basi di ciò che il film gli suggerisce.

ORDINE DEL DISCORSO - ORDINE DELLA STORIA

La durata

Ogni racconto ha una sua durata di fruizione. Quella di un romanzo è rapportabile al numero di pagine di cui è composto, anche se ogni lettore impiegherà a leggerlo un tempo diverso. Si tratta dunque di una durata relativa. La durata di un film è determinata dal numero di metri della pellicola impressionata: contrariamente a un romanzo un film dura venti minuti, due ore o dieci ore per tutti. Così come esiste un ordine della storia e uno del racconto, esiste una durata della storia e una del racconto. Nel caso di un film quest'ultima è uguale a quella della durata del film stesso. La durata della storia è invece quella che possiamo desumere, vedendo il film, come la durata supposta dell'insieme degli eventi su cui si articola la storia. Un film potrà raccontarci quattro notti di un sognatore e queste quattro notti, insieme ai tre giorni che le dividono, saranno la durata della sua storia che, molto probabilmente, il film comprimerà in un paio d'ore, la durata del racconto. La stragrande maggioranza dei film narrativi, costruiti sul principio della selezione, si caratterizzano per una durata del racconto inferiore a quella della storia[53].

LA DURATA

La frequenza

Si intende per frequenza il rapporto che si stabilisce fra il numero di volte che un determinato evento è evocato dal racconto e il numero di volte che si presume esso sia accaduto nella storia. A partire da una tale definizione Genette indica quattro possibili rapporti:

> Un racconto di qualsiasi tipo può raccontare una volta sola quanto è avvenuto una sola volta, *n* volte quanto è avvenuto *n* volte, *n* volte quanto è avvenuto una sola volta, una volta quanto è avvenuto *n* volte[62].

LA FREQUENZA

PERSONAGGI

Alain Resnais, Hiroshima mon amour, 1959.

"Stanley, Kubrick, Rapina a mano armata", "The Killing", 1956

I PERSONAGGI

PROTAGONISTA

I PERSONAGGI SONO I FATTI CHE ACCADONO NEL CORSO DELLA NARRAZIONE. INSIEME A EVENTI E AMBIENTAZIONE COSTITUISCONO I MATERIALI NARRATIVI CHE A PARTIRE DALLO STORY CONCEPT SONO NECESSARI ALLA COSTRUZIONE DELL'OPERA AUDIOVISIVA FICTION.

I MATERIALI NARRATIVI SONO POI CONFIGURATI (PUNTO DI VISTA, TONO, DENSITÀ) E INTRECCIATI, SECONDO LE PROCEDURE DI ESPOSIZIONE (SELEZIONE, PRESENTAZIONE, COLLOCAZIONE), TESSITURA, PROGRESSIONE E STRUTTURAZIONE.

I PERSONAGGI

DEUTERAGONISTA

ANTAGONISTA

I PERSONAGGI

MENTORE

AIUTANTI

I PERSONAGGI

OPPONENTE

VITTIMA SACRIFICALE

I PERSONAGGI

PORTATRICE

I PERSONAGGI: LA GERARCHIA

PRINCIPALE

SECONDARI

I PERSONAGGI: LA GERARCHIA

MINORI

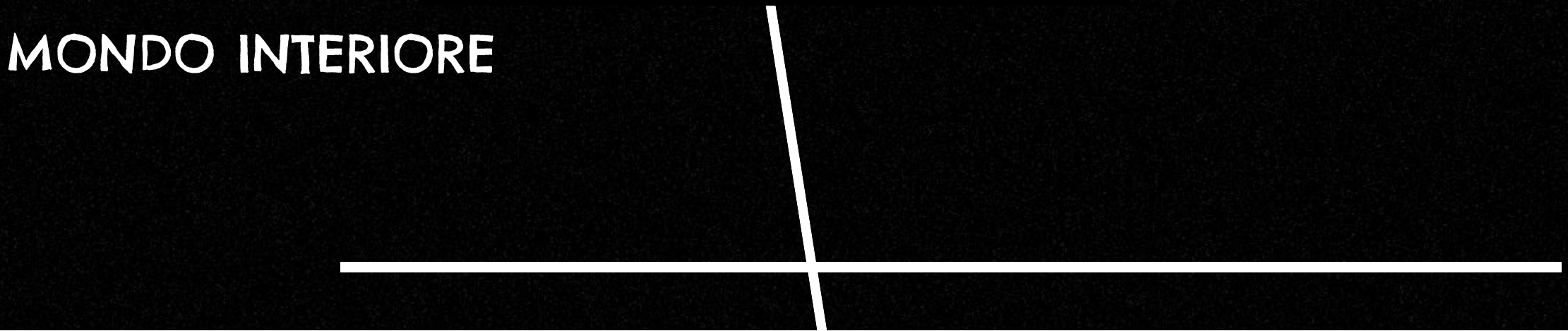
DI SFONDO

I PERSONAGGI: LA GERARCHIA

TRATTI

FISICITÀ

I PERSONAGGI: LA GERARCHIA



ESPOSIZIONE DELLA CARATTERIZZAZIONE

COMPORTAMENTI

INFORMAZIONI

ESPOSIZIONE DELLA CARATTERIZZAZIONE

VISUALIZZAZIONE

EVOLUZIONE DEI PERSONAGGI

RIPETUTE

ARCO DI TRASFORMAZIONE

EVOLUZIONE DEI PERSONAGGI

RIVELAZIONE