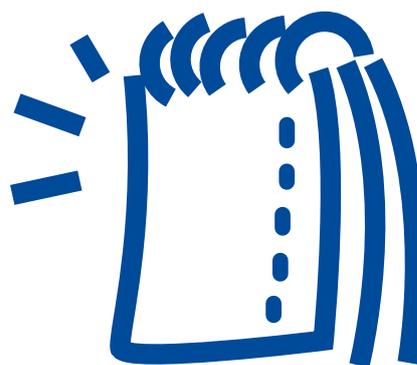


# NOTIZIARIO



NOTIZIARIO del Dipartimento Audiovisivi FIAF - ANNO XVIII - Giugno 2015

# Indice



EDITORIALE di Roberto Puato	Pag. 3
REDAZIONE	Pag. 4
TABELLA Referenti Aree	Pag. 4
IDEA/SOGGETTO <i>Trovare l'ispirazione in ogni cosa che ci circonda</i> di Federico Palermo	Pag. 5
FOTOGRAFIA <i>Il "Pensiero" Fotografico - 1ª parte</i> di Walter Turcato	Pagg. 6-7
LA COLONNA SONORA <i>Registriamo un commento audio di qualità in casa</i> di Fabrizio Luzzo	Pagg. 8-9
MONTAGGIO <i>Tecniche antiche ma moderne</i> di Giuliano Mazzanti	Pagg. 10-11
DINAMICA COMUNICATIVA <i>Da un flusso di immagini a una storia da condividere</i> di Gabriella Gandino	Pagg. 12-13
La tecnica di creazione di un audiovisivo: <i>Final Cut Pro X</i> di Matteo Mazzetti	Pagg. 14-16
IL FORMATO VERTICALE NELL'AV (3ª parte) - <i>m.objects</i> a cura di Gianni Rossi	Pagg. 17-18
Proshow Producer di Giorgio Alloggio: <i>Le immagini, importazione e gestione</i>	Pagg. 19-20
<i>Vorrei un Lytro di creatività, grazie!</i> di Fabrizio Luzzo	Pagg. 21-22
<i>I generi o categorie negli audiovisivi</i> di Lorenzo De Francesco	Pagg. 22-23
LA LETTURA DELL'AUDIOVISIVO <i>Come foglie</i> di Roberto Rognoni	Pag. 24-25
VIRTUALINTERVISTA <i>Francesco Lopercolo</i> di Tiziana Dossi	Pag. 25-27
CI AVETE SCRITTO	Pag. 28-31
NEWS DALLA SEGRETERIA a cura di Laura Mosso	Pag. 31



## EDITORIALE

E' passato un anno da quando ricevetti comunicazione dal Presidente Roberto Rossi della mia nomina a Nuovo Direttore DiAF. Il tempo è volato. Oggi, come è giusto che sia, mi ritrovo a voltarmi indietro una prima volta per fare un primissimo bilancio di questa nuova esperienza. Siamo partiti per gradi: si doveva passare dal dire al fare...

Ed ecco l'anima del nuovo DiAF: il Gruppo di lavoro. La conferma della disponibilità delle persone che avevo contattato illustrando il mio progetto ha consentito di presentarci al 18° Seminario di Garda con una veste nuova, con delle prospettive diverse, ma soprattutto con la voglia di far conoscere il mondo DiAF prima di tutto ai circoli FIAF associati. Il Seminario di Garda del 21, 22 e 23 novembre scorso ha avuto un successo considerevole e nel corso dello stesso abbiamo iniziato ad illustrare la volontà di integrarsi maggiormente con la FIAF in sinergia con i due Dipartimenti FIAF a mio parere più importanti: il Dipartimento Didattica ed il Dipartimento Cultura. La pubblicazione del Nuovo Notiziario DiAF (il n° 66) non più cartaceo ma online e con contenuti specifici per ogni area tematica, ha segnato in maniera indelebile questo nuovo corso. Ripeto e non finirò mai di dirlo: la forza del Gruppo di lavoro è questa!

Si percepisce un vento nuovo parlando con molte persone e così ha preso forma la possibilità di creare dei Gruppi Regionali Audiovisivi per consentire una maggiore capillarità, vicinanza e facilità di mettere insieme gli appassionati o potenziali cultori dell'arte audiovisiva. Ecco che allora, dopo il GAP, Gruppo Audiovisivi Piemonte, nascono il Gruppo Audiovisivi Toscana (GAT), Il Gruppo Audiovisivi Emilia Romagna (GAER) ed il Gruppo Audiovisivi Lombardia (GAL). Queste realtà, che si atterranno ad un Manifesto DiAF che ne tratterà le linee essenziali comuni a tutti, avranno il compito di organizzare attività trasversali a tutti i circoli regionali a seconda delle specifiche realtà di ogni regione. Il confronto tra i coordinatori dei Gruppi Regionali

consentirà di elaborare proposte diverse anche sulla base delle esperienze delle diverse regioni. Ecco che allora iniziative come quelle dell'Emilia Romagna potranno essere proposte in Piemonte o Lombardia, ad esempio, e viceversa.

I Gruppi Regionali saranno anche base per le future attività di Formazione che il DiAF ufficializzerà a breve presentando l'aggiornamento alle attuali tendenze delle Linee Guida DiAF per una corretta produzione di un audiovisivo. Tutto per consentire la libera interpretazione dello sviluppo di un'idea, di un progetto, di un messaggio secondo gli attuali criteri di comunicazione e di presentazione.

DiAF vuol dire anche partecipazione ad iniziative sociali quali quella organizzata per raccogliere fondi per i terremotati del Nepal, proiettando in serate speciali organizzate in varie parti d'Italia, audiovisivi ed una mostra fotografica di autori FIAF che hanno frequentato molte volte quella terra e quelli genti. DiAF inoltre vuole promuovere anche l'inserimento, all'interno del Progetto Collettivo "Tanti per Tutti", della sezione audiovisivi per dare la possibilità, a chi vorrà, di testimoniare in forma audiovisiva l'esperienza di volontariato che il grande progetto FIAF vuole illustrare.

Consentitemi, al termine di queste righe, di ringraziare uno ad uno tutto il Gruppo di Lavoro: Laura Mosso, Federico Palermo, Walter Turcato, Alessandro Scatolini, Lorenzo De Francesco, Angelo Chionna, Fabrizio Luzzo, Gianni Rossi, Gabriella Gandino, Roberto Rognoni, Tiziana Dossi, Marco Bosco, Franco Ronci, Giorgio Alloggio, Matteo Mazzetti, Giuliano Mazzanti, Gabriele Bellomo, Giacomo Ciccotti, Gianluca Bufardecì, Andrea Moneti.

A loro il mio sincero ringraziamento; senza di loro il mio progetto sarebbe stato pura utopia.

Grazie

**Roberto Puato**

*Direttore Dipartimento Audiovisivi*

# dalla **REDAZIONE**

Cari amici,

siamo arrivati al Notiziario n. 68, il terzo curato da questa Redazione. Ad oggi ci risulta che la mail contenente il link al Notiziario sia stata aperta da **1659** iscritti e per noi è un risultato confortante.

Per questo prosegue con entusiasmo e dedizione da parte di coloro che scrivono su queste pagine, lo sforzo di rendere ogni edizione sempre più ricca di spunti e di raggiungere gli interessi di tutti, dai neofiti agli autori più esperti.

Come Redattori, vi sollecitiamo ancora a farci pervenire i vostri contributi, le notizie delle attività dei Circoli cui appartenete, le vostre esigenze, curiosità e commenti, anche se negativi.

Contiamo sull'aiuto di tutti per accrescere lo scambio di idee ed esperienze.

***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

# Trovare l'ispirazione in ogni cosa che ci circonda.



*di Federico Palermo*

È diffusa l'idea di considerare l'ispirazione come un feeling astratto che si manifesta in modo capriccioso. Questo è il tipo di ispirazione che viene vissuto come stupefacente, sensazionale e totalmente appagante, ma risulta purtroppo effimero e difficilmente controllabile.

Cosa capita se l'ispirazione non arriva e la scadenza della consegna lavori al Circuito Audiovisivi si avvicina inesorabilmente? Cosa capita se la vita privata ci assorbe oltre il tollerabile e le cose attorno a noi non sembrano voler prendere mai il giusto corso? Cosa capita se il nostro normale metodo di brain-storming sembra non funzionare come al solito e non vi è tempo per sedersi ed attendere che una idea (nuova, possibilmente) ci illumini?

La risposta a queste domande è la risposta a cosa credo sia l'ispirazione. Non penso ci sia una definizione onnicomprensiva di ispirazione e men che meno un metodo scientifico per raggiungerla. Credo che l'ispirazione sia in ogni cosa! Dobbiamo solo cercarla.

Nella vita, se osserviamo qualcosa con sufficiente intensità, con molta probabi-

lità alla fine la troveremo. È convinzione comune che l'ispirazione sia proprietà esclusiva di una ristretta cerchia di Artisti che, per particolare sensibilità individuale, si trova in una condizione estatica di costante autoispirazione, come in una magia. Nulla di più falso. Ho parlato spesso con artisti e tutti mi hanno confermato momenti della loro vita che sembravano vuo-



ti, senza significato, e senza significato ai loro occhi le loro opere. Tutti abbiamo bisogno di un aiuto, quando si parla di ispirazione, e fortunatamente esistono metodi che possono risultare molto efficaci.

Nello specifico dobbiamo raggiungere un cambio di prospettiva. Dal cercare significato in ogni piccola parte della nostra routine quotidiana, al guardare indietro nel-

le nostre storie personali, un "torcicollo emotivo" che può rivelarsi utilissimo. Tutta la nostra vita possiede un altissimo potenziale di ispirazione, se solo decidiamo di aprire gli occhi. Credo che la maggior parte della popolazione sia cieca nei confronti degli stimoli che possono arrivare dal quotidiano; questo non perché non voglia vedere, ma perché è stata condizionata a non vedere. Viviamo bombardati da una quantità di stimoli di varia natura solo 20 anni fa inimmaginabile: è naturale che la soglia di consapevolezza si sia alzata a dismisura.

Quante volte alla settimana facciamo la stessa strada per andare al lavoro? Quante volte mangiamo le stesse cose a colazione? Quante andiamo allo stesso bar in pausa pranzo? L'essere umano è un animale routinario. Uscire forzatamente dalla nostra zona di comfort può essere lo stimolo giusto per aprire le nostre menti e trovare l'ispirazione.

Tutto nella vita ha significato se noi siamo in grado di guardare con sufficiente profondità. Capire questo può risultare la miglior tecnica nei momenti in cui l'ispirazione stenta a presentarsi spontaneamente.

