

NOTIZIARIO



NOTIZIARIO del Dipartimento Audiovisivi FIAF - ANNO XVIII - Marzo 2015

Indice



EDITORIALE di Roberto Puato	Pag. 3
REDAZIONE	Pag. 4
TABELLA Referenti Aree	Pag. 4
IDEA/SOGGETTO <i>Essere se stessi (nessuno) o Qualcuno</i> di Federico Palermo	Pag. 5
FOTOGRAFIA <i>Riflessioni mito-logiche fra Fotografia ed Audiovisivo</i> di Alessandro Scatolini	Pagg. 6-7
LA COLONNA SONORA (2° parte) di Angelo Chionna	Pagg. 8-9
DINAMICA COMUNICATIVA <i>Il dramma della drammaturgia</i> di Gianni Rossi	Pagg. 10-11
<i>Una questione di "Carattere"</i> di Walter Turcato	Pagg. 12-13
La tecnica di creazione di un audiovisivo: <i>I Formati</i> di Matteo Mazzetti	Pagg. 14-15
<i>Il formato verticale nell'audiovisivo (2° parte)</i> di Gianni Rossi	Pagg. 16-17
Proshow Producer di Giorgio Alloggio: <i>Iniziamo</i>	Pagg. 18-19
<i>L'audiovisivo nell'era digitale. Problemi tecnici e loro soluzioni (prima parte)</i> di Fabrizio Luzzo	Pagg. 20-21
L'AUDIOVISIVO NEL MONDO <i>La collezione</i> di Lorenzo De Francesco	Pagg. 22-23
MONTAGGIO/REGIA <i>Questione di stile</i> di Giacomo Ciccotti	Pag. 24
LA LETTURA DELL'AUDIOVISIVO <i>L'ultimo elefante</i> di Roberto Rognoni	Pag. 25
VIRTUALINTERVISTA <i>Irene Mazzanti</i> di Tiziana Dossi	Pagg. 26-27
NEWS dal DiAF	Pag. 28
NEWS DAI CIRCOLI	Pagg. 29-30
CI AVETE SCRITTO	Pag. 31



EDITORIALE

Quando si comincia una nuova avventura l'entusiasmo e l'adrenalina producono benefici effetti e tutto parte di slancio. Il difficile comincia passato il primo impatto.

Usciamo dall'esperienza del 18° Seminario di Garda con la convinzione che l'aver battuto tutti i record di partecipazione abbia suscitato, in tutti noi, l'inequivocabile voglia di rilanciare il Dipartimento Audiovisivi con nuove proposte e nuove idee.

O quantomeno la volontà di provarci.

Con entusiasmo e determinazione alcuni autori di audiovisivi hanno seguito le orme del Piemonte creando nuovi Gruppi Regionali intercircoli dedicati al mondo degli audiovisivi per parlare, visionare e valutare, artisticamente e tecnicamente. E così lasciatemi ringraziare e sostenere gli amici della Toscana, che hanno inaugurato il loro Gruppo il 9 gennaio scorso e gli amici della Lombardia e dell'Emilia Romagna che in questi giorni stanno organizzando le loro prime riunioni.

Denominatore comune di tutti questi gruppi è e sarà la voglia di confrontarsi in modo approfondito sulle tematiche artistiche di tendenza e sulle nuove prospettive tecnologiche affinché ogni partecipante possa trarre un valore aggiunto da inserire nei propri lavori.

Ci auguriamo che tutto ciò possa tradursi in un rinnovato stimolo al confronto nella partecipazione al 9° Circuito Nazionale di cui abbiamo da poco pubblicato il Nuovo Bando e Regolamento nel nostro sito www.fiaf/diaf.

Il Circuito di quest'anno sarà composto da 16 tappe e vedrà la new entry del Fotoclub di Foggia. Ho particolarmente a cuore questo nuovo inserimento perché non ho ancora abbandonato il desiderio di vedere rappresentate nel Circuito tutte le Regioni Italiane. Pensate

che soddisfazione per tutti gli autori sapere che il proprio lavoro sarà visto e valutato su tutto il territorio italiano!

Certo non mi nascondo le difficoltà relativamente al metro di giudizio delle Giurie; come Gruppo di Lavoro DiAF abbiamo progettato un percorso di formazione a medio termine per giungere ad una qualificazione delle stesse Giurie. Ci vorrà del tempo ma l'organizzazione che stiamo costruendo sarà in grado di proseguire questo cammino indipendentemente da chi sarà a condurre il Dipartimento. Il Gruppo di Lavoro ha principalmente questo obiettivo: lavorare per un'idea comune da perseguire tutti insieme: tutti importanti, ciascuno nel proprio ruolo ben definito.

In questo circuito avremo altre novità rappresentate dalle categorie: ogni autore avrà la possibilità di classificare il proprio lavoro secondo categorie che abbiamo preconfezionato. Al termine del Circuito, nella classifica finale, il DiAF premierà i migliori lavori per ogni sezione riassumendo le segnalazioni che riceveremo da ogni singola tappa. Tutti avranno possibilità di concorrere per la propria visibilità: immagini sonorizzate, reportage di viaggio, documentari storici e/o sociali, fiction e quant'altro.

Con questa novità intendiamo stimolare gli autori alla partecipazione; inoltre particolare attenzione dedicheremo agli autori che partecipano per la prima volta.

A loro vorremmo dedicare un premio speciale. Non mi resta che invitare tutti alla partecipazione al 9° Circuito Nazionale, per non perdere un'occasione di confronto e per conoscere di più e meglio la grande comunità DiAF.

Roberto Puato

Direttore Dipartimento Audiovisivi

dalla **REDAZIONE**

Cari amici,

questo notiziario, nelle intenzioni programmatiche del DiAF, ha un ruolo importante per la diffusione dell'audiovisivo anche in ambiti non specialistici, alla ricerca di nuovi appassionati e, come per il precedente numero, si è deciso di inviarlo via mail a tutti i soci FIAF e agli iscritti alla newsletter.

Nell'accettare questo difficile compito di coordinamento avevamo la speranza di essere aiutati anche da voi lettori, per raggiungere gli obiettivi che ci siamo posti. Vi invitiamo quindi nuovamente a farci sapere le vostre esigenze e i vostri commenti, anche se negativi, a quanto pubblichiamo.

Abbiamo bisogno del contributo di tutti per crescere insieme.

Tiziana Dossi e Roberto Rognoni

ROBERTO PUATO	Direttore DIAF	335 6115680 333 4655513	roberto.puato@fiaf.net
LAURA MOSSO	Segreteria - Area Formazione / Concorsi	339 7766035	segreteria.diaf@gmail.com
GIORGIO ALLOGGIO	Area Tecnica Pro Show Gold / Producer	-	giorgio.alloggio@virgilio.it
GABRIELE BELLOMO	Area Tecnica PTE	-	bellomogabriele@virgilio.it
MARCO BOSCO	Commissione Controllo Concorsi	329 2092341	marbox57@libero.it
GIANLUCA BUFARDECI	Collaboratore sito Web	347 5812527	foxweb2@gmail.com
ANGELO CHIONNA	Area Tematica COLONNA SONORA	-	chionna.a@gmail.com
GIACOMO CICCIOTTI	Area Tematica MONTAGGIO REGIA	-	info@lanternamagicamultivisioni.it
LORENZO DE FRANCESCO	Notizie AV da mondo + Area Formazione	345 4196175	lorenzo.defrancesco@fastwebnet.it
TIZIANA DOSSI	Area Formazione / Capo Redattrice Notiziario	333 4057635	redazione.diaf@gmail.com
GABRIELLA GANDINO	Area Tematica DINAMICA COMUNICATIVA Area Formazione	-	gabriella.gandino@unito.it
FABRIZIO LUZZO	Area Tematica COLONNA SONORA Area Tecnica Adobe e DaVinci Resolve	-	fabrizioluzzo.diaf@gmail.com
GIULIANO MAZZANTI	Area Tematica MONTAGGIO REGIA	-	giuliano.mazzanti@tiscali.it
MATTEO MAZZETTI	Area Tecnica Final Cut	-	mazzettimatteo@fastwebnet.it
FEDERICO PALERMO	Area Tematica IDEA SOGGETTO	-	-
ROBERTO ROGNONI	Capo Redattore Notiziario	333 2663291	redazione.diaf@gmail.com
FRANCO RONCI	Commissione Statistica Concorsi	339 6103109	francorongi40@gmail.com
GIANNI ROSSI	Area Tematica DINAMICA COMUNICATIVA Area Formazione / Area Tecnica m.object	-	pneumored@virgilio.it
ALESSANDRO SCATOLINI	Area Tematica FOTOGRAFIA	-	corsi.fotografia@gmail.com
WALTER TURCATO	Area Formazione Area Tematica FOTOGRAFIA	333 2819835	info@turcatowalter.it

Essere se stessi (nessuno), o Qualcuno.

di Federico Palermo



Quando decidi di realizzare un audiovisivo per la prima volta non sei nessuno. Non sei nessuno neppure la seconda volta, anche se hai studiato a lungo i lavori degli altri, se hai frequentato alcuni workshop con relatori conosciuti, se hai cercato di conoscere gli autori di persona, confrontandoti con loro e chiedendo consigli. E come si fa ad essere Qualcuno, quindi?

Qualcuno è chi, per caso fortuito, bravura, fortuna, conoscenze, opportunismo, talento, destino, perché piacione nei modi e/o nei soggetti scelti, ha raggiunto un elevato livello di notorietà, non disgiunto da un apprezzamento diffuso. Quando questo Qualcuno presenta un nuovo Audiovisivo (con la A maiuscola, scusate la polemica), non è necessario che presenti anche se stesso. Il suo passato, il suo curriculum bastano per ottenere l'attenzione del pubblico e, quasi sempre, un diffuso apprezzamento aprioristico. Questa stima, spesso, "ammorbidisce" pesantemente il giudizio critico della giuria, per il timore di non cogliere

l'estro artistico così ben celato in quel lavoro.

Ma come possiamo evitare di essere nessuno, senza necessariamente diventare Qualcuno? Verrebbe subito da supporre di cercare in noi il "talento" tale per cui la nostra opera abbia un effetto dirompente per la sua carica di innovazione



ed anticonformismo. Eppure il pensiero conservatore della gran parte di pubblico e giuria condurrebbe a sicuro insuccesso.

Forse la miglior via sarebbe essere se stessi, realizzare opere che "sentiamo profondamente", opere che ci coinvolgono in prima persona, che

sappiano toccare le corde della nostra anima... non sempre facile a farsi! Perché la strada, non dico per la notorietà, ma almeno per la diffusa accettazione risulta già tracciata dal conformismo e dal pensiero unico dominante.

Mi permetto quindi di consigliare a chi si avvicina all'audiovisivo di avere in primis un progetto. Perché avere alla base un impegno di ricerca potrà evitare la banalità di un susseguirsi di immagini non coinvolgenti, come spesso, purtroppo, ritroviamo ai concorsi. Cercate un senso profondo per i vostri lavori! Ma ricordate che la scelta di andare contro le regole condivise va motivata, che non sempre "strano" è sinonimo di "artistico", a prescindere dal grado di accettazione del pubblico.

Solo in questo modo riuscirete a farvi conoscere senza necessariamente divenire Qualcuno, mostrando con coraggio e convinzione, preparazione tecnica e culturale le vostre scelte, sia dentro che fuori dalle regole preesistenti.

Riflessioni mito-logiche fra **Fotografia ed Audiovisivo**



di Alessandro Scatolini

In Fotografia spesso sentiamo dire che **le immagini hanno solo due dimensioni**: altezza e larghezza.

