

Programma
Laboratorio audiovisivo e multimediale

ISI “Carlo Piaggia”, Viareggio
Classe 4°B Liceo Artistico Audiovisivo e Multimediale
Anno scolastico 2025/2026

Prof.ssa Valentina Ramacciotti
Ore settimanali 6

Il 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 il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, 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.

La ripresa, il fotoritocco, il montaggio, la stampa, sono le principali tecniche che lo studente impiegherà per la realizzazione di un prodotto audiovisivo multimediale.

Produzione di un video per il concorso “Ioleggoperché”	<i>primo periodo</i>
Progetto interdisciplinare in collaborazione con discipline audiovisive. Scrittura di un soggetto in gruppi di lavoro, selezione del soggetto da produrre, disegno di uno storyboard. Piano di lavoro, assegnazione dei ruoli. Realizzazione delle riprese in esterni. Montaggio individuale del video. Partecipazione al concorso #ioleggoperché, proiezione del video al Festival della creatività al teatro Manzoni di Massarosa.	
Progettazione di uno spot per il Festival MelosMente	<i>primo periodo</i>
Realizzazione di riprese durante il festival MelosMente, Teatro Eden Viareggio Villa Paolina. Montaggio individuale con Adobe Photoshop di uno spot delle riprese condivise. Inserimento colonna sonora e titoli.	
Il video e il suono	<i>primo periodo</i>
<i>Il video digitale:</i> strumenti di registrazione e di ripresa. Dispositivi e modelli. Differenze tra fotocamere, videocamere e cineprese. Dalla produzione amatoriale al cinema. Rapporto d’aspetto. FPS. <i>Il suono:</i> l’onda sonora e la diffusione. Intensità e frequenza. Gli Hertz e i Decibel. Registrazione del suono, i primi esperimenti, l’arrivo del sonoro al cinema. Il cambiamento dei sistemi di ripresa e registrazione. Il doppiaggio e la Foley art. Le sale di registrazione, pannelli fonoassorbenti, le tipologie di microfoni (a condensatore, dinamici, a elettret...) Microfoni ambientali, a fucile, Boom, Lavalier, le professioni legate al suono nell’ambito del cinema. Le fasi del trattamento in pre-produzione, durante le riprese e in post produzione. La colonna sonora. Esempi illustri del cinema italiano (Ennio Morricone, Nino Rota...). Le cuffie, i diffusori per il cinema, Dolby surround. Lezione in collaborazione con la disciplina di fisica. Esercitazione di scrittura di una scena con colonna sonora assegnata.	
Sonorizzazione di una sequenza di un film della stagione del muto	<i>primo secondo periodo</i>