Il primo passo per trovare significato in ogni cosa è, molto semplicemente, cambiare la nostra routine quotidiana: cambiare strada per recarsi al lavoro, cambiare colazione ecc... Questo ci porterà ad un cambio di prospettiva con risultati spesso interessanti. Utile anche recarsi in una nuova location “senza meta precisa”, senza un “progetto fotografico” a priori, ma lasciandosi guidare dalle emozioni del momento.

Vi voglio lasciare con

un esercizio che mi insegnò alcuni anni fa il grande Franco Fontana: prendete degli oggetti molto comuni come dei bicchieri di plastica bianchi. Concedetevi un momento per analizzare le seguenti domande:

Esaminate le forme dei bicchieri nel vostro ambiente.

Considerateli individualmente e come gruppo: cosa vi ricordano?

C'è qualche simbolismo in una particolare disposizione dei singoli bicchieri?

Come li potreste fotografare? Potreste costruire una storia? Personalizzate: che ricordi avete dei bicchieri? Positivi o negativi? C'è una forma particolare di bicchiere che ha per voi dei significati particolari?

Le risposte a queste domande avranno non solo analizzato in profondità un oggetto di uso quotidiano, ma avranno costruito la partenza per creare immagini da questa ispirazione.

# Il “PENSIERO” Fotografico

## (1ª parte)

di Walter Turcato



Nell'improbabile impresa di mettere ordine tra gli appunti e dispense cartacee/digitali riferiti alla fotografia, ho ritrovato un fascicoletto del 1990 redatto per il Dipartimento Cultura Fiaf da *Silvio Giarda* e *Sergio Magni*, a conclusione di un Seminario dedicato alla lettura e valutazione delle fotografie.

Spunti e riflessioni attualissimi anche per aspetti che spesso diamo per scontati, ma che invece non lo sono e – per motivazioni varie – magari non abbiamo avuto modo di approfondire.

Qui di seguito riprendo alcune definizioni che spesso servono a collocare un'opera fotografica in una corrente di pensiero piuttosto che in un'altra: personalmente mi sono sembrate chiare, di immediata fruizione e utili anche ad un ulteriore approfondimento che ciascuno potrà sviluppare secondo le proprie necessità (*o potrà richiedere da queste pagine...*).

### ***Cosa si intende per...***

#### **DADAISMO**

Movimento sorto negli anni del 1° conflitto mondiale e reso famoso da un'esposizione al Cabaret Voltaire di Zurigo nel 1916.

Trae il nome dal tipico suono onomatopeico del balbettio di un bambino, ha origine dalla condanna dell'assurdità dei comportamenti umani di quel tempo.

Con il dadaismo si torna alle origini e all'irrazionale, in un superamento trasgressivo di schemi e convinzioni per arrivare a forme espressive sperimentali inedite e ibride e ad accostamenti casuali e provocatori come nella tecnica del fotocollage.

Il movimento contiene comunque in sé una forte carica contestatoria e dissacratoria (esempi: John Hartfield, Max Ernst).



## FUTURISMO

Movimento sorto ai primi del Novecento in Italia sulla traccia di un celebre “manifesto” di Marinetti. Gli esponenti di questo movimento inneggiavano con entusiasmo all’incipiente nuovo secolo cercando di rompere con ogni forma espressiva “tradizionale”. Ovviamente non erano estranee a tale movimento le influenze del contemporaneo dadaismo d’Oltralpe. Tipico modo d’espressione: fotografia di movimento (o meglio di “mosso”) scattata al fine di bloccare e registrare, sul foglio sensibile, anche la dimensione temporale. Esempio: Anton Giulio e Arturo Bragaglia.

## CUBISMO

In pittura tenta di rendere percettibile lo spazio tridimensionale su una superficie bidimensionale suggerendo contemporanee visioni del soggetto da più punti d’osservazione (es. Picasso).

In fotografia si possono ricordare gli analoghi tentativi di Alvin A. Coburn che otteneva visioni “tridimensionali” per mezzo di complicati prismi ottici.

## ASTRATTISMO

Movimento che ignora i riferimenti concettuali correnti per proporre forme e strutture di aspetto grafico che non hanno più riscontri diretti nella realtà. Come corrente artistica si divide a sua volta in numerose altre correnti che esplorano aspetti materici,

geometrici impressionistici, espressionistici, ecc. In fotografia si fanno rientrare in questo movimento gli esperimenti e le ricerche sul “fotogramma” compiute da Christian Schad e successivamente da Man Ray, i chimigrammi di Pierre Cordier, i luminogrammi (ottenuti tramite una sorgente luminosa puntiforme che oscilla con tipici moti pendolari), i pirogrammi di Paolo Monti (pellicole riscaldate o incendiate) riprese di particolari di ambienti, di superfici colorate, ecc.

Correnti con evidenti richiami all’astrattismo si ritrovano anche negli ultimi decenni; ad esempio la “Minimal Art” che valorizza forme geometriche pure e materiali semplici e grezzi.



Da questo primo elenco, voglio evidenziare una frase (dadaismo): *“trae il nome dal tipico suono onomatopeico del balbettio di un bambino, ha origine dalla **condanna dell’assurdità dei comportamenti umani di quel tempo**”...*

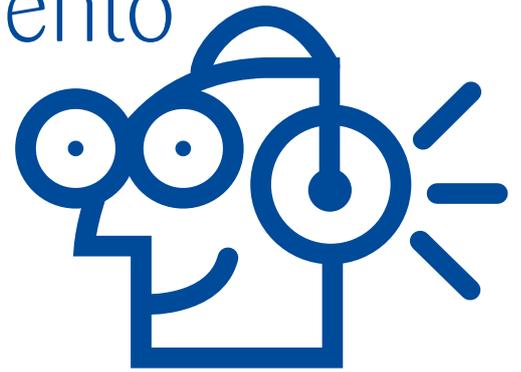
Mi chiedo: qual è oggi il nostro approccio/impegno nella progettazione e realizzazione dei nostri progetti audiovisivi fotografici?

E soprattutto: sentiamo nella nostra attività fotografica anche una **necessità di essere parte attiva nella comunicazione sociale** e nella possibile trasmissione di valori importanti?

Io me lo auguro...

*Continua...*

# Registriamo un commento audio di qualità **IN CASA**



di Fabrizio Luzzo

## **Strumenti e tecniche<sup>1</sup> - Parte prima**

Quante volte e a quanti di voi è capitato di dovere inserire un commento audio all'interno di un audiovisivo?

Quante volte e a quanti di voi è capitato di avere a disposizione persone con la voce ideale per le esigenze del caso?

Probabilmente la risposta a queste due prime domande potrebbe essere "spesso".

Ma quante volte e a quanti di voi è capitato di avere a disposizione uno studio di registrazione a darvi ausilio?

In due articoli<sup>2</sup> andremo a vedere come rispondere a quest'ultima domanda cercando di risolvere il problema in casa vostra, senza dover ricorrere a costosi studi di registrazione e all'ausilio di fonici esperti.

Non scenderemo nello specifico tecnico, ci limiteremo ad analizzare cosa può essere necessario nella maggior parte dei casi, per creare uno studio di registrazione casalingo senza rinunciare a una buona qualità; nel secondo articolo spiegheremo come usare al meglio il materiale di cui si è parlato.

Tengo a precisare che per ottenere una registrazione professionale, magari ad uso commerciale, l'ausilio di uno studio di registrazione è inevitabile, non solo per attrezzature di cui lo stesso dispone, ma soprattutto per le competenze che possiedono le persone che ci lavorano che sarebbero a vostra disposizione per migliorare il prodotto da realizzare.

In questo articolo quindi non parleremo di un prodotto commerciale da realizzare per un cliente pa-

gante e con un budget sostanzioso, parleremo di prodotti creati per il personale piacere di realizzarli.

Partiamo con una importante considerazione: "l'audio inserito in un audiovisivo non può essere da meno delle sue immagini"; il parlato diventa parte integrante della colonna sonora, fondendosi ai suoni e alla musica, non può essere realizzato con prodotti di bassa qualità o in modo approssimativo. Da questo presupposto vediamo quali sono gli strumenti principali che rappresentano l'unico vero investimento.

Parliamo di un microfono e di un registratore digitale che difficilmente dovranno essere sostituiti nel breve/medio periodo, in quanto sono strumenti non soggetti a continue migliorie tecnologiche.

A tal proposito l'investimento richiesto dovrà essere effettuato su apparecchiature di buona qualità.

Oggi con poche decine di euro si può acquistare un microfono da collegare al computer e, tramite l'utilizzo di software gratuiti (ad esempio Audacity), effettuare una registrazione, ma la qualità della stessa non varrà sicuramente il lavoro svolto per la realizzazione delle immagini e per il loro montaggio.

Un valido microfono da computer può essere utile ad effettuare una chiamata tramite Skype o una videoconferenza, di certo non una registrazione vocale di qualità.

Un altro consiglio è quello non utilizzare il computer come registratore in quanto la cosa comporta dei problemi; uno di questi è rappresentato dalle ventole di raffreddamento che producono dei rumori di fondo a cui l'utente si abitua in fretta, ma che in una registrazione possono essere fastidiosi e difficili da rimuovere.

Il primo passo quindi sarà quello di dotarsi di un buon registratore digitale.

Sono molte le aziende che producono registratori di qualità, tra queste troviamo la Zoom, Tascam,

1 *Siti di riferimento:*

Zoom <http://www.zoom.co.jp/products/h4n>  
Tascam <http://tascam.com/product/dr-70d/>  
SE Electronics <http://www.seelectronics.com/bundles/>

2 Il secondo sarà pubblicato nel mese di dicembre.

Fostex, Sony e Olympus, tanto per citarne alcune. Alcuni di questi prodotti sono dei veri e propri studi di registrazione portatili, molti dei quali posseggono oltre alla possibilità di poter collegare uno o più microfoni esterni, anche dei propri microfoni integrati. Un esempio su tutti è lo “Zoom H4n Handy Recorder”, prodotto molto conosciuto nel mondo professionale e considerato tra i migliori registratori a mano esistenti (immagine qui sotto).



Questo recorder dal peso di 280 gr. registra su scheda SD ed è dotato di due microfoni a condensatore stereo di alta qualità in configurazione X/Y con angolo di ripresa a 90° o 120° oltre che due ingressi XLR con alimentazione phantom<sup>3</sup>.

Può inoltre registrare simultaneamente su 4 tracce in formato wave fino a 96KHz/24bit o in MP3 con vari bitrate.

Altro prodotto valido è il nuovo Tascam DR-70, anch'esso dotato di due microfoni incorporati e di quattro ingressi XLR con alimentazione phantom; le caratteristiche di registrazione sono analoghe a quelle dello Zoom.

Il DR-70 ha inoltre la possibilità di essere agganciato, tramite l'apposita vite, sotto il corpo della macchina fotografica per essere utilizzato comodamente in registrazioni live.

Questo apparecchio possiede una funzione di “Dual Recording” che permette di registrare simultanea-

<sup>3</sup> tecnica che consiste nel far passare l'alimentazione elettrica lungo gli stessi cavi audio in cui passa il segnale.

L'alimentazione phantom è stata inventata (e tuttora è principalmente utilizzata) per alimentare i Microfoni a condensatore, che pur avendo un'alta sensibilità e quindi qualità del suono producono segnali elettrici troppo bassi e che necessitano di un preamplificatore, incorporato nel microfono stesso per far sì che l'effetto del rumore sul segnale che passa nel cavo sia trascurabile.

Per saperne di più sul microfono condensatore si rimanda a [http://it.wikipedia.org/wiki/Microfono\\_a\\_condensatore](http://it.wikipedia.org/wiki/Microfono_a_condensatore)

mente alla traccia principale una traccia di backup con un volume sino a 12dB inferiore, questo aiuta a prevenire possibili distorsioni dovute ad un volume di registrazione troppo alto.

Entrambi i prodotti sono reperibili presso i negozi di materiale musicale o su internet ad un prezzo che si aggira tra i 250 e i 300 euro.

L'acquisto di uno di questi registratori potrebbe eventualmente liberarci dall'incombenza di possedere anche un microfono.

I microfoni di cui sono dotati lo Zoom e il Tascam sono di buona qualità, ottimi per le registrazioni ambientali ma di non semplice utilizzo per la registrazione vocale, inoltre bisognerebbe dotarli di una buona spugna/filtro antivento e di un filtro Antipop. Esistono aziende che producono questi accessori ma, avendo questi recorder una forma molto differente da quella di un normale microfono, spesso sono molto cari e scomodi da usare.

Andrebbe quindi preso in considerazione anche l'acquisto di un microfono.

Un kit come quello proposto dalla SE Electronics, il “sE X1 Studio Bundle” può essere non solo un buon punto di partenza, ma anche una soluzione stabile e duratura.

Il Kit è dotato oltre che del MICROFONO, di un FILTRO ANTIRIFLESSO, un ANTIPOP, un SHOCK MOUNT e un CAVO con connettore XLR a 3 pin<sup>4</sup>.

Si può reperire facilmente su internet anche questo Kit ad una cifra che si aggira intorno ai 240 euro.

Importantissimi sono gli accessori forniti nel kit che, come vedremo sul prossimo numero, agevolano una registrazione di qualità.

Ulteriori accessori utili allo scopo prefissato sono, un'asta per microfono, un paio di coperte, un tappeto (meglio se soffice e spesso), 2/3 pannelli in gommapiuma da isolanti della grandezza di circa 2 x 2 metri (reperibili in qualsiasi negozio di Fai da Te a circa 10 euro a pannello) e di una stanza arredata con soffitti non troppo alti, ideale sarebbe un piccolo studio con libreria.

Ora siete pronti per registrare; nel prossimo articolo analizzeremo tutti gli accorgimenti da utilizzare per far fruttare al meglio la vostra nuova apparecchiatura.

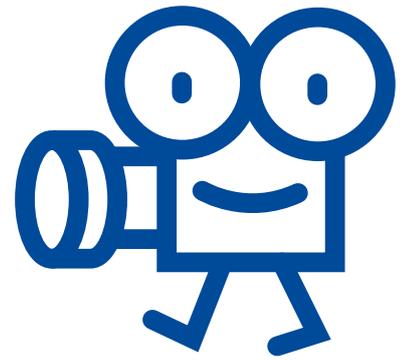
<sup>4</sup>

Si veda: [http://it.wikipedia.org/wiki/Connettore\\_XLR](http://it.wikipedia.org/wiki/Connettore_XLR)

# MONTAGGIO: tecniche antiche... ma MODERNE!

(1ª parte)

di Giuliano Mazzanti



L'introduzione via via sempre più massiccia di tecnologia, sia nelle fotocamere che nei programmi di montaggio, ha indotto gli autori di Audiovisivi Fotografici a “guardarsi attorno” ed analizzare le numerose possibilità tecniche che si possono usare nel montaggio, dando all'AV un carattere completamente diverso. La cosa curiosa è che molte di queste tecniche venivano utilizzate già nel mondo del cinema parecchi decenni fa, per lasciare posto successivamente alla grafica computerizzata. Per i “nostri” Audiovisivi che, come detto in altre occasioni, utilizzano un linguaggio diverso dal cinema e dal video, sono delle novità che potrebbero essere sfruttate in modo creativo o spettacolare.

Le analizziamo singolarmente, non dal punto di vista tecnico, ma in base al significato ed al messaggio che possono trasmettere.

**VIDEO (clip e/o sequenze).** L'Audiovisivo Fotografico non si chiama così per caso. Ha, cioè, una precisa struttura: quella di essere composto prevalentemente da fotografie, cioè immagini statiche. Per quanto queste immagini vengano “spostate” con panoramiche o zoomate, restano sempre dei frammenti di tempo, sui quali l'occhio si trattiene, anche per un solo attimo, dando più spazio all'immaginazione che alla narrazione. L'introduzione di una clip video o addirittura di una sequenza può essere stimolante, ma anche “rischioso”: l'errore potrebbe essere quello di raccontare troppo rispetto alle fotografie, rendendole paradossalmente inutili. Quindi, se viene utilizzato un video, deve essere funzionale alla drammaturgia impiegandolo nei casi in cui la fotografia... “non basti”. Un esempio: “*Shoe box*” di Alex Carvalho (<https://vimeo.com/3822582>).



Qui la fotografia e il video si sono, per così dire, venuti incontro: la velocità di successione delle immagini ha reso la fotografia più vicina al video e i video si sono soffermati su momenti molto lenti. Le fotografie sono spesso inquadrature dall'alto, in modo “distaccato”, le clip video sono invece riprese all'altezza del soggetto.

Che cos'ha il video che la fotografia non ha? Per esempio il sonoro. L'audio in presa diretta rende vero ciò che, invece, la fotografia immagina. Fate caso al rumore della fotocamera in alcune clip.

Un altro modo per utilizzare il video è durante una dissolvenza incrociata. Se la transizione è abbastanza lunga da permetterlo e se l'elemento narrativo è coerente, si possono inserire dei movimenti filmici (onde del mare, erba o foglie mosse del vento, ecc.). Questa tecnica la possiamo definire “Video d'Effetto” e viene utilizzato come una dissolvenza.

Come esempio porto il mio AV “*Lamerica*”, dove il mare (1'40”) diventa l'elemento di unione tra la Sicilia e New York (<https://www.youtube.com/watch?v=Qzybobb783M>).

Questo è il caso in cui il montaggio vuole essere prettamente fotografico e la clip video, appena percettibile, serve solo a richiamare un luogo,



un ambiente o un movimento che rientra nella drammaturgia dell'AV. Effetto sì, ma con intrinseco un significato ben preciso e, come tutti gli effetti, va utilizzato per lo stretto necessario.

**STOP MOTION (passo uno).** E' la tecnica di animazione cinematografica più antica che consiste nello spostare progressivamente oggetti inanimati e fotografarli ad ogni cambio di posizione. Il primo film in cui venne impiegata questa tecnica fu *"Un mondo perduto"* del 1925, ma il più famoso e perfezionato è *"King Kong"* del 1933 (<https://www.youtube.com/watch?v=uYWSOzFMZjg>).



La macchina da presa impressionava un fotogramma alla volta (passo uno), quello che oggi noi possiamo fare con la fotografia. Ma l'uso che si può fare con lo Stop Motion non è solo l'animazione: utilizzando la fotocamera con scatti in sequenza veloce (2, 3 o 5 fps a seconda della velocità del movimento), possiamo riprendere persone che si muovono.

L'esempio più famoso è *"Paper Memories"* di Theo Putzu; in questo caso la tecnica è al servizio dell'idea, ma attenzione: il linguaggio utilizzato, le inquadrature e i tem-

pi lo rendono molto più vicino al mondo cinematografico di qualunque altro audiovisivo. Un altro esempio è *"Her Morning Elegance"* di Oren Lavie che nasce come videoclip della canzone omonima ([https://www.youtube.com/watch?v=2\\_HXUShhmY](https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUShhmY)).

Qui i movimenti degli attori seguono le parole della canzone. L'uso dello stop motion diventa indispensabile, in quanto il movimento da sdraiati non sarebbe potuto essere sufficientemente fluido se fosse stato ripreso utilizzando un filmato.



La complessità del lavoro la possiamo vedere in questo backstage (<https://www.youtube.com/watch?v=JKptYcQuKxc>). La differenza sostanziale nella realizzazione dei due Audiovisivi è che quello di Theo Putzu è stato ripreso con scatti in sequenza veloce durante il naturale movimento del protagonista, mentre in quello di Oren Lavie le fotografie sono state scattate singolarmente, dopo ogni piccolo movimento degli attori (aiutati dagli assistenti) e quindi non ad intervalli di tempo regolari. Il risultato finale, dato dall'unione di tutte le fotografie, è il medesimo. Se il cinema usava questa tecnica prevalentemente per effetti di animazione, noi la possiamo impiegare per scopi puramente artistici, conferendo all'AV uno stile più cinematografico pur mantenendo la sua caratteristica "struttura fotografica". Non è certamente una tecnica semplice da usare e occorrono diversi tentativi prima di ottenere un buon risultato. Quello che possiamo provare è di inserire nell'AV anche solo poche sequenze in Stop Motion, per esempio per rompere un ritmo, sempre che la colonna sonora ce lo permetta!

# Da un flusso di immagini a una STORIA da condividere.



di Gabriella Gandino

## Il delicato intreccio tra personalità e creazione artistica.

Oltre alle capacità tecniche, cosa deve avere un autore di audiovisivi affinché un flusso di immagini prenda corpo attraverso una colonna sonora, acquisisca una forma e una sintonia propria, diventi una storia?

Se riteniamo che un audiovisivo fotografico sia «qualcosa di più» delle parti che lo compongono, da cosa è dato questo *plus*?

Da un punto di vista psicologico possiamo ipotizzare che la produzione di un audiovisivo rappresenti un equilibrato intreccio tra aspetti cognitivi ed emotivi dell'autore, ai quali si aggiunge, affinché il risultato si elevi dalla media, una buona dose di creatività.

Ma – possiamo allora chiederci - cosa è la creatività?

Molti studi hanno cercato di fornire una risposta a questa domanda; ad esempio, recenti ricerche nel campo delle neuroscienze affermano che essa coinvolge un certo numero di processi neurali ed emozionali. Tuttavia, non si ha ancora un quadro ben definito di come funzioni «una mente fantasiosa».

La creatività opera infatti in modi ancora in parte misteriosi e talvolta paradossali.