Vero, se ci si riferisce alla mera carta, monitor o telo su cui vengono riprodotte (anche qui semplificando), ma grande bugia nell'attimo in cui si abbandona la fisicità del "mezzo" per spostarsi nel ben più ricco mondo dell'immaginario che ogni lettore accorto ricrea dentro di sé, in forma spesso inconsapevole, nell'atto stesso del "leggere una Fotografia".

Già, perché qui, in questa terra di mezzo fra la fisica ottica e la psicologia visiva, la terza dimensione, la profondità di una Fotografia, prende immediatamente vita e, almeno quando l'immagine è "ben costruita", senza sforzo alcuno il Lettore è in grado di muoversi dentro la scena e subito iniziare quella complessa "*danza dei significati*" che porta a cogliere il senso di quello che sino a pochi istanti prima era "solo una Fotografia".

E' a questa stessa "danza dei significati" che facciamo ricorso anche quando incontriamo il secondo mito delle Fotografie, quello che recita che le **immagini** singole sono, per forza di cose, **rappresentazioni statiche** di una realtà in continuo divenire.

Il Fotografo che ha fatto click ha deciso di inquadrare "*mettre-en-cadre*" quella scena particolare e non la precedente o la successiva o quello che avveniva sopra o più sotto, ma "esattamente e solo quello" che l'obiettivo "estraeva" dal mondo per portarlo diritto in camera.

Nell'operazione di estrazione dal reale (un mettere fuori contesto originale, potremmo dire) della scena desiderata avviene anche il suo "congelamento spaziale". In altre parole facendo click estraiamo dal tempo originale lo scatto, apparentemente "congelandolo".

E' in questa "estrazione" che l'Autore pone le basi della "**sua storia**", quella che coscientemente vorrà provare a narrare partendo da quella scena ora presente "*dentro i margini*" di una Fotografia: non più un pezzo di un mondo in movimento in cui valgono le leggi del tempo cronologico, ma ora "simbolo" dei significati che l'Autore avrà voluto vederci o, meglio, **riconoscerci**.





Come dicono quelli bravi, una **Fotografia è “Veterno dinamismo dell’attimo immobile”**, ovvero rende possibile per ogni lettore che si avvicina l’inizio di una *“danza dei significati”* che, proprio partendo dai “pochi” elementi presenti (pochi rispetto al divenire del reale in cui l’Autore era immerso), consente la messa in movimento del “mondo interiore” del Lettore che osserva e “ri-vive” le sue particolarissime storie e si emoziona.

Pensate a quante tecniche espressive la Fotografia ha escogitato per esaltare la “dinamicità” di una foto... l’utilizzo della diagonale, il mosso controllato, il soggetto che “entra” o “esce” dall’immagine (solo variando il posizionato spazialmente).

Pensate ora ad un Audiovisivo fotografico, una sequenza di 24 immagini al secondo che dura svariati minuti ed in cui quello che prima era “faticosamente suggerito” diventa qui “ovvio” ma al tempo stesso complesso da gestire: il movimento!

Di primo acchito verrebbe da dire “troppa grazia San’Antonio!”... I Fotografi che fino a poco tempo fa dovevano lavorare di cesello per “suggerire” il movimento ora devono fare attenzione a non eccedere di... movimenti!

Sarà infatti capitato anche a voi di assistere a lavori in cui il movimento rischiava seriamente di... mandarvi dall’oculista, no?

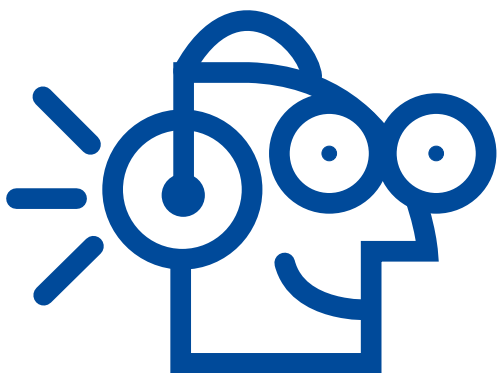
Ma avrete certamente assistito, o magari creato voi stessi, lavori in cui proprio un sapiente movimento ha contribuito a lasciare il pubblico a bocca aperta per l’emozione che il lavoro ha saputo risvegliare.

Mentre in Fotografia singola il movimento era un prodotto **“evocato”** (ex-vocare: chiamare fuori..) e dunque in gran parte a carico del Lettore dell’immagine, negli AV il movimento è “quasi completamente” nelle mani dell’Autore che direttamente lo deve “saper gestire”.

Il rapporto si è rovesciato e chi prima doveva, come Autore, “suggerire”, ora deve essere anche in grado di “gestire direttamente”.

E così anche il Lettore si trova innanzi ad un nuovo compito: non più cogliere piccoli indizi di movimento, ma a seguire le rapide correnti dei “movimenti a cui assiste”, spettatore in sala. Come impiegherà la mente (a cosa presterà attenzione) ora che, apparentemente, il gioco si fa meno attivo per lui che “assiste”?

L’AV fotografico ridefinisce un nuovo patto fra Autore e Lettore e, da qualsiasi parte del proiettore decidiamo di porci, la sfida della Comunicazione efficace non può di certo lasciarci “in-differenti”.



La COLONNA SONORA (2ª parte)

di Angelo Chionna

L'avvento del cinema sonoro rappresentò una vera rivoluzione, arricchendo il linguaggio cinematografico di nuove e importanti possibilità espressive, la componente musicale assunse sempre più importanza tanto da comportare la nascita di una specifica figura professionale: il compositore di musica da film.

Questi professionisti avevano una solida preparazione accademica, o comunque una buona formazione tecnica adatta alle esigenze delle case cinematografiche che, nell'adattarsi al cambiamento epocale del modo di fare cinema, ambivano a proporre film di alto livello, prodotti che non potevano trascurare nessun aspetto, tanto meno la parte musicale che si era rivelata fondamentale.

Senza voler dimenticare nessuno, mi limiterò a citare alcuni dei compositori che hanno contribuito con la loro musica al successo di film entrati nella storia del cinema: Jerry Goldsmith, John Williams, Maurice Jarre, Hans Zimmer.

Tra i compositori italiani troviamo Ennio Morricone, autore eclettico apprezzato universalmente e conteso da registi italiani e stranieri, Nicola Piovani, che ha saputo accompagnare in modo mirabile le scene del film "La vita è bella" di Roberto Benigni, dimostrando che la bellezza della melodia, libera da sontuosi e complessi arrangiamenti orchestrali, può essere ugualmente efficace.

Parallelamente alla scelta vincente di affidare ad

un valente compositore il compito di scrivere musica originale costruita appositamente per un film, alcuni registi e produttori hanno sperimentato altre soluzioni.

Il ricorso a brani celebri estratti dal repertorio sinfonico e operistico ha trovato buona applicazione in diverse pellicole cinematografiche, con la conseguenza però di costruire alcune scene e di adattarne il montaggio al brano musicale scelto, seguendo un percorso opposto a quello solitamente usato, che prevede la creazione della colonna sonora musicale sulla base della sceneggiatura, del materiale girato e delle preziose indicazioni che il regista fornisce al compositore con il quale collabora.

Un esempio concreto di interessante abbinamento di sequenze filmiche costruite su alcuni famosi brani sinfonici lo troviamo nel celebre film d'animazione di Walt Disney "Fantasia", esperimento innovativo per l'epoca, oggi considerato un capolavoro nel suo genere, ma che alla presentazione raccolse giudizi contrastanti dalla critica, considerato dai più, inadeguato nell'accostamento di due generi di espressione artistica troppo diversi tra loro, da un lato la grande musica nella sua massima espressione, dall'altro sequenze di film d'animazione che in qualche caso erano troppo lontane dallo stile narrativo usato fino a quel momento da Disney.

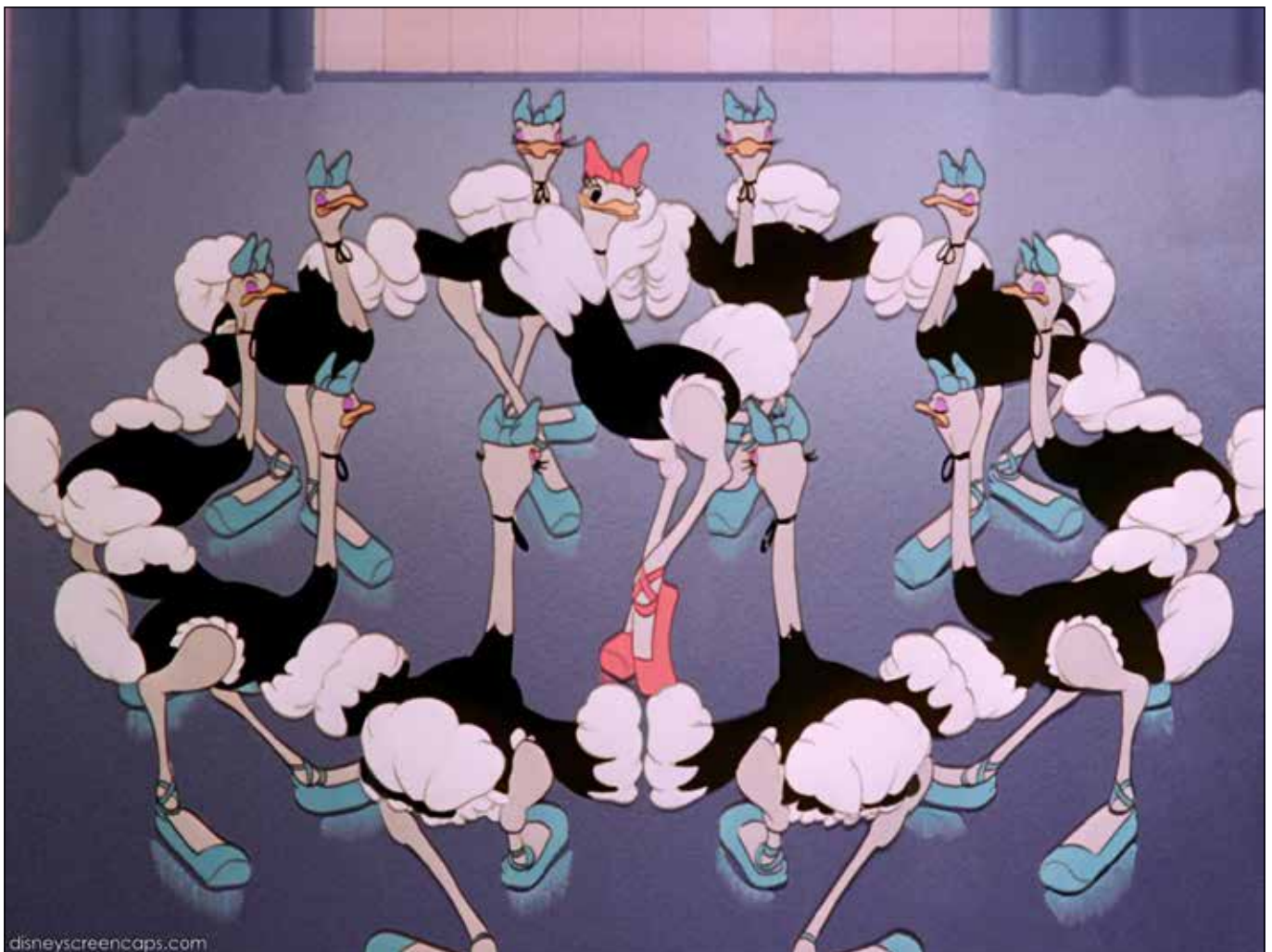
Vi proporrei la visione del piacevole episodio costruito sul brano "Danza delle ore" di Amilcare Ponchielli (<http://youtu.be/jxWX52iwdYU>). Il richiamo al linguaggio cinematografico, nello

specifico orientato all'analisi della parte musicale che abbiamo detto essere una componente importante della colonna sonora, ci aiuta in questa sede, a comprendere quanto sia determinante e delicata la scelta di un percorso creativo. Gli esempi calati nella realtà dell'audiovisivo, ci pongono di fronte agli stessi quesiti: come costruire la nostra colonna sonora?