<p>La stagione del cinema muto. Le avanguardie. Sonorizzazione di alcune sequenze significative tratte da celebri film muti: “Metropolis”, “Il gabinetto del Dottor Caligari”, “Haxan”, ecc... Gli studenti analizzano il filmato assegnato e annotano una lista dei rumori necessari a favorire l’adeguata immersione sonora nel film, provvedono a tradurre le didascalie in voci (registrate in sala di registrazione: fase del doppiaggio) e scelgono brani musicali da utilizzare come colonna sonora, in base alla loro personale sensibilità, al contesto e al tema del film. Utilizzo di microfoni, sala di registrazione, software di editing video Adobe Premiere.</p>	
Manifesto sull’uso corretto della tecnologia	<i>secondo periodo</i>
<p>Ripasso delle regole della composizione grafica, e degli strumenti principali di Adobe Illustrator. Indagine e ricerca sul web delle conseguenze di un uso(abuso) scorretto delle tecnologia. Il fenomeno dell’<i>hikikomori</i> e della FOMO (Fear of Missing Out). Ogni alunno progetta un manifesto sull’uso corretto delle tecnologia e/o i rischi connessi all’abuso e dipendenza da social network.</p>	
Ripresa fotografica-catalogazione reperti museo scienze scuola	<i>secondo periodo</i>
<p>Ripasso fotografia. Organizzazione delle riprese nelle stanze del museo di scienze (aula ricevimento docenti). Organizzazione di un set con luci e fondali. Ripresa e fotoritocco.</p>	
Ritratto Meta-Human	<i>secondo periodo</i>
<p>Realizzazione di ritratti in sala di posa e in post produzione fotomontaggio con la foto di un animale (domestico o selvaggio) sull'esempio della fotografia Wanda Wulz “io + gatto”. Adobe Photoshop.</p>	
Concorso per l’ottavo centenario dalla morte di San Francesco	<i>secondo periodo</i>
<p>Progetto svolto sotto la supervisione di due tutor (orientamento in uscita), due ex-alunni dell’Istituto diplomati all’Accademia di Belle Arti di Carrara. Visione di un cortometraggio realizzato dagli studenti dell’Accademia sul santuario di La Verna. Brainstorming e produzione di un soggetto. Scelta del soggetto da produrre e scrittura collettiva di una sceneggiatura e di un piano di lavoro. realizzazione delle riprese in aula di posa e in esterni. montaggio delle riprese con Adobe Premiere. Partecipazione al concorso nazionale Miur su San Francesco.</p>	
Il montaggio, attacchi e raccordi stili di montaggio	<i>secondo periodo</i>
<p>Differenze tra montaggio analogico e digitale. La moviola. Scene e raccordi. Tipi di raccordo, stile di montaggio (classico, connotativo, formale...) visione di esempi tratti dalla storia del cinema. Due esercitazioni di montaggio individuali, con lista di raccordi da inserire, durata e numero tagli.</p>	
Progettazione locandina per evento teatrale Festival Della creatività	<i>secondo periodo</i>
<p>Realizzazione di una locandina per l'evento del Festival della creatività al teatro Manzoni di massarosa il 27 maggio. Ogni studente realizza una proposta progettuale organizzando la pagina con una griglia geometrie e inserendo elementi grafici o immagini fotografiche in relazione al titolo scelto per l’edizione 2026:</p>	

SGUARDI CREATIVI. Utilizzo di Adobe Illustrator.

Animatic

secondo periodo

Introduzione alla tecnica dell'animatic (animazione di uno storyboard). Esempi. Utilizzo dei software Adobe Photoshop e Premiere. Realizzazione di fotografie degli storyboard degli studenti, preparazione delle fotografie e dei livelli trasparenti per i movimenti. Animazione delle vignette. Abbinamento suoni/voci.

Competenze in uscita al 4° anno

Conoscenza di base degli strumenti audiovisivi e Multimediali.

Trattamento e dimensionamento di immagini con software di fotoritocco.

Conoscere gli elementi principali della tecnica fotografica: lunghezze focali, diaframmi, tempi di esposizione, profondità di campo, sensibilità, messa a fuoco manuale.

Saper inquadrare fotograficamente: capacità di astrazione e uso degli elementi compositivi compresi nell'inquadratura.

Saper riprendere delle sequenze video con consapevolezza rispetto ai piani e al campo visivo, i movimenti di macchina e la profondità di campo.

Saper organizzare un piano di lavoro.

Saper organizzare un set per riprese fotografiche e video.

Saper controllare la luce sia artificiale che naturale.

Saper organizzare graficamente una sequenza di immagini attraverso lo storyboard.

Padronanza del concetto di tempo: riprese a passo uno, stop-motion, timelapse, montaggio di fotogrammi in sequenza.

Utilizzo di suoni e rumori: registrare voci e suoni, sincronizzare e armonizzare immagini e suoni.

Saper organizzare un prodotto di grafica (Manifesto pubblicitario, logo, depliant, ecc..).

Saper progettare un animatic.

Saper montare un video.

Viareggio, 06/06/2026

L'insegnante: Valentina Ramacciotti

Gli studenti: