

Programma
Laboratorio audiovisivo e multimediale

ISI “Carlo Piaggia”, Viareggio
Classe 5° A Liceo Artistico Audiovisivo e Multimediale
Anno scolastico 2025/2026

Prof.ssa Valentina Ramacciotti
Ore settimanali 8

Produzione di uno spot sulla scuola	<i>primo periodo</i>
Realizzazione di uno spot informativo per l'istituto Carlo Piaggia (valido per l'orientamento in entrata) per NoiTV. Progetto interdisciplinare in collaborazione con discipline audiovisive e la classe 5 B Lam. Introduzione allo spot pubblicitario, caratteristiche tecniche, analisi di esempi di spot celebri. Raccolta del materiale, brainstorming e ideazione di un progetto collettivo. Organizzazione del calendario delle riprese. Realizzazione delle riprese. Montaggio individuale dello spot. Lo spot è stato trasmesso in onda dall'emittente NoiTV nei mesi di dicembre e gennaio.	
Realizzazione di una locandina con Adobe Illustrator e/o Photoshop	<i>primo periodo</i>
Progettazione di una locandina per il festival Young historians ed. 2025 “Dieci parole per la storia”. Lezione introduttiva alla progettazione grafica e all'uso degli strumenti di base del software vettoriale. Uso della griglia e dello strumento penna. Costruzione di forme ed elaborazione dei tracciati. Esercitazioni pratiche al computer. Una commissione del festival ha selezionato la migliore locandina tra quelle realizzate dagli studenti da utilizzare come manifesto dell'evento sia in versione cartacea che digitale.	
Il suono e il sonoro al cinema	<i>primo periodo</i>
Il suono, 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. L'arrivo dei microfoni a giraffa. 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.	
Sonorizzazione di una sequenza di un film storico della stagione del muto	<i>primo periodo</i>
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.	
Progettazione di un logotipo	<i>primo e secondo periodo</i>
Progettazione di un Logo per il concorso del centenario dell'Automobile club Lucca. Cosa è un logo, differenza tra logo e marchio, pittogramma e ideogramma, esempi di loghi celebri. progettazione grafica individuale a partire da una ricerca on line e attraverso bozzetti grafici. Utilizzo del software Adobe Illustrator. Realizzazione di un logo e realizzazione di un libro di presentazione del logo progettato con informazioni relative ai pantaloni, il font, l'idea grafica ed esempio di applicazione su pagine grafiche e gadget.	

Realizzazione di un booktrailer	<i>primo e secondo periodo</i>
<p>Realizzazione di un booktrailer del racconto di Mario Tobino “L’angelo del Liponard” per il concorso della fondazione M. Tobino (Progetto interdisciplinare in collaborazione con letteratura italiana). Lettura collettiva del racconto. Brainstorming. Progettazione di un soggetto e di uno storyboard, organizzazione di un piano delle riprese e affidamento dei ruoli (simulazione di un’agenzia di produzione). Realizzazione delle riprese in sala di posa e in esterni (spiaggia e molo). Montaggio individuale del Booktrailer. Partecipazione alla XX edizione del Premio Mario Tobino.</p>	
Realizzazione di un prototipo (Animatic)	<i>secondo periodo</i>
<p>Introduzione alla progettazione di un prototipo per un video: animatic. Lezione introduttiva all’uso dei software Adobe Photoshop e Premiere integrati per la creazione di un’animazione dello storyboard (animatic). Esempi pratici. Fotoritocco essenziale, creazione di livelli di immagine e animazione. Ogni studente anima il proprio storyboard (realizzato nelle ore di discipline audiovisive) in relazione alla traccia ministeriale dell’esame di maturità del 2019 sulla commemorazione dell’allunaggio. Utilizzo di Adobe Photoshop e Premier. Selezione di suoni e tumori dalla galleria scolastica. Registrazioni di voci in sala di registrazione.</p>	
Ed. civica storyboard desunto e animatic	<i>secondo periodo</i>
<p>Rispettare le diversità e sviluppare la capacità di relazionarsi positivamente con gli altri. Visione del film di animazione “Persepolis” di M. Satrapi, (progetto interdisciplinare in collaborazione con discipline audiovisive e multimediali). Introduzione: la rivoluzione islamica, integralismo, resistenza, identità femminile e sradicamento/esilio. Inclusione, dialogo tra culture diverse. Visione del film. Animazione dei disegni realizzati a discipline audiovisive e multimediali (ANIMATIC) con software Adobe Photoshop e Premiere.</p>	
Simulazione, traccia ministeriale esame di Stato a.s. 2023/24 Blu	<i>secondo periodo</i>
<p>Progettazione di un animatic a partire dalle immagini realizzate per lo storyboard. (Prova parallela) Utilizzo dei software Adobe Premiere e Photoshop.</p>	
Educazione civica: tema dell’inclusione. Riflessione sul film “Persepolis”	<i>secondo periodo</i>
<p>Visione del film Persepolis di M. Satrapi, progettazione di uno storyboard desunto e animatic (progetto interdisciplinare in collaborazione con discipline audiovisive e multimediali). Introduzione alla situazione in Iran: la rivoluzione islamica, l’integralismo, la resistenza, l’identità femminile e lo sradicamento, la scelta dell’esilio. Inclusione, dialogo tra culture diverse. Visione del film. Animazione dei disegni realizzati a discipline audiovisive e multimediali (ANIMATIC)</p>	
Animatic di uno storyboard ispirato all’opera “Guernica”	<i>secondo periodo</i>
<p>Realizzazione di un Animatic a partire dallo storyboard realizzato a discipline audiovisive come esercitazione per la preparazione all’esame di maturità. Armonizzazione di suoni e immagini, animazioni. Utilizzo dei software Adobe Premiere e Photoshop.</p>	
La Video arte	<i>secondo periodo</i>
<p>Dall’happening alla performance. Fluxus: la nascita del primo network mondiale. Introduzione alla Video arte. Le rivoluzioni tecnologiche degli anni ’70. Panoramica degli artisti più influenti: Nam June Paick, Bill Viola, Wolf Vostel, Fabrizio Plessi, Studio azzurro. Visione di una selezione di opere.</p>	
<p>Competenze in uscita al 5° anno Conoscenza degli strumenti audiovisivi e Multimediali. Trattamento e dimensionamento di immagini con software di fotoritocco. Conoscere gli elementi principali della tecnica fotografica. Saper inquadrare fotograficamente: capacità di astrazione e uso degli elementi compositivi compresi nell’inquadratura.</p>	

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 set per riprese fotografiche e video. Saper gestire in autonomia riprese con luce sia artificiale che naturale.

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

Conoscere la natura del suono e saper registrare con microfoni professionali sia in sala di registrazione che in sala di posa. Saper armonizzare suoni e immagini. Conoscere il file audio e i microfoni. Saper impiegare suoni e rumori: registrare, sincronizzare sequenze video e suoni.

Saper leggere uno storyboard. E sviluppare un prototipo digitale: animatic.

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

Conoscere le tecniche del montaggio video e dell'animazione (stop-motion, ecc...)

Saper organizzare una video-presentazione con Adobe Premiere Pro, Power point, o altri software di editing video.

Viareggio, 15/05/2026

L'insegnante:
Valentina Ramacciotti