Una parte del processo creativo riguarda gli aspetti cognitivi. La sfera logico-razionale è chiamata in gioco poiché l'autore utilizza le sue competenze tecniche ed esperienziali per muoversi in un terreno che gli è noto: egli è spinto a creare partendo dalla propria esperienza e da ciò che sa fare. Un'altra parte del processo creativo è emotiva: la pregnanza di un'opera è legata (anche) alla capacità di sfiorare le corde emotive e di risuonare nell'esperienza di chi osserva.

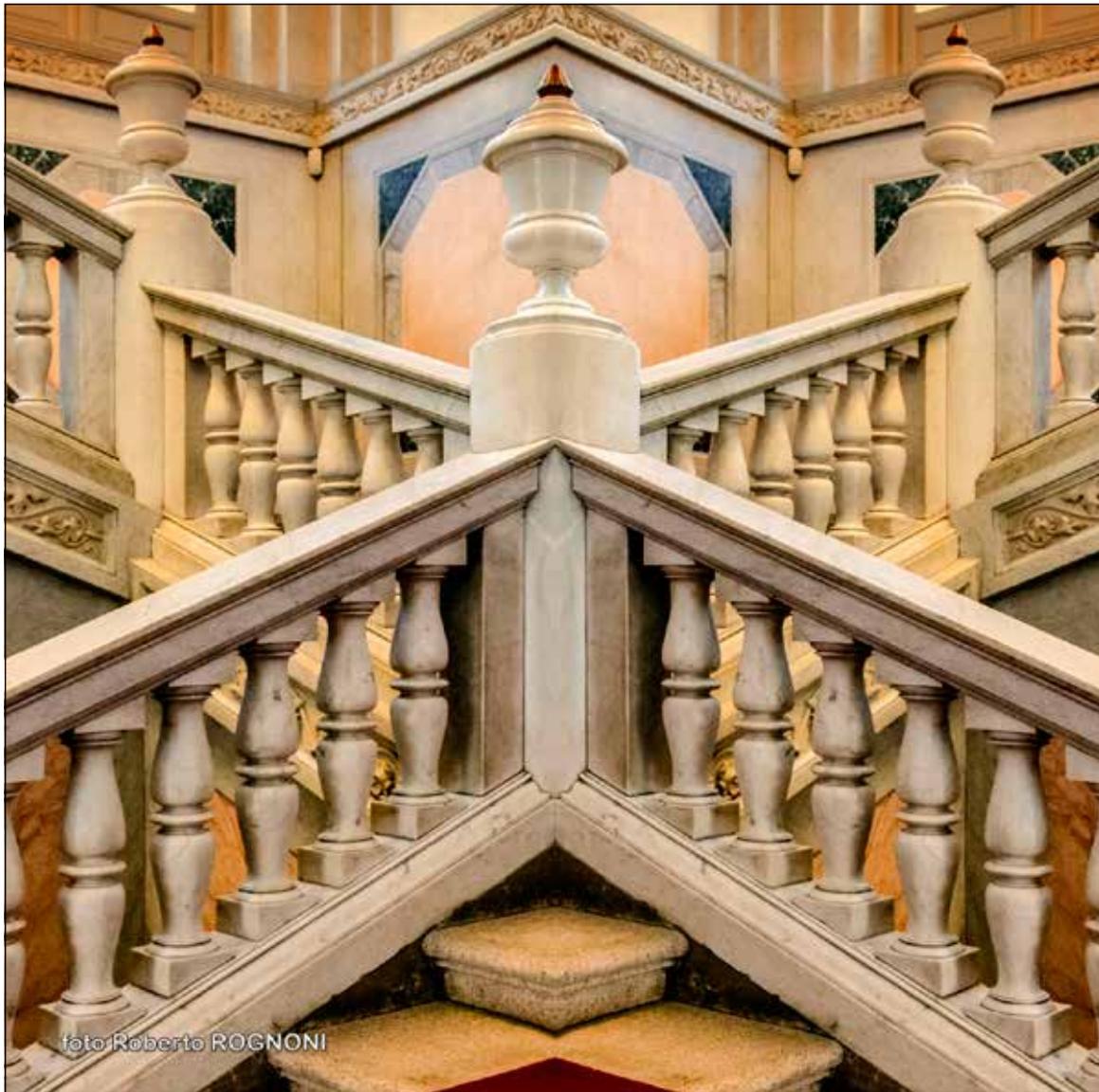


Oltre alle capacità prettamente cognitive e a quelle necessarie a comunicare e suscitare emozioni, anche le caratteristiche di personalità possono predisporre un soggetto ad essere creativo? Esistono persone che più di altre sono spinte verso l'espressione

creativa?

Uno dei primi studi che ha esplorato le relazioni tra personalità e creatività afferma che i soggetti creativi condividano una serie di caratteristiche.

Si tratta di persone aperte a nuove esperienze, innovative, sicure di sé, energiche e ambiziose. Queste evidenze sono state confermate da studi più recenti, che hanno sottolineato come anche l'estroversione sia una particolare carat-



teristica di chi mostra una creatività spiccata. L'apertura mentale, che consiste nel bisogno di novità, cambiamento, nell'essere dotati di immaginazione, sembra inoltre accomunare coloro che si cimentano in un atto creativo.

La creatività può essere utilizzata come espressione (catartica) di emozioni anche negative. Questo apparente paradosso che connette la malinconia all'energia insita in un atto creativo può essere un modo attraverso il quale l'artista si alleggerisce esprimendosi nella condivisione. Potremmo ad esempio ipotizzare che chi è malinconico si esprima in maniera più incisiva, attraverso una comunicazione più efficace. Chi tende invece ad essere severo con se stesso sarà intento a creare un prodotto artistico più pensato e raffinato.

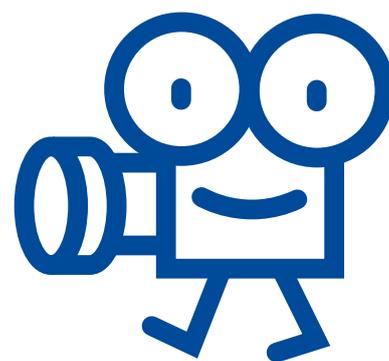
Questo delicato campo di riflessione e di indagine non può che muoversi in due direzioni: cercare ciò che accomuna gli autori per generalizzare e meglio comprendere; senza però dimenticare l'unicità dell'individuo, e dunque tenendo sempre presente la singolarità di ogni autore, e delle sue opere.

#### Bibliografia

- Feist, G. J. (1998). *A meta-analysis of personality in scientific and artistic creativity*. *Personality and Social Psychology Review*, 2(4), 290-309.
- Grosul, M. (2010). *In search of the creative scientific personality*. Master's Theses. Paper 3863.

# FINAL CUT Pro X

di Matteo Mazzetti



Iniziamo con questo articolo a presentare Final Cut Pro X con una semplice panoramica sul software, così da poterci addentrare nello specifico con i prossimi scritti.

Questo software è solo in inglese (ma molto facile da capire) e gira solamente in ambiente Mac. L'interfaccia è molto semplice; lo sfondo nero migliora il contrasto con le immagini, e tutto è studiato per rendere il flusso di lavoro intuitivo.

Possiamo distinguere due aree di lavoro principali (superiore e inferiore) separate da una barra centrale dove troviamo tutte le funzionalità specifiche suddivise in “gruppi di funzioni”.

Nella metà inferiore, sulla sinistra, c'è la “Magnetic TimeLine”, ovvero l'area di lavoro, che, a differenza degli altri software video o per audiovisivi, non è suddivisa in piste, ma comprende un unico spazio come se fosse una “scrivania virtuale”, dove è possibile inserire degli oggetti che potranno poi essere

spostati o manipolati abilitando la funzione magnetica: video o immagini (di colore blu), file audio (di colore verde), transizioni tra i vari “oggetti” (di colore grigio), titolazioni (di colore viola), “generators” (di colore giallo, che si possono definire come animazioni grafiche digitali come effetti nebbia, esplosioni ecc. realizzate su software differenti come Motion 5) e -per finire- effetti di ogni tipo da posizionare su altri oggetti (ovvero sui nostri file audio o video).

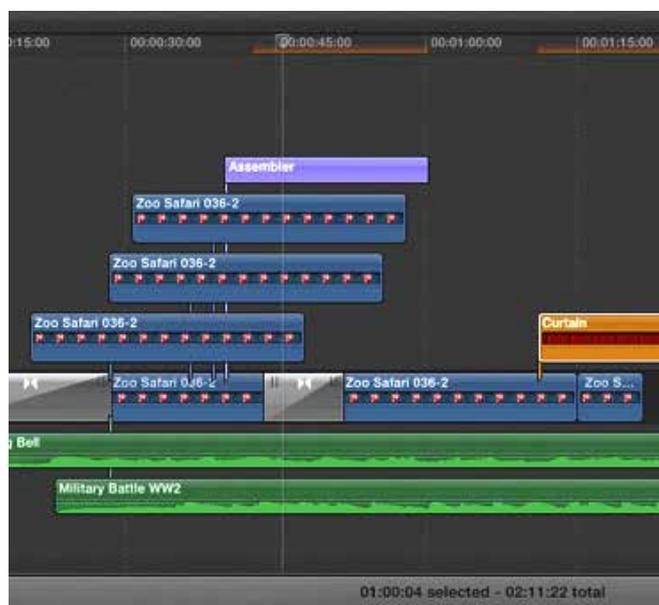
A funzione abilitata, tutti questi oggetti si attrarranno fra di loro, il che diventa molto comodo se si vuole ad esempio sincronizzare una transizione con un determinato “picco sonoro” del brano musicale; il software naturalmente riconosce i picchi sonori, quindi sposta automaticamente la transizione di poco in picco e vi fa risparmiare un sacco di tempo nelle forti zoomate per ricercare il punto esatto dove far partire la transizione o lo stacco visivo rispetto al sonoro.



Il software supporta tutti i formati: jpeg, bmp, tiff, raw o perfino psd multilivello (visibili con i vari livelli separati su diversi piani in modo da poter preparare su photoshop gli scontorni), per poi applicare effetti differenti ai diversi livelli salvati.

Sempre nello stesso riquadro, la barra arancione che sottolinea solo alcuni tratti della “TimeLine”, indica la zona del progetto che deve ancora subire il “rendering”, cioè l’elaborazione del progetto che stiamo creando. In questo modo l’esportazione finale sarà molto più veloce, ma soprattutto, essendo pre-renderizzato in questa fase, il file finale potrà essere costituito da un numero infinito di piste<sup>1</sup>, senza senza subire rallentamenti o risultare più pesante una volta esportato<sup>2</sup>.

Sotto la “TimeLine”, troviamo la funzione zoom per ingrandirla sia in senso verticale, che in senso orizzontale.