Come dosare gli interventi musicali? Quale scelta operare nell'ipotesi di usare musica già scritta da adattare al nostro lavoro? È più proficuo affidarsi ad un compositore che scriva musica origi-

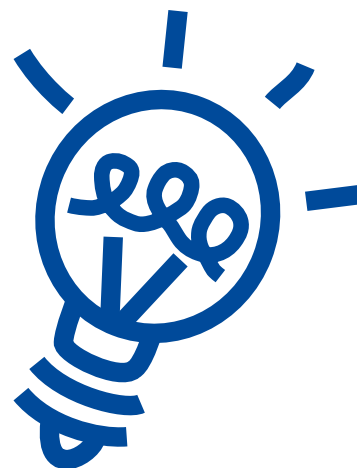
nale per l'occasione e in ogni caso quali sono i criteri per scrivere musica efficace che enfatizzi e non metta in ombra le immagini? Ed ancora, consapevoli dell'importanza del contesto sonoro che determina l'ambientazione e il carattere del nostro prodotto, come gestire la parte dedicata agli effetti sonori? Infine, che importanza riveste un dialogo o una voce fuori campo all'interno di un audiovisivo?

Consapevole di aver stimolato la vostra curiosità, rimando ai prossimi articoli la trattazione nel dettaglio di tutti i temi affrontati.



II DRAMMA della DRAMMATURGIA

di Gianni Rossi



Sentii parlare per la prima volta di “*drammaturgia*” molti anni fa, da Boris Gradnik, animatore di infinite attività del Dipartimento DiAF e nel contempo autore di opere riconosciute a livello nazionale e internazionale. Era un termine che Boris utilizzava molto spesso nei Seminari per esprimere considerazioni e giudizi sugli audiovisivi presentati.

La prima volta, nonostante i miei studi classici, rimasi spiazzato. Mi toccava di sentire, dalla autorevole voce di Boris, che quell’audiovisivo su Auschwitz era “*privo di drammaturgia*”.

Ma come? e i prigionieri? e i forni crematori? e l’olocausto? Poco dopo proietta Roberto Santini, arcinoto autore di audiovisivi umoristici. E di nuovo Boris: *finalmente un’opera come si deve, ricca di drammaturgia!* Sconcerto profondo.



Mi sentii in dovere di rispolverare le mie conoscenze liceali e scoprii che ero caduto in un equivoco grossolano. Verificate anche voi: “*La drammaturgia è l’arte di scrivere drammi... Un dramma è una forma letteraria che include parti scritte per essere interpretate da attori...*”

Un dramma può avere argomento tragico o comico” recita Wikipedia, con riferimento al Dizionario della Lingua Italiana e alla Enciclopedia Britannica.

Appurato questo, rimaneva aperto un altro problema. Boris catalogava un’opera come ricca di drammaturgia e un’altra no. Perché? In base a cosa?

Una ricerca semantica più sofisticata ed ecco: “... *la parola drammaturgia ha assunto significato più ampio dell’originale, non limitandosi unicamente ad indicare l’atto dello scrivere per il teatro, ma anche la serie di connessioni interne che esistono tra i diversi elementi che compongono lo spettacolo*”.

E’ sufficiente trasferire queste considerazioni all’audiovisivo fotografico e il gioco è fatto:

- a) noi realizziamo uno **spettacolo**;
- b) questo è composto da **diversi elementi**;
- c) questi elementi hanno delle **connessioni interne**;
- d) le connessioni interne costituiscono la **drammaturgia**.

Va da sé che **buone connessioni interne** equivalgono a **buona drammaturgia**. Un audiovisivo *comico* avrà una buona drammaturgia quando le sue *componenti* (idea, immagini, colonna sonora, montaggio, titolo ecc.) risultano *ben connesse* tra loro e alla finalità che l’autore si è posto. Se la finalità (come si presume) è *far ridere*, **tutte** le componenti devono far ridere.

Purtroppo la parola drammaturgia ha quella maledetta radice “*dramma*” che confonde le idee. Perché *dramma* è anche la radice di *drammatico*.

Ne consegue che si è portati a pensare, come feci io la prima volta a proposito di Auschwitz, che un'opera drammatica sia ricca di *drammaturgia*.

Quando sentiremo pronunciare questa parola nei nostri seminari, per evitare confusione, consiglio di pensare subito ai suoi sinonimi: *coerenza, adeguatezza, corrispondenza*, meno incisivi ma più immediati.

Aria fritta, dirà qualcuno.

Ma proviamo, alla luce di queste considerazioni e in particolare all'assioma *buone connessioni interne = buona drammaturgia*, a valutare un audiovisivo. Vi propongo di farlo con un audiovisivo umoristico, è più facile.

Visto che la sua finalità è far ridere, proviamo a valutare le connessioni interne elemento per elemento. Il **titolo** fa ridere? le **immagini** sono coerenti con il titolo e con l'obiettivo che si è posto l'autore? in sostanza fanno ridere? la **colonna sonora** è adeguata e coerente (drammaturgica quindi) con le diverse sequenze fotografiche? cioè l'abbinamento musica/sequenza fotografica fa ridere? e così via per *ritmo, dissolvenze*, per tutti le componenti dell'opera. Gli stessi *fonts* utilizzati per i titoli.

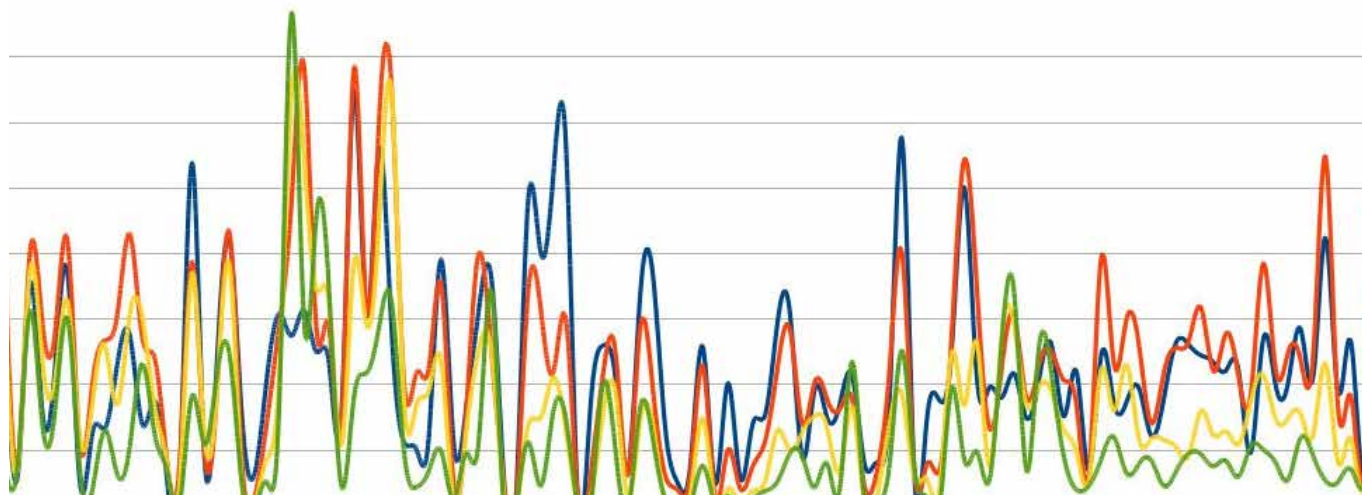
Il cinema in questo è maestro: Dario Argento, Fellini, Spielberg, in realtà tutti i registi lavorano così.

Ma non si tratta solo di un'analisi per esprimere giudizi. Molto di più. E' un'analisi che l'autore stesso per primo deve fare mentre crea la sua opera, mentre seleziona le foto adatte, mentre



sceglie brani musicali, cioè in tutte le fasi della costruzione.

Ne risulterà un'opera in cui gli elementi hanno una fortissima coerenza tra loro e contribuiscono insieme alla finalità. Conclusione: la sinergia di tutti questi elementi ben studiati e fortemente drammaturgici inevitabilmente ottimizza la percezione dell'audiovisivo ed è una condizione base per una buona **Dinamica Comunicativa**.



Una questione di “CARATTERE”

di Walter Turcato



La scelta del font con cui viene redatto un testo è fondamentale per poter comunicare in modo semplice ed immediato l'obiettivo del nostro messaggio: sin dal primo impatto deve catturare lo sguardo, creare empatia, denotare personalità e ispirare fiducia.

Può costituire quindi la prima effettiva “chiave di lettura” e di interpretazione dei nostri lavori audiovisivi, generando emozione o altro sentimento: di qui la necessità di una scelta oculata del “carattere” con cui scriveremo il titolo e le varie - eventuali - note e titoli di coda.

Cosa pensiamo quando leggiamo? Dipende solo dal senso delle parole o anche dalla loro forma?

Arriva già nel 2001 da uno dei maggiori produttori di stampanti ed altri device hi-tech un approfondimento sulla “**psicologia dei font**” e sull'importanza dello scegliere i “tipi” del carattere nella stesura di un testo.

Lexmark ha spiegato di aver condotto un'estesa ricerca sulla consapevolezza che si ha tra le persone dell'uso “psicologico” dei font, ovvero del fatto che scegliere un font piuttosto che un altro per i propri testi significa influenzare in modo diverso chi fruirà di quei testi.

Vi sarebbe, stando allo studio di Lexmark, una **relazione diretta tra “contesto” e font utilizzato**, così stretta da rendere visibili “incongruenze” quando in un certo contesto viene utilizzato un font inadatto.

Tra gli elementi che è meglio considerare per rendere coerente il nostro “carattere”, troviamo:
- **le dimensioni**, che sottolineano l'importanza di una porzione di testo rispetto ad un'altra e/o rispetto alla presenza di un'immagine;

Sogno d'estate

Sogno d'estate

SOGNO D'ESTATE

SOGNO D'ESTATE

Sogno d'estate

Sogno d'estate

SOGNO D'ESTATE

SOGNO D'ESTATE

Sogno d'estate

- **il colore**, con cui presenteremo le nostre titolazioni: la tavolozza può essere molto ampia, tuttavia sarà utile rapportarla alla dimensione utilizzata, all'argomento trattato, alla collocazione su uno sfondo "piatto" (colore) piuttosto che su un'immagine;
- **i font rotondi**, che sono percepiti comunemente come più amichevoli ed intimi;
- **i font con linee dritte o angoli** (Sans Serif), che suscitano freddezza e rigidità nel lettore;
- **i font similari ai Courier**, che ricordano le vecchie macchine da scrivere, considerati "antichi" e impersonali;
- **i font Arial, Modern o Universal**, una fusione tra vecchio e nuovo, mix tra tradizione ed innovazione, che infondono poche emozioni e rappresentano una scelta sicura per chi non vuole sbilanciare il tono della comunicazione;
- **i font calligrafici**, sinonimo di amicizia e familiarità;
- **i font decorativi**, veri e propri disegni dotati di una ben definita personalità e indirizzo comunicativo, in grado di rendere sempre più sottile la barriera tra arte grafica, tradizionale e web design.