Accanto, invece, troviamo la libreria degli effetti da utilizzare sulle immagini, sui video o sul sonoro. Possiamo trovare di tutto: effetti visivi da usare su immagini o video, suddivisi per tipologia (effetti di base, sfocature, effetti luce ecc.), con una sorta di “preview” dell’effetto stesso già all’interno della libreria. (vedi immagine seguente), oppure effetti sonori sempre suddivisi per tipologia.

Così, scorrendo nelle varie sezioni della parte riguardante gli effetti, troviamo la parte riguardante le immagini, dove direttamente da Final Cut Pro X (se avete caricato i vostri file su software come iPhoto o Aperture) potrete scorrere all’interno di Final



Cut per trovare l’immagine che vi interessa con una più pratica e veloce ricerca rispetto alla navigazione tra le varie cartelle del vostro computer o sugli hard disk. Naturalmente con tanto di “preview”.

Dopo le immagini proseguendo tra i tasti della barra centrale sopra la “TimeLine”, troviamo il simbolo della nota musicale, dove potrete fare le stesse operazioni per le foto, con i vostri file musicali: wav, mp3, caf o tanti altri caricati in specifiche cartelle o, se compatibili, su playlist di iTunes.

Dopo la Nota troviamo la sezione “transizioni”, ovvero i mix che possiamo usare tra i vari file immagine, video o audio, ma anche con titolazioni o “generators”; sempre suddivisi per tipologia.

Dopo le transizioni abbiamo le titolazioni sempre suddivise per tipologia e successivamente i “generators”. Infine abbiamo una sezione più ludica di “Themes”, dove trovare temi prefabbricati di vario tipo come le grafiche delle partite di calcio o dei TG.

Gli ultimi due tasti nella barra centrale: il primo con i due pallini e la linea ad S fa comparire o scomparire dalla parte superiore il cosiddetto “inspector” (che dopo vi mostro più in dettaglio); l’ultimo (con la freccia) è il tasto per l’esportazione del vostro progetto nel file finale prescelto, come vedremo in successivi articoli.

Infine, la bacchetta magica e il tasto alla sua destra sono rispettivamente i menu delle funzioni riservate alla “Color Correction” ed il menu delle funzioni di “retiming” (“Slow o Fast Motion” quindi rallentamenti dell’immagine o accelerazioni).

Nella parte centrale della Barra troviamo: l’orologio per visionare a quale minuto del progetto siamo e il numero che indica la percentuale del “rendering” che il software esegue in tempo reale, mentre voi

1 Nel caso di Final Cut Pro X, di livelli.

2 In un file in formato exe, questo processo si esegue direttamente al momento del lancio del file e quindi della visione stessa dell’opera.

state effettuando il montaggio. Essendo Final Cut un software studiato per un “multiprocessing”, più livelli avrà il vostro progetto e più avrete necessità di utilizzare un computer potente a doppia GPU, con processore “multi core” studiato per montaggi video e software come Final Cut.

Nella parte di sinistra della barra centrale troviamo il tasto con il cursore: la freccia rivolta verso l'alto servirà per selezionare la funzione prescelta da usare nella “TimeLine” (con il relativo tasto di funzione rapida da tastiera per velocizzare al massimo il flusso di lavoro), ovvero semplice selezione, taglio (Blade o Blading) di una sequenza audio o video, o il “trimming” per spostare la sequenza stessa avanti o indietro nel tempo (lo vedremo più in dettaglio negli articoli futuri).

Tutto il resto riguarda funzioni più specifiche per la libreria del progetto dei nostri file.

Ogni software Apple ha una sua libreria dove vengono caricati i file in un unico grande file che ha la funzione di “scatola magica”.

Noi possiamo caricare tutti i file necessari al progetto, all'interno della libreria di Final Cut che permette il massimo della personalizzazione; vi dà la possibilità di inserire eventi contenenti al loro interno più progetti, oltre alla possibilità di creare librerie differenti.

Sembra difficile ma non lo è ... a cosa serve?

Se andate da un amico per mostrare il progetto e modificarlo con lui, non servirà portare il vostro pc (soprattutto se il vostro amico ha un MacPro e voi no). Basterà portare un HD Thunderbol o USB3 con i file libreria di Final Cut (le vostre scatole) e avrete tutto ciò che è necessario per poter lavorare. Una volta compresa, questa funzione è molto utile soprattutto per il backup dei vostri progetti.

Nelle preferenze generali del software, esiste una funzione per abilitare automaticamente l'importazione del file all'interno della libreria al momento in cui voi lo posizionate nella “TimeLine” e convertirlo dalla libreria<sup>3</sup>, oppure elaborarlo direttamente dalla posizione in cui lo avete preso. Se andaste dal vostro amico e non aveste con voi anche i file originali, non potreste lavorare. Al contrario, importandoli dentro la libreria di Final Cut, il file originale

<sup>3</sup> Quando si crea un progetto, si imposta anche il formato che i file dovranno avere nella libreria e sono tutti formati ProRes; quindi, importando una immagine nella libreria, verrà convertita in vari formati ProRes a seconda del ProRes prescelto – funzione utile se importate dei TIF o PSD)

potrà rimanere al sicuro da eventuali distruzioni o corruzioni.

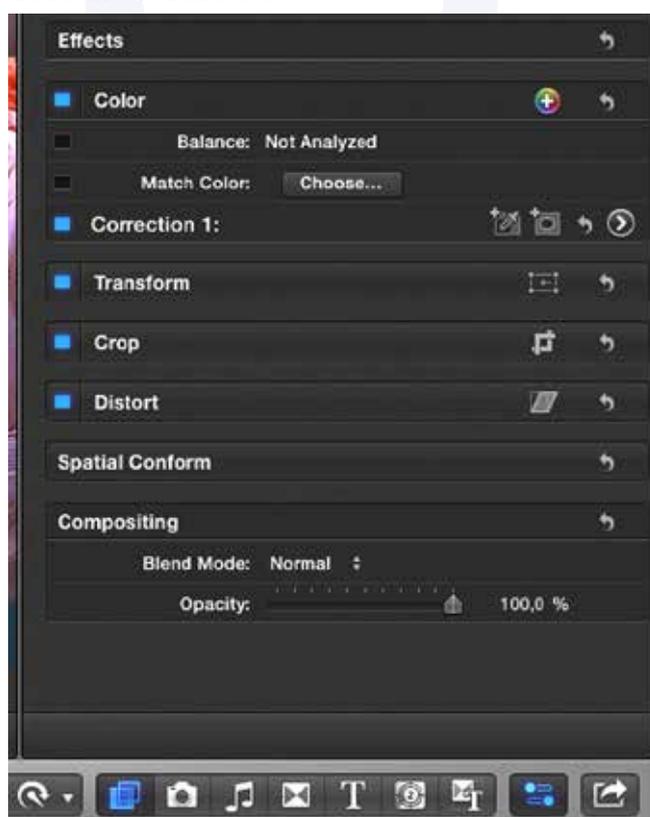
È consigliabile lavorare con la libreria, ma richiede comprensione e dimestichezza con le procedure sia per la salvaguardia dei vostri file “master”, ma anche per una più veloce elaborazione successiva.

Certamente tutti questi passaggi sono molto pesanti per la macchina, quindi occorrerà ottimizzare il metodo di lavoro in funzione del vostro computer.

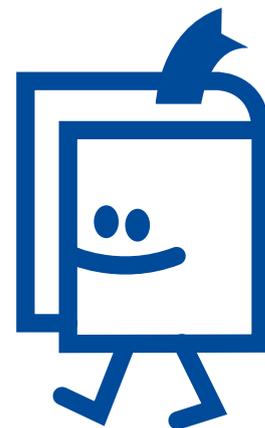
Sottolineo, prima di concludere, che se non importate i file nella libreria avrete solo una “preview”.

Accanto alla sezione “libreria” avete l'anteprima della vostra “TimeLine” o la semplice anteprima di un file contenuto nella libreria. Questa sezione potrà essere personalizzata; ad esempio, se utilizzate un secondo monitor, potete mettere la “preview” della TimeLine a tutto schermo e vi mostrerà anche le correzioni dei colori del vostro progetto e tutte le personalizzazioni. Contemporaneamente potreste mantenere in piccolo la “preview” dei file della libreria meno importante della generale.

L'ultima sezione a destra della parte superiore si chiama “inspector” e si abilita o disabilita cliccando sul tasto con la riga ad S ed i due puntini. È la sezione con tutte le funzioni e le sottofunzioni dei vostri effetti di transizione o quant'altro presente in Final Cut; da qui potrete modificare e personalizzare ogni singolo effetto o gestire tramite i “Key Point”, gli effetti nella “TimeLine” per dargli ad esempio dei “Fade in” o “Fade Out”.



# IL FORMATO VERTICALE nell'AUDIOVISIVO (3ª parte)



**m.objects** a cura di Gianni Rossi

Le soluzioni sull'inserimento del formato verticale, presentate negli articoli precedenti, sono decisamente semplici ma non sempre i verticali a nostra disposizione sono idonei: a volte l'affiancamento richiede una linea di congiunzione sfumata. Del resto, *l'affiancamento con sfumatura*, se ben fatto, risulta molto più suggestivo. Questa operazione può essere effettuata in Photoshop, creando una terza foto che contiene i due verticali con i margini contigui sfumati, ma un risultato simile si potrà ottenere mediante l'impiego di **Maschere Dinamiche**.

Questo sistema ha il vantaggio di vedere immediatamente il risultato sullo *Schermo di Anteprima* e di manipolare la composizione fino ad ottenere l'effetto desiderato.

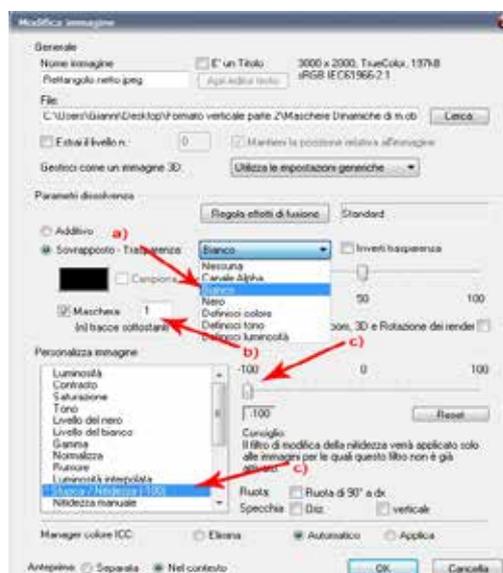


Importo due foto verticali sulla **2ª** e **3ª traccia** di **m.objects**, trascino lo strumento **Area** su ogni miniatura e, con un doppio click sulla icona, apro la finestra *Modifica Area Immagine*. Con la freccia obliqua (*Dimensione*) le ingrandisco ben oltre il riempimento del fotogramma.

Per ottenere bordi contigui sfumati, devo creare una maschera dinamica. Il metodo più semplice è il seguente: creo con *Photoshop* una immagine nuova: un rettangolo nero su sfondo bianco (vedi a lato), la salvo in **jpeg** (3000x2000 72 dpi)



e la inserisco nella cartella *Immagini* dell'audiovisivo. Da qui sulla **1ª traccia**. Per poterla utilizzare come **maschera dinamica** dovrò eseguire in sequenza le seguenti operazioni:



**1ª operazione:** doppio click sulla base della miniatura;

**a)** nella finestra *Sovrapposto*, *trasparenza* scegliere **Bianco**

**b)** mettere lo spunto in **Maschera 1 tracce sottostanti**

**c)** scegliere **Sfocatura - 100**

In questo modo ho trasformato la foto in un *canale alfa*. La sfocatura mi ha permesso di rendere sfumati e non più netti i bordi del rettangolo nero.

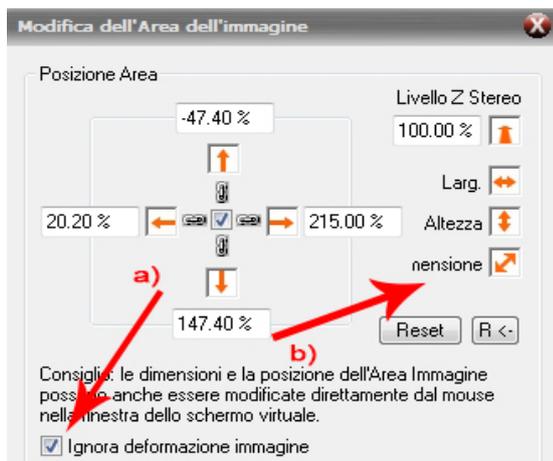
La maschera dinamica potrà assolvere a due compiti: la parte esterna (*quadrettata*) farà trasparire la foto sottostante (fiore rosa) mentre la parte interna (*nera*) farà trasparire la foto della 3ª traccia (fiore azzurro), avendo mascherato quella della 2ª traccia (vedi figura seguente).



2° operazione: trascino l'icona **Area** sulla maschera dinamica e poi *doppio click* sulla icona stessa.

a) inserisco  $\checkmark$  in *Ignora deformazione immagine* (freccia a).

L'opzione *Ignora deformazione immagine* è molto furba perchè consente ad un rettangolo di diventare quadrato, ad un cerchio di diventare ovale semplicemente agendo sulle frecce arancioni situate a destra: **Larghezza** e **Altezza**. Consente quindi di cambiare forma alle maschere dinamiche create, rendendole adatte a molte altre funzioni.



b) ingrandisco (freccia b) moltissimo la parte nera della maschera dinamica, poi **la spostato verso destra** fino a che il suo bordo rende sfumato il margine della foto di destra. Il forte ingrandimento della parte nera rende il suo bordo molto più sfumato. Nella prossima immagine appare il risultato. Ora posso inserire la composizione in una sequenza.

Suggerisco di far precedere alla composizione dei due verticali una foto di analogo argomento in formato orizzontale (fiore giallo nella immagine) collocandola sulla traccia superiore e attivando la funzione *Sovrapposto, trasparenza*.

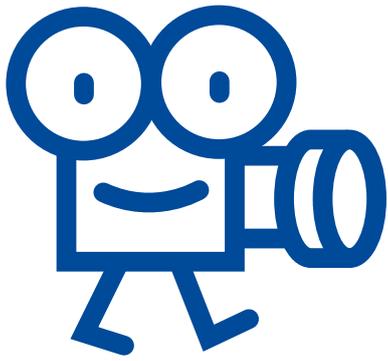
Questo accorgimento rende omogenea la dissolvenza di entrata dei due verticali, evitando linee di congiunzione, possibili durante la loro fase ascendente.

Nell'immagine successiva ho indicato con la freccia gialla l'antipatica linea verticale in questione, situata nella fase ascendente della dissolvenza.



Vi è un altro metodo per ovviare a questo inconveniente. Una maschera dinamica, realizzata con PS in formato \*.jpeg con lo strumento *Sfumatura*, viene collocata nella traccia al di sopra del fiore azzurro, opportunamente dimensionata e collocata proprio allo scopo di mascherare la linea verticale. Il risultato appare nell'ultima immagine.

Le maschere dinamiche si possono realizzare anche in formato \*.png e il loro utilizzo permette effetti molto creativi ma questo sarà l'argomento della prossima chiacchierata.



# PROSHOW PRODUCER

di Giorgio Alloggio

## LE IMMAGINI - Importazione e gestione locale dei file immagine.

Dopo aver visto nel precedente articolo come si presenta lo spazio di lavoro di Producer, iniziamo a costruire un audiovisivo partendo dall'importazione e gestione delle immagini. Come azione preliminare imposteremo un parametro fondamentale che è **l'Aspect ratio** cioè il rapporto tra il lato lungo e quello corto della visualizzazione del nostro audiovisivo. Selezioniamo dalla **Menu Bar**: *Show > Show Setting*, nella finestra in alto (immagine 1) impostiamo il valore di **Aspect ratio** desiderato: i valori preimpostati sono 16:9 e 4:3, è possibile definirne uno a piacere.



Ci dovremo posizionare nello spazio di lavoro **BUILD** in cui sono visualizzate, sulla sinistra, la **Folder list** e la **File list**. Potremo in questo modo accedere a tutte le immagini contenute nel nostro computer. Per importare un'immagine è sufficiente selezionarla nella sua posizione d'origine e trascinarla, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, sulla **Slide list**. È possibile inserire più immagini contemporaneamente, in questo caso si selezioneranno preventivamente tutte le immagini premendo il tasto **Ctrl** ed il tasto sinistro del mouse e quindi si trascineranno sulla **Slide list**. Ogni immagine andrà ad occupare una slide diversa, sulla **File list** le im-

magini importate saranno contrassegnate da un segno di spunta e da un numero che indicherà quante volte l'immagine è stata utilizzata.

Le slides possono contenere al loro interno più **layers** (costituiti oltre che da immagini anche da video, maschere, testi). Per importare più immagini nella stessa slide è sufficiente tenere premuto il tasto **Ctrl** quando la si trascina.

Una volta importata possiamo andare a gestire l'immagine. Clicchiamo due volte sulla slide e si aprirà la finestra riprodotta nell'immagine 2. Dovremo selezionare il **layer** che intendiamo gestire nell'apposita finestra (nel nostro caso ne è presente solo uno), i possibili interventi sono divisi in tre gruppi: **Layer settings**, **Adjustments**, **Effects**.

Per il momento ci concentreremo sui primi due. Il primo gruppo **Layer settings** è composto da una previsualizzazione dell'immagine e da quattro campi:

- **Selected layer** contiene il nome del file, una miniatura e tre pulsanti che consentono di avere le informazioni complete del file, di aprirlo con un editor esterno e di accedere alla cartella in cui è contenuto.
- **Layer type** permette di assegnare al file funzioni specifiche (questi aspetti saranno oggetto di approfondimento futuro).
- **Layer setup** permette di adattare l'immagine rispetto all'**Aspect ratio** configurato (questa azione non è necessaria se le immagini che si utilizzano sono state preventivamente editate nelle giuste proporzioni), di determinarne l'ingrandimento e di riposizionarlo rispetto al centro della slide che lo contiene.
- **Notes** permette di inserire delle annotazioni personali.



Figura 2

Il secondo gruppo **Adjustments** (figura 3) è composto da una previsualizzazione dell'immagine e da quattro campi:

- **Selected layer** contiene il nome del file, due miniature che permettono di confrontare gli effetti delle modifiche effettuate sull'immagine e tre pulsanti che consentono di avere le informazioni complete del file, di aprirlo con un editor esterno e di accedere alla cartella in cui è contenuto.

- **Adjustments** contiene comandi che permettono di variare l'aspetto dell'immagine agendo su: sfocatura, definizione, trasparenza, luminosità, punto di bianco, punto di nero, contrasto, intonazione, saturazione. Tutte queste azioni non sono distruttive cioè non sono effettuate sul file originale.

- **Editing tools** contiene comandi che permettono di variare l'aspetto dell'immagine: rotazioni, ribaltamenti speculari, vignettature, colorazione, ritaglio, ombreggiatura. Anche queste azioni non sono distruttive.

Nel prossimo articolo vedremo come è possibile realizzare effetti sulle immagini in modo dinamico.

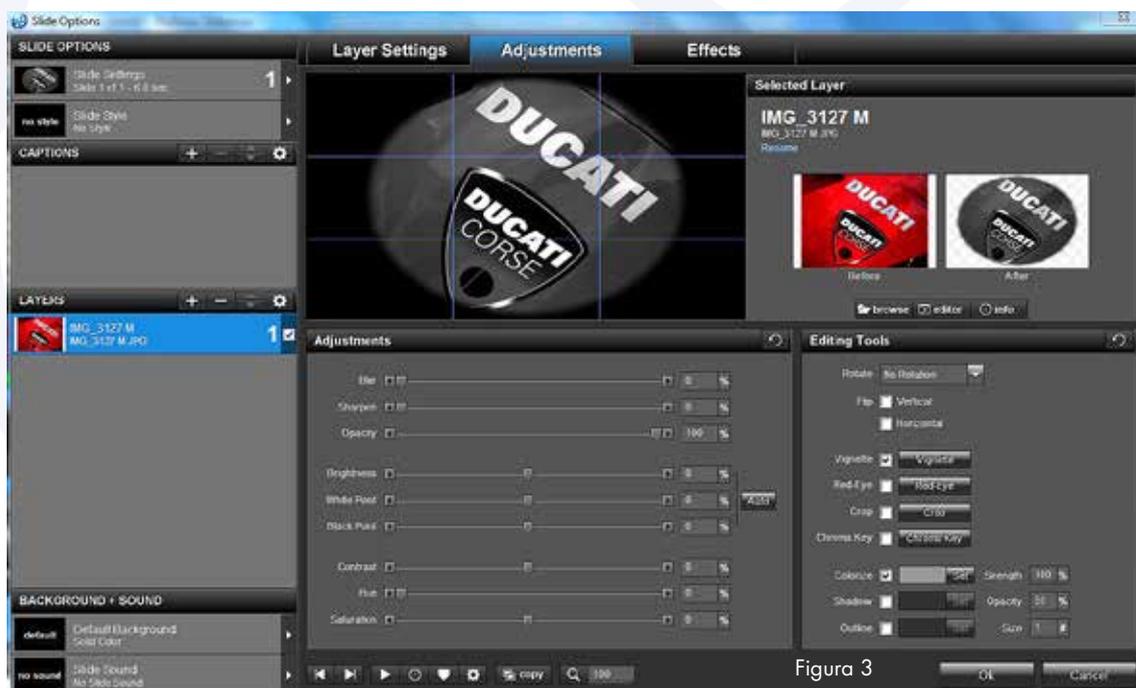


Figura 3

# Vorrei un Lytro di creatività, grazie!

di Fabrizio Luzzo



A un mese dal suo lancio ufficiale in Italia, effettuato dall'importatore Torinese Fowa, la fotocamera Illum dell'americana Lytro sta riscontrando un notevole successo e, nel contempo, sta creando anche molto scetticismo.