L'utilizzo appropriato del testo, del suo stile e delle sue caratteristiche formali – cioè la scelta del **grassetto** o del *corsivo*, del positivo o del negativo, contornato o rilievo, ecc. – decreteranno poi la migliore veicolazione della nostra comunicazione.

Sogno d'estate
 Sogno d'estate
Sogno d'estate
Sogno d'estate
Sogno d'estate
Sogno d'estate
 Sogno d'estate
 Sogno d'estate

Il mixaggio tra i vari elementi, utilizzando i caratteri tipografici come un pittore usa i colori della sua tavolozza, o come il musicista usa le note sul pentagramma, porta a un'armonia compositiva che faciliterà il raggiungimento dei nostri obiettivi di comunicazione.

E' importante comunque tenere a mente che oltre agli aspetti psicologici e comunicativi, la scelta dei font deve essere studiata e testata in differenti scenari e contesti per dar vita a **testi scorrevoli, chiari ma soprattutto leggibili** (es. il font "Verdana", studiato per i siti web e nato proprio per una sua fruizione a monitor).



La tecnica di creazione di un Audiovisivo: **i FORMATI**

di Matteo Mazzetti



Entro nel vivo dell'argomento

E dopo aver parlato delle due piattaforme a nostra disposizione, dalle quali parte tutto il nostro lavoro, e di come scegliere il software migliore, ora è doveroso, prima di poter proseguire nei vari argomenti, chiarire una volta per tutte le idee parlando dei formati a nostra disposizione: File EXE o Video?

Non sarò il solo a parlare di quest'argomento per cui mi limito alle questioni principali: come già ho detto nel precedente articolo, il formato EXE non è un formato universalmente compatibile, ad esempio se voglio caricare il mio audiovisivo su YouTube o Vimeo dovrò per forza di cose convertirlo in un formato Video; lo stesso discorso vale nel caso in cui volessi caricare il mio audiovisivo su di un tablet o uno smartphone, o semplicemente vederlo con la televisione di casa o un computer Machintosh.

E' per tutti questi motivi che oggi il formato eseguibile è stato superato dal formato Video, che ha solo dei vantaggi rispetto all'EXE, pur con le difficoltà connesse alla sua creazione.

Un file eseguibile, è un vero e proprio programma creato dal software, che definisce di mostrare la foto per un certo tempo, di dissolverla con la successiva in un certo modo e così via con tutte le opzioni a nostra disposizione. Si ha così una "renderizzazione in tempo reale" mentre vediamo il nostro audiovisivo e questo può comportare problemi irrisolvibili, ad esempio nei microcontrasti (sfarfallio) che si vedranno sempre a prescindere dal software usato, ma soprattutto con parecchie limitazioni nelle fusioni delle nostre immagini.

Un file video invece, essendo pre-renderizzato, permette di creare fusioni infinite fra titoli, im-

magini e video ... potendo creare fusioni su 25 livelli e giocare con i vari metodi di fusione, identici a Photoshop

Info su Amid The Fogs Tra L...
Amid The Fogs Tra L... 1,6 GB
Modificato: 03 maggio 2014 13:25

Aggiungi tag...

▼ Generali:
Tipo: Filmato QuickTime
Dimensioni: 1.604.767.997 byte (1,6 GB su disco)
Situato in: Library HD ▶ Filmati ▶ AUDIOVISIVI ▶ FullHD
Creato: Giovedì 20 marzo 2014 00:15
Modificato: Sabato 3 maggio 2014 13:25
 Usa come modello
 Bloccato

▼ Altre informazioni:
Dimensioni: 1920 x 1080
Codec: H.264, AAC, Timecode
Profilo colore: HD (1-1-1)
Titolo: Amid The Fogs Tra Le Nebbie di Castelluccio [HD Surround]
Durata: 07: 28
Autori: Matteo Mazzetti
Canali audio: 6
Parole chiave: Castelluccio, di, Norcia, Monti, Sibillini, Landscape, Paesaggi, Time, Lapse, Nebbie, Fogs, Nikon

▼ Nome ed estensione:
Amid The Fogs Tra Le Nebbie di Ca
 Nascondi estensione

Poi si può aggiungere un altro gruppo di livelli con magari altri 25 sottolivelli per un totale di 50 livelli complessivi. Tutti questi livelli renderanno lento il processo di renderizzazione e salvataggio del file (che dipenderà solo ed esclusivamente dalla potenza della nostra CPU e GPU), e più livelli ci saranno, maggior tempo sarà necessario nella conversione del progetto in un file video.

Una volta creato il file finale però, quest'ultimo darà una proiezione senza intoppi e qualsiasi computer potrà mostrarlo in maniera fluida e dettagliata, senza problemi di profili di colore e di microcontrasti, almeno se vengono usati software video evoluti.

Le dimensioni del file potranno così essere controllate in funzione delle nostre esigenze e non avremo limiti nella risoluzione essendo possibili esportazioni di filmati video fino a risoluzioni di 7k (un film in DVD ad esempio ha una risoluzione di 720p a 24 frame al sec. compresso, un BluRay 1080p a 24 frame con fattori di compressione molto inferiori).

Provate ad esempio a creare un audiovisivo in formato EXE usando la tecnica del “*Time Lapse*” o della “*Parallax Animation*” (che potrete ammirare a questo link <https://vimeo.com/50672419>).



Sia Wings che m.object si stanno aggiornando, aggiungendo funzioni di esportazione in formato video, o di editing video direttamente nel vecchio software di slideshow.

Questi software, nati con i vecchi diaporama dell'era analogica, sono programmi di “nicchia” che hanno costi assai elevati rispetto a software come Final Cut Pro X, che oggi si compra con 230 euro circa, con decenni di esperienza nel mondo del video professionale.

Il problema del formato video, sta solo in una questione di estensione?

Meglio .mov, .mpeg, .avi, .wmv, .m4v o tantissimi altri?

Meglio XviD, DivX, H264, o altri mille codec?

E che differenza passa tra di loro?

Nel mondo del video esiste una guerra dei formati ed ogni anno vengono puntualmente aggiornati, sostituiti e migliorati.

Per cui è consigliabile usare gli standard, ovvero **.wmv** per utenti Windows, **.mov** per utenti Machintosh, **.mpeg** per file universali, e **Prores** (il corrispondente video del raw fotografico) per esportazioni tra un software e l'altro.

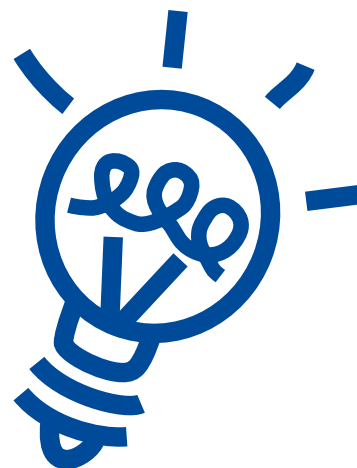
Questi sono solo dei contenitori per il nostro filmato: il formato del file difatti (mov, mpeg o wmv) è come una scatola che al suo interno contiene differenti altri codec: uno video, uno audio, uno per i sottotitoli ecc, e son questi ultimi a far la differenza, a creare il fattore di compressione e/o la qualità del file (vedi Foto).

Ad esempio se utilizzassi un codec AAC per il sonoro, potrei creare una colonna sonora anche a 6 canali (ovvero Surround 5.1), ma se vedessi poi il mio filmato alla televisione con un impianto Surround, quest'ultimo non sarebbe compatibile perché gli impianti “home theater” supportano solo il formato AC3 (e se pensate che oltre a tutto ciò, ogni codec audio o video può lavorare a differenti Kbit di compressione, potrete capire come si complicano in fretta le cose.

Per concludere, al di là del tipo di “scatola” che scegliamo in funzione del nostro software e dell'ambiente del sistema operativo che utilizziamo, dovremmo cercare di dirigerci verso codec universali e compatibili su ogni computer, come ad esempio il codec H.264 per il formato video, o il codec mp3 per l'audio.

IL FORMATO VERTICALE nell'AUDIOVISIVO (2ª parte)

di Gianni Rossi



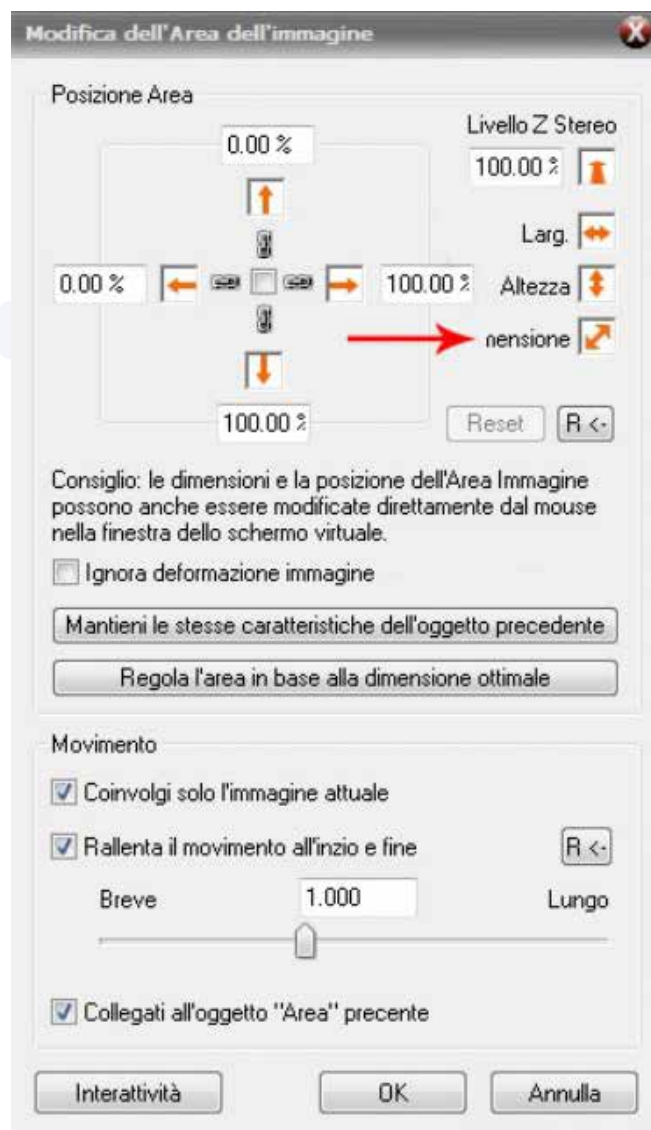
Nel mio precedente articolo mi sono soffermato su alcune peculiarità estetiche che danno valore al formato verticale e, successivamente, ho proposto l'inserimento dei verticali nel nostro audiovisivo sottoforma di ICONA sovrapposta ad una immagine sfocata. Questo metodo, a mio parere, si sposa bene con un audiovisivo di carattere *didattico* o quantomeno *descrittivo* che riguardi ad esempio la natura oppure un viaggio. L'icona infatti ricorda la pagina di un libro, di un catalogo. Ha un sapore *formale* e difficilmente trasmette emozioni.

Vi sono altre modalità di inserimento dei verticali come l'**affiancamento di due verticali**, in grado di fornire soluzioni molto più creative. Anche in questo caso è fondamentale la scelta delle immagini che devono avere una evidente affinità tematica, contenuti simili e simile cromaticità.