La frase più comune che mi capita di sentire da chi parla della Illum è: *“ecco, ora non si dovrà più neppure mettere a fuoco, la fotografia sta morendo”*.

Io mi pongo invece un'altra domanda: *“non saranno i fotografi che pronunciano queste frasi a diventare obsoleti se non cambieranno il loro modo di ‘vedere’ la fotografia?”*

Le tecnologie cambiano, si evolvono, dall'analogico si è passati al digitale urlando allo scandalo; se chiedevi ad un qualsiasi fotografo cosa ne pensava del digitale, ti rispondeva che non si sarebbe mai potuta abbandonare la pellicola; ora tutti fotografano in digitale.

Si poteva fruire degli audiovisivi solo tramite complessi sistemi di proiettori di diapositive, anche questi considerati per anni, dopo l'avvento del digitale, insostituibili; ora un software e un videoproiettore risolvono il problema e sono diventati lo standard.

In questi ultimi anni la tecnologia applicata alla fotografia è migliorata, ma limitandosi a una corsa verso l'aumento dei megapixel, all'inserimento della funzione X piuttosto che quella Y, ma di fatto dopo la nascita del digitale (quasi 20 anni fa) non abbiamo più assistito a vere e proprie “rivoluzioni tecnologiche”; almeno fino a oggi.

A mio avviso la Lytro Illum apre al fotografo ed in particolare proprio al fotografo di **audiovisivi**, nuovi orizzonti totalmente inesplorati, dando

la possibilità di aumentare la propria creatività già al momento dello scatto.

Le caratteristiche “poco” interessanti, a livello di qualità di immagine, della prima Lytro hanno fatto sì che l'esperimento tardasse a decollare, restando sino ad ora un genere di fotografia sperimentale.

Con Illum, Lytro reintroduce la fotografia denominata “Light Field Camera”, in grado di catturare l'angolazione, il colore e l'intensità della luce, su un apparecchio dalle caratteristiche decisamente avanzate.

Con una risoluzione di 40 Megaray (milioni di raggi di luce) la Illum cattura le informazioni

non solo di colore e profondità di campo, ma anche quelle sulla direzione della luce, con una quantità di dati tale da trasformare la fotografia bidimensionale a cui siamo abituati, in un'immagine contenente profondità tridimensionale virtualmente infinita.

Qui entra in gioco la creatività del fotografo (creatore di audiovisivi e non), in quanto le potenzialità del file generato dalla Lytro Illum non si limitano a consentire all'utente di **cambiare** la messa a fuoco in fase di post-produzione in caso di errore, bensì di effettuare una vera e propria navigazione nell'immagine, non solo usando i classici pan e zoom già applicati normalmente, bensì andando ad agire nella sua profondità di campo e nella sua prospettiva.

Pensiamo a una fotografia su cui si esegue una panoramica con un leggero zoom verso il punto di interesse; nella classica fotografia eseguiremo uno spostamento (sinistra/destra o viceversa) di un piano bidimensionale, in simultanea un in-



grandimento (crop) verso il soggetto dell'immagine.

Con il file della Illum si può effettuare la stessa panoramica, ma durante lo spostamento si può impostare un cambio di prospettiva tra primo piano e sfondo, questo corrisponde ad un vero e proprio cambio di punto di vista.

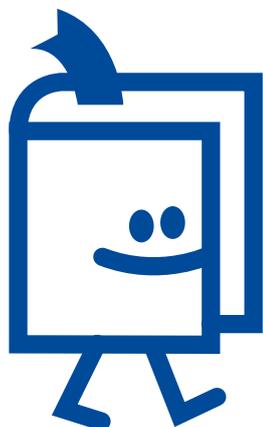
Simultaneamente effettuando lo zoom si può procedere a un cambio di messa a fuoco tra sfondo e soggetto, operazione che esalterebbe ulteriormente il movimento creato.

Tanto per intenderci in modo semplice, portate un dito di fronte al vostro viso, a circa 40 cm. e ora provate ad aprire e chiudere alternativamente gli occhi; assisterete al cambio di prospettiva di ciò che vedete tra il vostro dito e lo sfondo; poi, se vi concentrate sul dito, lo sfondo sarà sfocato, al contrario se vi concentrate sullo sfondo, ad essere sfocato sarà il vostro dito.

La Lytro Illum fa proprio questo grazie alla possibilità di catturare i campi di luce, inoltre con il software gratuito in dotazione, potrete anche creare dei video che eseguono questi cambi di prospettiva e fuoco in maniera del tutto fluida. Questa possibilità consente al fotografo di pensare in modo nuovo, in tre e più dimensioni, prima di effettuare lo scatto, immaginando nella propria mente le infinite fotografie che si stanno realizzando con un semplice click.

Nell'attesa di poter provare con mano la Illum e potervi mostrare qualcosa di realizzato appositamente per l'audiovisivo, vi rimando al link ufficiale della casa produttrice dove potete trovare dei file di esempio per capirne meglio il funzionamento e cominciare a far lavorare la vostra mente.

<https://www.lytro.com>



## I generi o categorie negli audiovisivi

*di Lorenzo De Francesco - Servizio AV FIAP*

Un po' come nel mondo animale e vegetale, anche per gli audiovisivi è nato il bisogno di classificare le opere per "specie" o meglio "generi". E' un'esigenza che è cominciata a manifestarsi con l'aumentare del numero degli autori e anche in funzione delle perplessità di chi, chiamato a giudicare vorrebbe premiare opere ottimamente realizzate ma che appartengono a due generi completamente diversi, inconfrontabili, quali per esempio il documentario naturalistico e la fiction.

Tutti sanno che in ambito cinematografico esistono un numero cospicuo di generi, basta

prendere una qualsiasi guida critica dei film per ritrovarli. Il genere di solito nasce come necessità di raggruppare opere per caratteristiche comuni. L'insieme dei generi è materia viva, in evoluzione: le avanguardie artistiche hanno spesso rotto i canoni per creare nuove forme o generi: è per esempio il caso del "realismo magico" per le opere del grande Federico Fellini che prima di lui non esisteva come genere.

Generalmente, classificare un'opera in un genere preciso, caratterizzato da contenuti e modalità realizzative "canoniche", è opera ansiolitica sia per l'autore, che sa già come muo-

versi, sia per la giuria, che sa già a quali canoni fare riferimento per la valutazione. E' così che anche in ambito AV amatoriale la FIAP ha da tempo prodotto una suddivisione in generi che in realtà è andata sviluppandosi in maniera un po' casuale nel tempo, in funzione dei lavori presentati e strizzando l'occhio, appunto, al cinema. E' venuto il momento di rimettere mano a questa suddivisione che mostrava alcune lacune e questo è stato fatto in occasione del rilascio della collezione AV FIAP versione 4, di cui è stato dato conto in altra sede.

E' importante separare il genere, che fa riferimento esplicito

al contenuto dell'opera, dalla forma tecnica di realizzazione, che può essere comune a diversi generi e può avere caratteristiche di maggiore o minore complessità realizzativa a fronte di contenuti uguali o diversi.

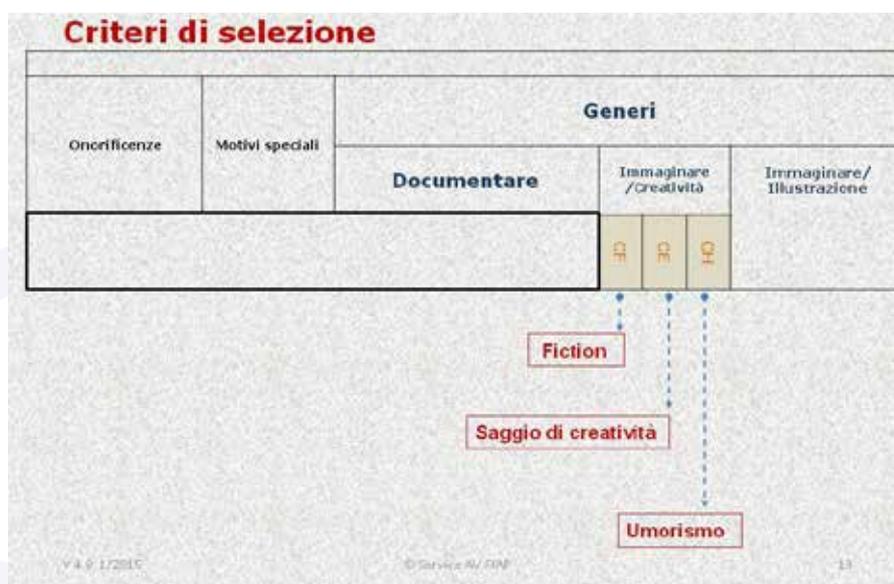
Per chi volesse riscontro di ciò basta far riferimento nella collezione alle opere "Atmosfere sospese" e "Très cher papa".

La classificazione attuata per la collezione, muove a partire da due filoni sostanzialmente diversi, che hanno caratterizzato la fotografia ed il cinema dai loro albori: il documentare e l'immaginare.

Al filone "documentare" appartengono documentari a fine divulgativo, didattico, storico e sociale ed il filone del reportage che "riporta", documentando, un evento/avvenimento. Una ulteriore suddivisione vede il documentario divulgativo scomporsi nel documentario su luoghi geografici o soggetti del mondo animale e vegetale.

L'altro grande filone, l' "immaginare" si attua attraverso la narrazione di una storia (fiction) o l'illustrazione tramite immagini di una poesia, di una prosa, di un brano musicale o di una canzone.

Nelle 3 figure qui a lato riportate sintetizzo i punti base della classificazione in generi; per informazioni e per chi volesse ricevere il catalogo della collezione AV FIAP in pdf scrivere a [lorendefrance@gmail.com](mailto:lorendefrance@gmail.com)





# La lettura dell'Audiovisivo: “Come foglie” di THEO PUTZU

di Roberto Rognoni

Theo Putzu si è fatto conoscere con l'AV “Paper memories”, un lavoro sul tema della memoria e del trascorrere del tempo, super premiato in tutto il mondo e del quale si parla anche in altra parte del notiziario.

Per parlare di questo importante autore ho scelto di “leggere” il suo ultimo lavoro, nel quale riprende lo stesso tema con la stessa tecnica, realizzando così una memorabile duologia.