Per riempire un fotogramma in 3:2 le due foto verticali dovranno essere ingrandite e collocate una a destra e una a sinistra. Questa operazione in **m.objects** viene fatta agevolmente trascinando sulla *miniatura* l'icona verde dello strumento **Area**. Con un doppio click apriamo la finestra *Modifica Area dell'immagine*. Mediante un trascinamento verso destra della *doppia freccia arancione* (indicata dalla freccia rossa) si otterrà l'ingrandimento, che risulterà evidente sullo *Schermo virtuale*. Le frecce arancioni disposte a croce, a sinistra, consentono di spostare la foto a destra o a sinistra.

Nel mio audiovisivo **Tibet, dove il cielo e la terra si incontrano** (scaricabile e visionabile

in <http://www.giannirossi-fotoviaggi.com/Diaporama.htm>), al 4° minuto trovate una sequenza che rappresenta a destra un piccolo monaco in preghiera in una legnaia e una successione di altri monaci a sinistra.



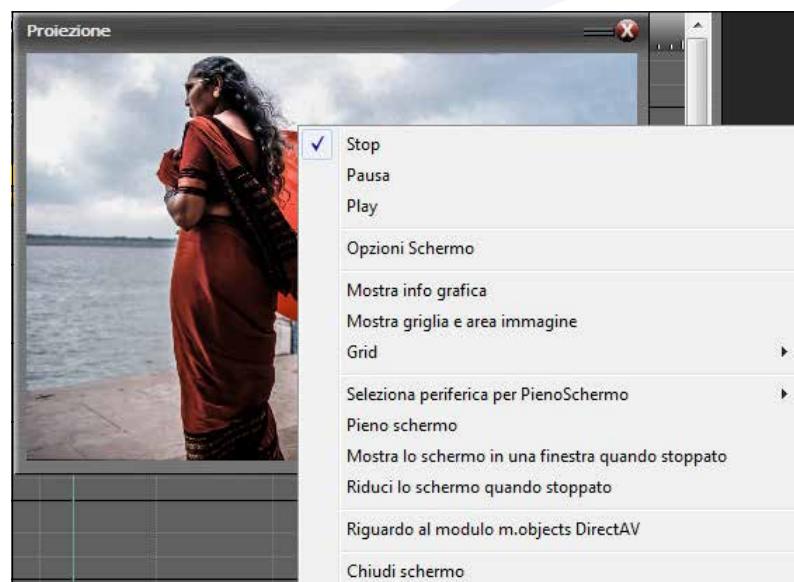
L'effetto è ottenuto collocando il piccolo monaco come elemento fisso nella *traccia superiore*, ridimensionato e spostato *a destra* mediante lo strumento **Area** (icona verde).

Nelle tracce inferiori si alternano i monaci, pure ridimensionati e collocati *a sinistra* mediante **Area**.

Come elemento di congiunzione tra i due verticali ho utilizzato la porta che mi ha permesso di evitare manipolazioni dei bordi dell'immagine.

Poco più avanti (*5° minuto e oltre*) ho invece sfruttato le parti buie di una immagine per far apparire una serie di verticali, con un risultato molto suggestivo, ancora una volta senza modificare i bordi del fotogramma.

Faccio notare che, nella miniatura superiore, la *maniglia* in basso a sinistra si allunga fino a coprire la miniatura situata sulla *2° traccia*



in modo da consentire la persistenza delle due immagini sullo stesso fotogramma.

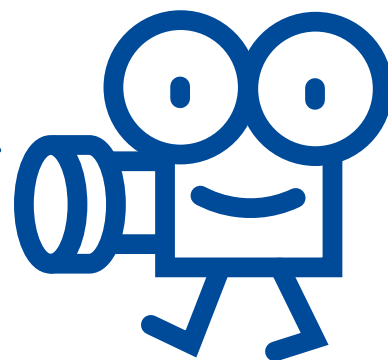
Per avere la massima precisione nella suddivisione in due parti del fotogramma ci potremo servire delle **griglie**. Cliccando con il tasto destro del mouse sullo *Schermo Virtuale*, si apre una finestra con varie funzioni. **Mostra griglia e area immagine** si combina con **Grid**, facendo comparire linee di riferimento (orizzontali o verticali), che ci aiutano nella composizione della immagine (*m.objects vers. 7.0*). Le linee vengono create aprendo la finestra **Grid** e scegliendo **verticale** o **oriz-**

zontale. Compaiono al centro ma possono essere poi trascinate con il mouse verso destra o verso sinistra oppure in alto o in basso. Per farle scomparire è sufficiente trascinarle fuori dallo schermo virtuale con il mouse.

Sfruttare le aree nere di una immagine per far apparire l'immagine successiva è un metodo molto noto e utilizzato per anni anche in analogico. Permette di creare una dissolvenza con terza immagine sicuramente di grande effetto. Altri spunti in questo senso li potrete trovare proseguendo la visione del mio audiovisivo sul **Tibet** che risale al 1991, in piena era analogica e che ho trasferito da poco in digitale, mantenendo pari pari la suggestione delle dissolvenze create allora.

PROSHOW PRODUCER

di Giorgio Alloggio



INIZIAMO: organizzazione delle risorse e spazio di lavoro.

Una premessa: quanto sarà trattato in questi articoli si riferisce a Proshow Producer versione 6.0.3410 (la più recente disponibile).

Prima di iniziare a prendere confidenza con l'interfaccia del programma è necessario organizzare sul nostro computer le risorse (fotografiche, audio, video) necessarie alla realizzazione dell'audiovisivo.

Innanzitutto creeremo una cartella con il nome del nostro lavoro (es. **PRIMO SHOW**), al suo interno creeremo altre sei cartelle:

Colonna sonora (conterrà i file di tipo audio).

Immagini (conterrà i file d'immagine).

Video (conterrà i file video).

Extra (conterrà tutte le informazioni utili alla realizzazione: testi, link internet.)

Eseguibili (conterrà i file del lavoro finito).

Proiezione (conterrà i file prodotti dal programma).

Sebbene il programma contenga una funzione che permette di raccogliere tutti i file che compongono uno show è bene mantenere l'organizzazione sopra indicata e utilizzare la funzione del programma eventualmente a lavoro terminato.

Passiamo ora all'apertura del programma.

L'interfaccia di default che si presenta è quella indicata nell'immagine 1. In alto a destra (1) troviamo i pulsanti per la scelta dello spazio di lavoro. Esistono tre spazi: **BUILD** (serve per importare e organizzare immagini, audio e video), **DESIGN** (serve a costruire lo show con effetti e sincronizzazione con l'audio), **PUBLISH** (serve a creare i file finali eseguibili).





Per tutti gli spazi di lavoro esistono degli elementi comuni dell'interfaccia:

Menu Bar (2): tipica barra delle applicazioni Windows permette di accedere a tutte le funzionalità del programma.

Toolbar (3): contiene delle icone che permettono di accedere rapidamente alle funzioni più comunemente usate.

Information Bar (4): nella parte sinistra è indicato il nome dell'audiovisivo, in quella destra il numero di **slides** che lo compongono e quante **tracce audio** sono utilizzate, per entrambi gli elementi è indicata la lunghezza in termini di tempo.

Slide List (7): in questa barra sono visualizzate le miniature delle **slide** che compongono il nostro audiovisivo (come vedremo in seguito ogni slide può contenere più **layers** che saranno immagini, video, maschere, testi; la miniatura è quella del **layer** di livello più alto). Ogni **slide** è contrassegnata da un numero sequenziale e può essere contraddistinta da un nome. In basso a destra è indicata la durata in secondi; tra le slide è presente un'icona che indica il tipo di transizione utilizzato e la sua durata in secondi.

Soundtrack Bar (8): è la barra che appare più in basso nell'interfaccia. In essa sono poste le tracce audio dell'audiovisivo. Le tracce sono vi-

sualizzate come **forma d'onda** e sono contraddistinte alternativamente dai colori verde e blu.

Preview Window (9): quest'area visualizza ingrandita l'immagine o la slide selezionata. In essa è inoltre visibile l'audiovisivo quando è mandato in riproduzione; in basso sono presenti i comandi di riproduzione: **Start/Pausa, Avanti, Indietro, Salta all'inizio, Salta alla fine**. Un cursore, posto tra la finestra e i comandi, permette di scorrere manualmente le slide. Lo spazio **BUILD** contiene altre due finestre specifiche che consentono di accedere alle risorse audio/video. Esse sono:

La Folder List (5): in questa finestra sono visualizzati tutti i folder del computer, compresi quelli di eventuali elementi di storage esterni. Quando un folder è selezionato con il mouse, se contiene dei file di un formato utilizzabile del programma (immagini, audio, video) questi sono visualizzati nella **File List**.

La File List (6): in questa finestra sono visualizzati i file (se di un formato utilizzabile dal programma) contenuti nel Folder selezionato. I file sono visualizzabili sia come miniature sia come elenco e possono essere ordinati in base a diverse caratteristiche (nome, dimensione, tipo, ecc.).

Nel prossimo articolo vedremo come importare e gestire le immagini.



L'AUDIOVISIVO nell'ERA DIGITALE

Problemi tecnici e loro soluzioni

di Fabrizio Luzzo - 2ª Parte

Nello scorso numero abbiamo parlato di Hz ovvero della frequenza di aggiornamento a cui sono soggetti i videoproiettori (monitor e televisioni funzionano in modo analogo)¹ e dei problemi che possono darci in fase di proiezione, vediamo nel dettaglio come affrontare e superare gli ostacoli analizzati.

Cominciamo con il “**frame rate**” da utilizzare; il frame rate è la frequenza di fotogrammi che compongono un filmato, questa frequenza è misurata per l'appunto in Hz e viene comunemente espressa in fps (fotogrammi per secondo).

Esportare l'audiovisivo con il giusto numero di fps costituisce una buona base di partenza; in Europa si usa comunemente una velocità di 25 fps, in quanto è ancora facile imbattersi in apparecchi che lavorano in modalità PAL².

I 25 fps ci assicurano quindi un corretto funzionamento sia con prodotti datati sia con quelli più recenti, garantendoci la visibilità, senza perdita di fotogrammi su videoproiettori che lavorano con frequenze di aggiornamento a 25Hz, 50Hz e superiori.

Inoltre, come andremo a vedere a breve, i formati di compressione esistenti lavorando a 25 fps, oltre a garantirci la compatibilità con le apparecchiature e a permetterci di ottenere la fluidità necessaria, ci offrono un altro vantaggio: **la qualità del video**.

Quando si esegue una esportazione video il software richiede una serie di valori, vediamo i

più importanti: il tipo di **codec**, il numero di **fps** e il **bitrate** da utilizzare per la compressione. Cosa sono questi valori?

Abbiamo già parlato degli **fps**, analizziamo e cerchiamo di capire gli altri.

La prima informazione da fornire al software è il **codec** per comprimere il filmato, questa è una scelta molto importante perché determina la qualità del prodotto finale.

Il **codec** altro non è che l'algoritmo usato per comprimere i dati (fotografie, video, suoni) da noi inseriti nel software; attualmente un **codec** che dà ottimi risultati in fase di riproduzione è l'**H.264**.

Indipendentemente che si crei un file con estensione **.mp4**, **.mov** o **.mkv**, il **codec** è sempre l'**H.264**, l'estensione del file determina solo il tipo di contenitore non il suo **codec**.

Alcuni software chiedono anche il “livello” o la “versione” del **codec**, quando richiesto consiglio di utilizzare il livello 4.1 (o al massimo la 4.2); queste sono le ultime versioni del **codec H.264** per realizzazioni in Full-HD (1920x1080).

Scegliere un livello successivo è inutile in quanto oggi vengono utilizzati solo nel mondo broadcast per realizzazioni in formato superiore al Full-HD (2K, Ultra-HD, 4K, ecc.) e difficilmente si proietteranno lavori in questo formato in un prossimo futuro.

Inoltre una versione superiore a quella consigliata darebbe origine a file di enormi dimensioni che metterebbero in notevole difficoltà anche i computer più recenti.

E ora vediamo il **bitrate**, questo è un valore che determina la qualità del filmato ed è fondamentale impostarlo correttamente, un **bitrate** troppo alto infatti potrebbe compromettere il risultato. Definizione di **bitrate**: unità di misura che determina la quantità di dati che vengono trasmessi.

¹ nei monitor e nei televisori la frequenza media di aggiornamento può essere molto più alta rispetto ai videoproiettori classici; alcuni televisori arrivano a lavorare a 800 e più Hz.

² negli anni 50, per pianificare la trasmissione di immagini a colori, in Europa, Africa e buona parte dell'Asia e del Sud America, si svilupparono i formati PAL e Secam; questa scelta, che differiva dal formato NTSC usato in Nord America e in Giappone, fu dettata da un problema progettuale legato alla frequenza della corrente elettrica (50Hz).

si al secondo, questo valore viene misurato in Mbits (ovvero bit³ al secondo, la M sta per 1000 bit).

Il **bitrate** può essere costante o variabile, di seguito vedremo le differenze, intanto cerchiamo di capire come funziona questa trasmissione di informazioni.

Un flusso video trasmette costantemente dati che vengono elaborati dalla scheda grafica del computer e trasmessi al monitor (o videoproiettore), quindi ne consegue che nel momento in cui noi impostiamo un video con un **bitrate** a 10Mbits, il computer sta trasmettendo 10000 bits al secondo al monitor.

Ma cosa contengono questi 10000 bits? Contengono 25 fotogrammi.

Da questa informazione possiamo determinare che l'impostazione del **bitrate** determina la compressione dei fotogrammi; in questo caso i 10000 bits corrisponderanno a $10000/25=400$ bits, quindi il fotogramma sarà composto da 400bits. Vediamo ora la differenza tra **bitrate costante** e **bitrate variabile**.

In una modalità con **bitrate costante** il valore dei singoli fotogrammi sarà sempre lo stesso, questo perché la compressione viene applicata costantemente su tutto il filmato; l'utilizzo del **bitrate costante** è utile quando le immagini si muovono all'interno dell'audiovisivo, in questo modo ci assicuriamo di avere omogeneità su tutta la sequenza.

Usando il **bitrate variabile** il valore dei singoli fotogrammi varia in funzione del video, vediamo come.

Il programma che esegue la compressione si occupa di analizzare il flusso dati, utilizzando il primo fotogramma di una sequenza stabilita (fotogramma chiave) verificando quanto i fotogrammi cambino tra loro e memorizzando solo le variazioni.

Alcuni software consentono all'utente di impostare la scelta dell'intervallo tra i fotogrammi chiave (di norma 75 fotogrammi), in ogni caso il processo termina ogni qualvolta la sequenza cambia drasticamente all'interno dell'intervallo stabilito.

Una volta analizzata la sequenza, basandosi sul **bitrate** assegnato e sui cambiamenti che ha rilevato, il software eseguirà una bassa compressione sul fotogramma chiave e una molto alta sui fotogrammi successivi.



Facciamo un esempio: in una sequenza di 3 secondi con una leggerissima panoramica e il **bitrate** impostato a 10Mbits, il software potrebbe eseguire una compressione sul primo fotogramma di 8000bits e tenersi gli altri 22000bits (sono 3 secondi) per i 74 fotogrammi successivi, questi verranno quindi compressi a 297bits cadauno.

Finché il movimento rimane molto lento non noteremo che i 74 fotogrammi successivi al primo hanno una maggior compressione, in quanto il software di visualizzazione provvederà ad utilizzare le informazioni del fotogramma chiave, per ricostruire tutti gli altri.

Se i movimenti sono troppo veloci potremmo notare degli artefatti nell'immagine.

Ricordiamoci sempre di non usare un valore troppo alto anche se il software consente di farlo, potremmo generare dei file troppo grossi che metterebbero in difficoltà i computer più datati, visualizzando a scatti il filmato.

In conclusione e in considerazione dell'attuale tecnologia, posso consigliare i seguenti parametri:

Codec H.264 (livello 4.1);

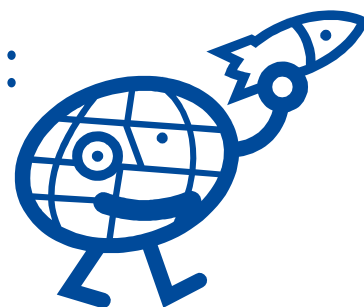
fps 25;

bitrate costante 10Mbits.

Questi dati non sono definitivi ma solo un consiglio dettato dalla mia esperienza personale, quindi vi dico provate e riprovate, magari partendo da queste basi, fino a quando non troverete i valori che più vi soddisfano.

³ il bit è una unità di misura informatica, 8 bit corrispondono a 1 byte.

L'AUDIOVISIVO nel MONDO: la Collezione



di Lorenzo De Francesco - Direttore Servizi Audiovisivi FIAP


Criteri di organizzazione di una collezione AV

E' maturata in me l'idea di costituire una collezione AV quando, col passare del tempo, ho visto dimenticare opere significative o venire meno alcuni bravi autori per scelta personale o forza maggiore.

Appartenere ad un'organizzazione dà un punto di vista privilegiato di servizio alla memoria conservando le opere che hanno segnato la storia dell'AV e che ancora oggi forniscono spunti.

Ho delineato la strategia a lungo termine e individuato i passi intermedi atti alla sua realizzazione: "La collezione AV FIAP vuole essere memoria del passato, discernimento del presente, stimolo per il futuro: è una collezione e non una graduatoria di autori, paesi o di idee".

Non essere una graduatoria è sfida: gli autori tendono a considerarsi sempre in competizione. Partito quasi da zero, essendo i lavori della vecchia collezione inutilizzabili, dovevo creare una base di partenza.



FEDERATION INTERNATIONALE DE L'ART PHOTOGRAPHIQUE
The International Federation of Photographic Art
Service AV - AV Service - Collection AV

Critères de sélection / Selection Criteria

A	B	C	D	E	F	G	H
♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦

V 4.0. 1/2015 © Service AV FIAP 8

A. Grand Prix dans les festivals patronnés FIAP

B. Grand Prix des Concours Nationaux/Internationaux

C. Innovation technique ou dramatique

D. Particularités du pays représenté

E. Pour représenter le pays ou l'auteur

F. Ayant fait l'histoire de l'AV

G. Situations ou lieux étant la mémoire historique, géographique, sociale pour l'humanité et son progrès

H. Œuvre autant que distingué AV-FIAP

H. Sequence as distinguished AV-FIAP

G. Social or historical events, places that are heritage of humanity and its progress

F. Relevant for AV history

E. To grant country or author to be represented

D. Showing typical country's topics

C. Innovation in technical or dramatic art

B. Grand Prix in National/International Contest

A. Grand Prix at FIAP patronized festivals

Una volta definiti i criteri di scelta (fig. 1), ho deciso di lasciare le maglie della collezione larghe per garantire la più ampia rappresentanza, valendomi di una rete di osservatori sul territorio. Qui ci si scontra subito con le differenti culture e scuole di realizzazione.

Per esempio autori di paesi come Francia, Gran Bretagna, Italia, potrebbero considerare banali e quindi indegni di una collezione, AV di paesi indietro come capacità tecnico-artistiche. Ho rimosso questo concetto in quanto ritengo che un paese debba comunque essere rappresentato nella collezione per testimoniare la sua sensibilità, o semplicemente i suoi luoghi. Inoltre vanno censiti autori che, pur senza conseguire primi premi, hanno dimostrato nel tempo continuità di stile e capacità realizzativa.

Il collezionista (come in altre discipline) deve saper riconoscere lavori di “avanguardia” anche se non vincenti, che in qualche modo segnano una possibile evoluzione di idee e di realizzazione e proporli affinché altri ne traggano spunto.

Quindi la strategia che sto implementando è a “maglie larghe” e man mano col tempo restringere l’accesso, aumentando la sensibilità verso la collezione ed i lavori disponibili.

Dalla versione 4 saranno disponibili due nuove sezioni: opere di insigniti AV-FIAP e della categoria “documentario natura”.

L’altro tema che la collezione deve affrontare è la fruibilità, tecnologica (A) e di contenuto (B).

A) i lavori siano disponibili in formati non proprietari, il più possibile indipendenti dal sistema operativo: la risposta viene da formati video portabili e convertibili nel tempo. Circa la diffusione degli AV ritengo che si debbano mettere a disposizione in streaming i contenuti, senza possibilità di download. Questa strada deve naturalmente essere normata in termini di accesso, diritti d’autore, consenso degli autori, costi di realizzazione e manutenzione. B) l’aspetto di contenuto è legato, per gli AV parlanti, alla lingua che costituisce spesso una barriera alla comprensione. Sono da privilegiare nella collezione gli AV “senza parole” che fanno leva sul linguaggio universale di

AVlogos
Collezione

Collezione

E' compito di una "super"-organizzazione (nel senso di essere sopra) – nazionale o internazionale - che ha un punto di vista "super partes et super tempora"

Linee di azione

- Memoria storica: recuperare, conservare, proporre
- Modelli correnti: AV che conseguono primi premi (nazionali / internazionali)
- Modelli futuri : AV che presumibilmente indicano modelli di sviluppo futuro
- Modelli di comunicazione (messaggi di comunicazione universale)
- Modelli di documentazione (eventi-luoghi simbolo)

01/12/2014
© LORENZO DE FRANCESCO 2014
7

Creare una collezione viva

Una base dati organizzata

- Accesso per chiave di ricerca: Autore, Paese, Genere, Anno,...
- Visione in streaming dell’AV
- Link per scaricare documenti allegati: riassunti, testi, biografie, locandine
- “Bacini” di collezione: dai Premiati (inseriti di diritto) ai segnalati in base ai criteri di selezione, fino ad un canale di caricamento per valutazione aperto a tutti.

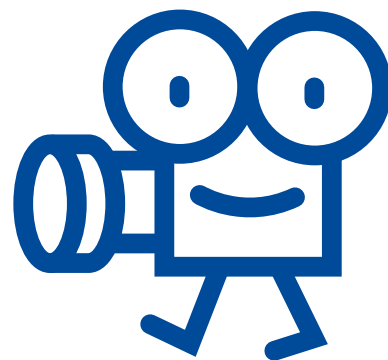
01/12/2014
© LORENZO DE FRANCESCO 2014
11

note musicali e immagini; per gli AV parlanti è fondamentale avere uno script del testo tradotto in inglese e francese; l’ideale sarebbe avere diverse versioni per ogni lingua: il Servizio AV FIAP è a disposizione come tramite per traduzioni e parlanti nelle varie lingue. Il gestore deve tutelare gli autori; le proiezioni siano fatte con standard di qualità, opportunamente presentate in quanto la varietà delle lingue e dei temi può essere di non immediata comprensione e può lasciare freddi nonostante le aspettative. Al crescere dei lavori disponibili e dell’aumentare delle “categorie” si possono anche proporre proiezioni “a tema”.

Nelle figure 2 e 3 sintetizzo i punti base e di sviluppo di una collezione; per informazioni e per chi volesse ricevere il catalogo della collezione AV FIAP in pdf, scrivere a: lorendefrance@gmail.com.

Questione di **STILE**

di Giacomo Ciccotti



Desidero raccontarvi in poche righe la mia esperienza di autore di audiovisivi fotografici. Mi occupo di audiovisivi da parecchi anni. Le motivazioni che mi spingevano a cimentarmi con diapositive, proiettori, centraline e registratori “quattro piste” erano raccontare le emozioni vissute durante i miei viaggi più significativi.

L'intenzione di amalgamare le immagini con l'insieme di musiche locali, registrazioni fatte sul posto e brani new age spesso portava alla realizzazione di audiovisivi formalmente corretti, ma poco coinvolgenti.

Ho sempre sostenuto che osservare attentamente le opere degli altri autori, soprattutto di quelli bravi, mi avrebbe aiutato in questo cammino, ma coglievo un divario significativo tra il mio stile ed il loro.

In coincidenza con il passaggio dalla tecnica analogica a quella digitale, mi sono domandato se avesse un senso continuare a profondere energie nel tentativo di realizzare audiovisivi fotografici coinvolgenti.

Avrei dovuto fare un salto di qualità, cambiare marcia, ma non capivo come. Avevo partecipato a diversi WS organizzati dagli autori che andavano per la maggiore, ma questo non era bastato.

L'occasione però non tardò a presentarsi.

Anno 2009, Genova si appresta a ricordare il suo cantautore Fabrizio De Andrè a 10 anni dalla sua scomparsa attraverso una mostra realizzata da Studio Azzurro.

Come autore genovese volevo mettere in evidenza, attraverso un audiovisivo fotografico, l'attenzione che questo cantautore aveva verso gli ultimi, verso coloro che vengono scartati dalla società.

Scelgo il brano Khorakhanè, che parla del popolo Rom. Non essendoci campi Rom nella mia

città cerco in rete fotografi che avessero realizzato immagini sull'argomento.

Al termine della mia ricerca entro in contatto con una scuola di fotografia, La Graffiti, che ha realizzato un libro di immagini sui campi Rom di Roma. Si dimostrano disponibili e mi permettono di utilizzare le loro immagini.

Nasce in questo modo “Spiriti solitari”, che ha segnato la svolta del mio cammino di autore di audiovisivi fotografici.

Da quel momento ho capito che il cammino di ricerca deve partire dal nostro interno, da come siamo fatti, da quali sono i nostri sentimenti, da come intendiamo trasformare ciò che abbiamo dentro per mostrarlo agli altri. In poche parole la scoperta del nostro stile, che deve essere unico ed inconfondibile.

Come sapremmo riconoscere il regista di un film attraverso le inquadrature, lo stile utilizzato nel racconto, le atmosfere create, così dovrebbe accadere per i registi/autori degli audiovisivi.

La delicatezza delle dissolvenze, la competenza nella grafica, la ricerca musicale raffinata, i temi trattati, l'originalità del racconto.

Tutte componenti che aiutano a delineare lo stile di un autore di audiovisivi fotografici.



La lettura dell'Audiovisivo: “L'ultimo elefante” di GIEFFESSE

di Roberto Rognoni

Un audiovisivo che quasi tutti conosceranno o di cui avranno sentito parlare, che ha conseguito numerosi riconoscimenti e premi in ambito nazionale e internazionale.

Penserete: perché parlarne ancora?

Ho fatto questa scelta perché mi pare importante evidenziare il metodo di lavoro utilizzato dal gruppo Gieffesse di Sesto San Giovanni, in questo AVF come nel precedente (The Loop).

Un progetto collettivo, nel quale le diverse individualità, seppur di rilievo singolarmente, sono al servizio dell'idea-soggetto, sviluppati dal collettivo gradualmente nel tempo con riunioni al circolo aperte al contributo di molti.

La maggior parte dei fotografi che praticano questo straordinario mezzo di comunicazione che è l'AVF non ha sufficienti conoscenze in tutti i campi necessari alla realizzazione di un progetto di comunicazione

visiva e di pensiero così articolato, e quindi i risultati finali possono essere compromessi da questa realtà.

Ne “L'ultimo elefante” viene rappresentata la fine dell'ultimo Uomo di un mondo distrutto dalla civiltà industriale, che per respirare ha bisogno di una maschera che lo preservi dai gas tossici contenuti nell'aria. Così come l'elefante, che quando sente di essere vicino alla morte ricerca un luogo appartato, il personaggio di questo audiovisivo, respirando con l'aiuto di una maschera antigas a “proboscide”, cammina verso la sua morte alla ricerca di un luogo dove compiere con tranquillità le sue ultime azioni.

Un' IDEA-SOGGETTO intelligente e chiara, che lascia comunque la possibilità di dare anche un'interpretazione soggettiva al racconto, numerose infatti sono le figure simboliche utilizzate: la pioggia (nella

prima parte), il sole (nella seconda parte), l'orologio da tasca, la chiave, la musicassetta con la voce di un bambino che parla (in inglese), il tunnel con la luce abbagliante finale....

La FOTOGRAFIA supporta perfettamente l'idea-soggetto con un'efficace “realistica” post-produzione, la scelta degli ambienti è precisa, appagante e dà sensazioni intense.

Una COLONNA SONORA coinvolgente (“Everloving” di Moby) con il suo drammatico crescendo trascina emotivamente fino alla conclusione della storia.

Tutto, a mio parere, è costruito con raziocinio e capacità e porta il fruitore ad immedesimarsi con il personaggio segnato da un così triste destino.

Un lavoro che non si può dimenticare, pur potendo pensare, magari, che possa rimanere solo un brutto sogno.

L'audiovisivo è visibile ai seguenti link:

Gieffesse <http://www.gieffesse.it/beta/aaaudiovisivi/78-progetti>

Vimeo <http://vimeo.com/73302984>

Produzione: 2013 - Durata: 5' 29" - Idea e Regia: Andrea Colleoni, Alberto Ravanelli

Fotografia: Chiara Lana, Raffaele Rossiello, Andrea Colleoni

Assistenti di produzione: Laura Davià, Magda Fiorin, Giorgio Schiavon

Colonna sonora: Gustav Taxn – *Wizball*, Moby – *Everloving*, Mogwai – *Autorock*

“Virtualintervista”: Irene MAZZANTI

a cura di Tiziana Dossi



Nata a Bologna il 15 maggio 1997, Irene Mazzanti frequenta la classe quarta del Liceo Artistico (indirizzo Architettura). Nel 2013 ha vinto il 7° Circuito DIAF, firmando l'opera “*LAMERICA, Palermo New York solo andata*” assieme a papà Giuliano; detiene quindi il primato di più giovane partecipante a questo Concorso. Ma l'esordio come co-autrice di AV risale al 2010/11 quando collaborò ai lavori “Giochiamo?” e “Giochiamo ancora?”.

T.: Ci vuoi raccontare come è avvenuto il tuo coinvolgimento nei lavori di papà Giuliano? Sei stata “reclutata” come consigliere, oppure hai chiesto tu di poter collaborare?

I.: Fin da piccola, quando vedevo papà lavorare con le diapositive, mi affiancavo a lui per vedere cosa stava facendo. Poi, crescendo, ogni tanto lo aiutavo e gli davo dei consigli soprattutto quando è passato al digitale. Ho iniziato a collaborare con lui quando abbiamo realizzato i due lavori sui Lego, insieme a mio fratello Alberto; noi abbiamo avuto l'idea e papà l'ha realizzata. È invece in seguito al viaggio in America o come preferisco chiamarla io “LAMERICA”, che ho collaborato pienamente all'AV.

T.: Quale fase della lavorazione di un audiovisivo ti piace di più? La progettazione, la fotografia, il montaggio, la preparazione della colonna sonora o?

I.: Le fasi che preferisco sono progettazione e montaggio. Nonostante nell'AV “LAMERICA” ci siano anche fotografie mie, nel corso di quest'ultimo periodo mi sono resa conto di essere più portata alla progettazione ed alla storia eventualmente da realizzare. Mi piace immaginare la sequenza delle foto, il tipo di musica che si potrebbe utilizzare ed il montaggio, anche se io non sono capace di utilizzare i programmi per audiovisivi. Così seguo passo passo papà mentre lo realizza, suggerendogli cosa, secondo me, sarebbe meglio fare.

T.: Raccontaci un po' anche l'esperienza del Concorso; hai conosciuto molti altri autori e avrai visto anche i loro lavori. Qualcosa in particolare ti ha colpito di queste manifestazioni?

I.: La cosa che mi ha colpito di più delle manifestazioni a cui ho potuto partecipare è che ci sono tutte persone appassionate alla fotografia e all'AV, che magari hanno dovuto af-

frontare prove anche difficili per poterlo realizzare, ma che grazie alla passione sono riusciti a superarle. Si sa, come in ogni gara c'è solo un vincitore, ma secondo me tutti coloro che partecipano hanno in parte vinto perché sono riusciti a realizzare un loro progetto.

T.: Prova a tracciare un bilancio di questa esperienza che ti ha messa più volte “davanti ai riflettori”. L'hai vissuta più come un gioco/divertimento, oppure ti ha insegnato qualcosa, ti ha lasciato un segno?

I.: Con gli audiovisivi sui Lego, come dicono i titoli, ho senza dubbio giocato ed è stata un'esperienza molto divertente, sia mentre la stavamo realizzando, sia quando abbiamo partecipato ai concorsi. “LAMERICA” invece mi ha lasciato un segno, non solo perché abbiamo vinto, ma perché abbiamo realizzato il progetto dopo essere stati effettivamente prima in Sicilia e poi a New York, e perché era qualcosa che avevo fatto anch'io, insieme a papà.

T.: Data la tua età, immagino tu sia anche attenta al mondo dei video musicali, a quanto circola in rete; dal tuo punto di vista, l'AV come forma espressiva avrà un futuro, oppure è un

po' superato?

I.: Non sono una ragazza che passa ore e ore su internet e YouTube, quindi non sono sempre aggiornata, però penso che l'audiovisivo non sia assolutamente superato, anzi, il problema è che molti giovani non conoscono questa forma d'arte ed è un peccato.

T.: Navighiamo un po' con la fantasia: immagina che un giorno ti chiedano di organizzare un evento: un budget molto generoso, la possibilità di scegliere location, autori (siamo proprio nel mondo della fantasia!) Che tipo di manifestazione realizzeresti? Proponi un titolo, tanto per iniziare.

I.: Se dovessi realizzare un evento, sicuramente lo vorrei come "Dia sotto le stelle" la più grande manifestazione di audiovisivi in Europa, alla quale mio padre ed io abbiamo avuto l'onore di partecipare. Chiamerei senz'altro i migliori artisti di audiovisivi e fotografi, farei molta pubblicità in modo che il pubblico fosse numeroso e probabilmente intitolerei la manifestazione "**Una serata di passione**".

T.: Nei tuoi progetti per il futuro, oltre ovviamente allo studio, continueranno a trovare posto anche gli AV e, nel caso, come co-autrice o in concorrenza con papà Giuliano? Potrebbe essere una bella sfida!

I.: E' vero potrebbe essere una bella sfida! Però per ora continuiamo a collaborare, infatti abbiamo un nuovo progetto... ma non voglio anticipare nulla, dico solo il titolo: "LEI STREET", poi chissà... non si sa mai che cosa ti riserva il futuro.



NEWS dal DiAF



L'8° Circuito come strumento di ricerca per l'università.

I Dipartimenti di Psicologia di Padova e Torino, in collaborazione con il DiAF, hanno progettato una ricerca su: "PERSONALITA' E CREATIVITA' NEL MONDO DEGLI AUDIOVISIVI FOTOGRAFICI" Ovvero: personalità e creatività sono in qualche modo connesse? Esistono alcune caratteristiche di personalità rilevanti nella produzione di un audiovisivo fotografico, che ne influenzano il genere, o che guidano le scelte musicali?

La psicologia si interroga su queste domande e prova a dare risposte...

Il progetto prevede di coinvolgere gli autori dell'8°Circuito, che saranno chiamati a descriversi brevemente e a rispondere ad un questionario.

Le risposte, analizzate collettivamente e in forma anonima, daranno luogo a tipologie di profili di personalità degli autori di AV.

I risultati della ricerca saranno presentati al 19°Seminario DiAF.

GAL – Gruppo Audiovisivi della Lombardia

E' stato costituito, aprendo una pagina dedicata su Facebook, con la seguente presentazione e il Logo sopra riportato:

"L'arte dell'audiovisivo fotografico nasce dalla cultura, dalla passione, dalla padronanza tecnica degli autori e utilizza il linguaggio universale delle immagini e dei suoni per comunicare idee ed emozioni. Il Gruppo Audiovisivi Lombardia nasce come elemento di aggregazione e confronto, virtuale e reale, degli autori di Audiovisivi Fotografici della Lombardia e per diffondere la cultura dell' Audiovisivo Fotografico a

tutti gli interessati. Il Gruppo nasce nel filone delle attività del DiAF - Dipartimento Audiovisivi Fotografici della FIAF - Federazione Italiana Associazioni Fotografiche che auspica un confronto tra gli autori e le scuole di realizzazione per stimolare la critica e la crescita personale e culturale. Il gruppo articolerà la sua attività secondo un piano di lavoro che sarà presentato in un primo incontro tra gli interessati previsto per il prossimo mese di aprile. Sostanzialmente muoverà da una rilevazione/sondaggio dei bisogni e della realtà per arrivare ad una proposta operativa declinata in incontri itineranti presso i circoli della regione, organizzazione di seminari teorici e pratici, proiezioni commentate ed a tema, manifestazioni e concorsi.



L'adesione è a base personale e gratuita. Le attività saranno pubblicate sul Gruppo Facebook e inviate via email a chi darà la propria adesione. Per poter utilizzare al meglio gli spazi di informazione comuni si richiede che il contenuto dei post sia pertinente esclusivamente al mondo degli audiovisivi e le comunicazioni avvengano nell'attenzione, ascolto e rispetto reciproco. Un grazie a tutti coloro che metteranno a disposizione la loro esperienza per crescere insieme."

Lorenzo De Francesco

NEWS dai CIRCOLI



WORKSHOP al Circolo Fotografico Casellese

Sabato 24 Gennaio 2015 si è svolto a Caselle Torinese, ospite il Circolo Fotografico Casellese, un workshop organizzato dal GAP (Gruppo Audiovisivi Piemontesi) dal titolo "A.V. Quale software?".

Il tema, relativo alla scelta del software per la produzione di audiovisivi fotografici, è stato tra quelli più richiesti in un questionario conoscitivo che era stato distribuito durante la presentazione ufficiale del GAP, nell'incontro svoltosi a luglio 2014.

Dopo un breve saluto di benvenuto della Presidentessa del Circolo Fotografico Casellese, Silvia Sales, si è entrati nel vivo dei lavori con la proiezione di un audiovisivo dimostrativo.

Successivamente, quattro esperti di programmi di montaggio tra i più utilizzati, hanno mostrato *in diretta* al pubblico, molto interessato, come costruire l'audiovisivo appena proiettato utiliz-

zando m.objects (Guido Forino), Proshow Producer (Giorgio Alloggio), Picturetoexe (Gabriele Bellomo) e Adobe Premiere (Fabrizio Luzzo).

Questa metodologia di lavoro ha permesso ai neofiti di avere un'occasione davvero unica per confrontare direttamente i più conosciuti software e, a chi già ne utilizzava uno, di poter chiedere agli esperti dubbi, curiosità oppure come superare le eventuali difficoltà incontrate nella propria esperienza.

Nella seconda parte del workshop Fabrizio Luzzo ha poi affrontato l'argomento di attualità "Exe vs il formato video: pro e contro dei formati", già proposto al 18° Seminario DIAF a Novembre, illustrando i vantaggi di entrambe le modalità di visione finale ed in particolare quali caratteristiche deve un corretto formato video.

La giornata ha visto una straordinaria partecipazione di appassionati: oltre 100 sono stati i presenti provenienti da circoli fotografici di tutto il Piemonte.



CORSO m.object al Circolo Fotografico San Donato Milanese "F. Ventura" - BFI

Iniziato l'8 marzo con 6 incontri serali di due ore fino al 10 aprile, è stato organizzato dal Circolo "Ventura" con l'obiettivo che ciascun partecipante realizzi con il proprio PC un audiovisivo di 2 minuti, cioè il tempo utile per la versione demo di m.object. Un obiettivo ambizioso che il docente Lorenzo De Francesco, con la mia assistenza per la parte pratica, si è posto.

Il programma è completo e stimolante, così partendo da un excursus teorico di carattere generale per far conoscere cosa sia un audiovisivo, come si progetti, quali siano le componenti fondamentali, entrerà nei dettagli pratici del software per consentire ai partecipanti di toccare "con mano" i problemi connessi al montaggio delle proprie foto, all'inserimento della colonna sonora, alla realizzazione del filmato finale. Colgo l'occasione per ringraziare pubblicamente Lorenzo della sua cortese disponibilità. (R.R)

CONCORSO TROFEO LAGO D'ISEO

Organizzato dal GRUPPO ISEO IMMAGINE BFI la prima edizione del concorso valevole per la statistica nazionale, patrocinio DIAF 15AVF02.

SCADENZA 30 SETTEMBRE 2015

La giuria del concorso è composta da:

- *Lorenzo de Francesco* AV-BFI - Direttore Servizio AV FIAP
 - *Gianni Rossi* AV-AFI | AV-BFI - Giurato Nazionale concorsi AVF
 - *Walter Turcato* AV-IFI | BFI | AFI | EFIAP - Giurato Nazionale concorsi AVF
 - *Franca Perletti* (giudice interno Gruppo Iseo Immagine)
 - *Giuseppe Zanchi* BFI (giudice interno Gruppo Iseo Immagine)
- Segretario di giuria *Lucio Zogno*.

Per ogni informazione, per scaricare il regolamento e la scheda di partecipazione, visitate il sito <http://www.iseoimmagine.it/trofeolagoiseo>





Ci avete **scritto...**

Un socio del mio circolo, esperto alpinista e fotografo naturalista, dopo la visione dell'AVF di Matteo Mazzetti "Tra le nebbie di Castelluccio" (<http://vimeo.com/65040506>), presentato all'ultimo circuito, mi ha scritto la mail che vedete sotto riportata. L'osservazione mi è sembrata interessante, anche se la maggior parte di noi certo non conosce i movimenti della Via Lattea. Ho quindi girato questa domanda all'autore e ne ho ricevuto la risposta che potete leggere.

Questo mi dà lo spunto per fare una riflessione sul valore documentale della fotografia e sul fatto di poterla considerare una prova testimoniale, soprattutto quando non si hanno sufficienti elementi conoscitivi di valutazione.

Così, in questo caso, Mazzetti ha sacrificato a fini spettacolari la rappresentazione di un fenomeno naturale scientificamente conosciuto dagli esperti.

Per approfondire l'interessante argomento consiglio la lettura del libro di Michele Smargiassi: "Un'autentica bugia – La fotografia, il vero, il falso", edizioni Contrasto.

Roberto Rognoni

La domanda:

L'audiovisivo di Matteo Mazzetti inizia in modo spettacolare con una Via Lattea che si muove in modo perpendicolare rispetto all'orizzonte, scendendo dall'alto verso il basso. Si tratta di un effetto volutamente spettacolare realizzato dall'autore?

Le mie conoscenze sui movimenti della Via Lattea mi dicono che, da maggio ad ottobre, compare con le prime tenebre a Sud-Est e poi, con movimento arcuato, si sposta verso Sud-Ovest per sparire con le prime luci.

Cosa che ho subito verificato con un programma di astronomia.

Dall'osservazione della scena mi sembra di intuire che si tratta di un singolo scatto al massimo di 30 sec. ad alti ISO, affermazione che sembra essere confermata dalla presenza di una traccia di aereo compatibile in lunghezza con un simile tempo di esposizione.

Raffaele De Marinis

Circolo Fotografico San Donato Milanese

"F. Ventura"

La risposta:

Si è una foto verticale, la maggior parte delle foto verticali negli audiovisivi non si riescono ad usare (almeno se non vuoi mostrare i bordi del "frame"), per cui ho volutamente utilizzato lo scatto verticale che per la Via Lattea, a mio avviso, è molto più spettacolare (visto che poi era anche in continuo con la strada). Muovendolo poi dall'alto verso il basso ho potuto mostrare l'immensità della stellata come per testimoniare "quanto siamo piccoli in fondo" soprattutto di fronte a posti del genere. Naturalisticamente parlando ha un movimento completamente differente come tu hai precisato, ma per rappresentare questi movimenti devi per forza di cose fare un "time lapse" di tutta la notte sacrificando le posizioni verticali e soprattutto lavorando su dei file video finali. La tecnica che ho usato ti permette di dare da un lato dinamismo, dall'altro di usare una singola fotografia lavorata con "Croma Key", che approfondiremo più avanti.

E' uno scatto a 3200 ISO, 25 sec, W/B manuale, con obiettivo 14 mm a F2.8.

Matteo Mazzetti

**NOTIZIARIO ON LINE DEL DIPARTIMENTO AUDIOVISIVI FIAF
Federazione Italiana Associazioni Fotografiche**

corso San Martino 8 - 10122 Torino ITALIA

tel: +39 011 5629479 // fax: +39 011 517291

Sito ufficiale: www.fiaf.net/diaf

Direttore: *Roberto Puato*

Redazione: *Tiziana Dossi e Roberto Rognoni*

Editing: *Walter Turcato*

email: redazione.diaf@gmail.com

Alla redazione vanno inviati tutte le comunicazioni, richieste ed eventuali contributi,
che devono pervenire almeno un mese prima della data di pubblicazione.
La redazione si riserva in ogni caso il diritto di esaminare l'opportunità di modificare i testi ricevuti.
Testi e fotografie non verranno restituiti.

Se non siete iscritti a un Circolo potete tesserarvi direttamente alla FIAF dal sito shop.fiaf.net
Se siete iscritti a un Circolo potete farlo iscrivere alla FIAF contattando il Delegato Provinciale,
gli indirizzi sono sul sito del Notiziario regionale FIAF e sul Sito Istituzionale www.fiaf-net.it

Tutti i marchi citati e i loghi riprodotti nel Notiziario DIAF e nei siti afferenti FIAF appartengono ai legittimi proprietari.

Detti marchi sono citati a scopo informativo e/o didattico.

Ricevete questa comunicazione DIAF perché già iscritti alla Federazione o in passato vi siete iscritti alla newsletter FIAF.

La comunicazione riguarda iniziative DIAF/FIAF o di promozione della Fotografia,
siete sempre liberi di cancellare il vostro indirizzo dall'elenco delle prossime spedizioni cliccando [QUI](#).

Se non leggete bene la email potete vedere il Notiziario DIAF direttamente on line sul sito: www.fiaf.net/diaf