Solitamente sul “grande schermo” le riedizioni dello stesso soggetto, dopo un primo risultato molto importante, sono sempre inferiori alle aspettative. In questo caso, invece, devo dire che il risultato di “Come foglie” è altrettanto apprezzabile ed ha già avuto riscontri critici molto buoni. Personalmente ne sono stato di nuovo favorevolmente impressionato.

Semplice il SOGGETTO di questo AV nel quale una giovane ragazza ritorna in treno nella vecchia casa di campagna alla ricerca dei ricordi d'infanzia. Così in un baule nella propria cameretta trova frammenti di questa memoria del passato - foto, monete, disegni, uno in particolare - che le danno l'occasione di creare nuovi “segni” da poter rammentare in un prossimo futuro.

Geniale e poetica l'IDEA di rappresentare la nuova memoria utilizzando le vecchie fotografie

raffiguranti foglie autunnali, che poi, appese a rami spogli, come nel disegno ritrovato, scivolano dalla superficie delle stampe fotografiche cadendo realisticamente sul prato.

La FOTOGRAFIA utilizza la tecnica stop-motion/time-lapse e ha comportato il montaggio di circa 4.000 fotogrammi, che danno al filmato un particolarissimo movimento, funzionale alla rappresentazione dell'idea/soggetto dell'autore.



A questo proposito, in un'intervista trovata sul web, Putzu afferma che *“la frammentazione visiva data da questa tecnica rimanda alla frammentazione temporale del ricordo, quindi forma e contenuto sono inscindibili”*, precisando

anche che è arrivato a questa scelta *“cercando il linguaggio più appropriato senza per esempio ricorrere all'uso del flash-back, che il più delle volte viene utilizzato in maniera del tutto didascalica. Volevo che il passato e il presente convivessero nello stesso spazio/tempo, da qui l'idea di animare le foto dentro le foto”*.

.... Quando si può dire che la tecnica non è fine a sé stessa. Aggiungo che ho trovato molto appropriata e suggestiva la COLONNA SONORA dei Velvet Score, una band toscana, che accompagna delicatamente il poetico viaggio nei ricordi della protagonista. Efficace anche la scelta dei rumori che puntualizzano realisticamente l'azione e l'ambiente, rendendo coinvolgente la visione dell'AV.

Per concludere un altro lavoro importante di un autore capace ed intelligente del quale sicuramente sentiremo ancora parlare.

### **Note biografiche**

Theo PUTZU è nato a San Gavino Monreale (Cagliari) nel 1978. Nel febbraio 2006 si laurea all'Accademia di Belle Arti di Firenze, corso di scenografia, indirizzo cinematografico. Negli stessi anni frequenta i corsi di regia e sceneggiatura presso la scuola-laboratorio cinematografico "IMMAGINA" di Firenze. Nel biennio 2008/2010 frequenta il Master in Regia Cinematografica presso il CECC – Centre d'Estudis Cinematogràfics de Catalunya – Barcellona. Il suo cortometraggio "Paper Memories" ha vinto più di sessanta premi internazionali.

L'audiovisivo è visibile al seguente link Vimeo: <https://vimeo.com/106488490>

Regia, sceneggiatura, montaggio, color correction: Theo Putzu

Fotografia: Theo Putzu – Gabriele Novasi

Post-Produzione: Salvatore Murgia



# “Virtualintervista”: Francesco LOPERGOLO

*a cura di Tiziana Dossi*



**NOTA BIOGRAFICA:** Sceglie la multivisione per visualizzare la musica, sua grande passione. Inizia così un percorso artistico accumulando esperienze nel linguaggio della comunicazione visiva. Oltre alla produzione di multivisioni classiche su grande schermo, realizza scenografie visive per spettacoli di danza, concerti e teatro. Specializzato in proiezioni di immagini sulle strutture architettoniche, organizza ad Asolo, ogni due anni, il Fantadia Festival Internazionale di Multivisione ([www.fantadia.com](http://www.fantadia.com)).

**Tiziana:** Audiovisivo, proiezione sonorizzata o multivisione? Spiegaci il tuo punto di vista su questa forma artistica, alla quale dobbiamo comunque dare un nome per poterci capire.

**Francesco:** Passeggiando per Padova nel lontano 1984 ho sentito una musica indiana uscire da una chiesetta sconsecrata; attratto da tale sonorità sono entrato e su uno schermo ho visto proiettate immagini dell'India che scorrevano in dissolvenza, accompagnate da una musica etnica legata a quel paese. Dopo circa 10 minuti (la

proiezione ne durava 40, con lo stesso ritmo e la stessa musica), un po' annoiato, sono uscito deluso ma con una certezza: non era quello il modo per utilizzare due espressioni così forti come le immagini e la musica. Anzi, questi due strumenti affiancati da un'ideazione adeguata avrebbero potuto creare una nuova prospettiva artistica. Perché allora non pensare ad un mezzo potente, dargli un unico nome, per facilitarne la comunicazione e renderlo una forma di intrattenimento spettacolare come il teatro, la danza, il cinema.

Per raggiungere questo obiettivo bisognava far conoscere tale strumento ad una platea più vasta possibile, che non fosse solo esperta di fotografia, ma che potesse apprezzare al meglio la creatività di un autore indirizzata ad emozionare, perché all'interno della sua opera non c'era solo la bella immagine o la musica straordinaria, ma un'idea, un'estetica, una sintesi, un messaggio, una perfetta lettura musicale, una grafica, una cura della dissolvenza etc. Come esistono il teatro o la danza come forme di intrattenimento artistico-culturale, così deve esistere la multivisione (audiovisivo, polivisione, dissolvenza incrociata). Ed è per andare in questa direzione che tanti anni fa nacque AIDAMA.

**Tiziana:** ti ho sentito più volte sottolineare che a differenza di noi fotoamatori che ci siamo avventurati anche nel mondo della multivisione, tu sei un "non fotografo". Il tuo approccio quindi è diverso?

**Francesco:** Io amo la musica perché penso che dia delle vibrazioni fortissime e offra la possibilità di volare con l'immaginazione. Ritengo che una bellissima musica adeguata all'argomento trattato in multivisione possa salvare le immagini anche bruttine, il contrario no. E' vero non fotografo, ma per fare multivisione ho dovuto sviluppare una cultura fotografica, cercando di comprenderla il più possibile. Della fotografia cerco di studiare la forma, i colori, le linee, gli spazi e tutto questo mi è utile per creare, immagine dopo immagine, una sequenza fluida ed armonica senza sottovalutare i contenuti. Non sempre questo accade per coloro che,



pur essendo grandi fotografi, dedicano poca attenzione alla musica. La scelta musicale di una multivisione non è solo un bel tappeto per le nostre foto, ma è uno spartito sul quale le nostre foto vanno inserite. Per fare questo bisogna studiarla, interpretarla, comprenderla. Nei corsi mi capita spesso di fare un esempio molto semplice. Se ascoltiamo un corno, automaticamente rivolgiamo lo sguardo verso un orizzonte; se ascoltiamo un giro di pianoforte, viene spontaneo abbassare gli occhi per interiorizzare al meglio questo strumento caldo e a volte romantico. Bene, se seguiamo questi suggerimenti musicali, quando ascolteremo il corno l'immagine che inseriremo sarà un orizzonte lontano, sul pianoforte forse dovremo inserire qualcosa che rappresenti un particolare, qualcosa che ci porti a considerazioni più intime. Personalmente, prima di ogni lavoro costruisco la colonna sonora adeguata al tema che intendo sviluppare e su di essa inserisco le imma-

gini interpretando la musica. Questa metodica aiuta molto. Se ho venti immagini di foglie autunnali in primo piano, bellissime e le inserisco all'inizio di un brano musicale caratterizzato da un pianoforte, va benissimo. Se dopo si inserisce un'orchestra aperta, non posso rimanere sulle foglie, pur straordinarie, ma forse devo iniziare a far vedere gli alberi o i viali da dove queste foglie sono cadute. E' lì che scatta l'emozione.

**Tiziana:** come ti sembra oggi l'offerta artistica nel campo della multivisione? Quali potrebbero essere le differenze tra autori professionisti e amatoriali?

**Francesco:** Penso che la multivisione, con l'avvento del digitale, abbia avuto la giusta linfa per migliorare il suo status. La possibilità di trasformare l'immagine, di inserire frammenti video, l'opportunità di utilizzare la grafica, sono tutti valori aggiunti che hanno migliora-



to le nostre performances. Ma tutto questo non basta per migliorare la nostra creatività. La multivisione in Italia oggi vive un momento di transito importante; ci sono alcuni autori che ricercano la sperimentazione, altri che sono rimasti ancorati al vecchio sistema delle proiezioni in dissolvenza, privilegiando la fotografia. Il linguaggio è cambiato e forse dovremmo fare maggiore attenzione alle nuove possibilità tecniche e creative per rendere più accessibile a tutti questo straordinario mezzo di espressione artistica. Una riflessione va fatta: l'età media di chi fa multivisione è molto alta, ci sono pochi giovani ..... forse perché non siamo in grado di stimolare il loro interesse con una comunicazione visiva a loro più vicina, insegnando e non escludendo le nostre origini e la nostra filosofia multivisiva. E' chiaro, le competenze aumentano, la conoscenza di nuovi sistemi è necessaria, ma penso che chi abbia voglia di fare multivisioni debba mettersi costantemente in gioco, non solo tecnicamente, ma allargando le proprie conoscenze anche dal punto di vista artistico, ad esempio arricchendo il proprio bagaglio culturale andando a teatro, al cinema, assistendo ad uno

spettacolo di danza.

Autori professionisti e autori amatoriali: la differenza sostanziale sta nel fatto che un buon professionista deve sviluppare una maggiore creatività in modo da offrire al cliente la giusta soluzione di fronte ad argomenti di varia natura. L'amatore non ha questo problema, è libero di fare quello che desidera. Per entrambi vale però la regola e lo sforzo di fare un'opera degna di questo nome.

#### **Tiziana:** progetti futuri?

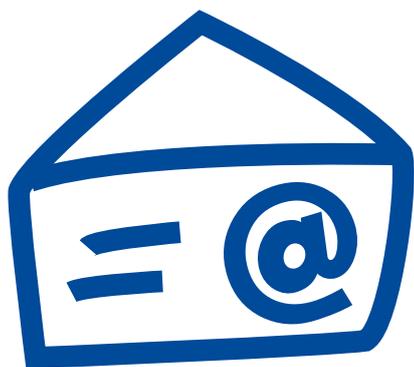
**Francesco:** Una cosa che mi affascina moltissimo è la realizzazione di installazioni per i musei.

L'ultima esperienza, a Forlì nei Musei San Domenico in occasione della mostra dedicata a Boldini, è stata veramente elettrizzante. Bisognava formulare un progetto che avesse un'idea scenografica, una tecnologia avanzata (sono stati utilizzati 12 monitor 55 pollici in rete tra di loro) e un contenuto multivisivo. Fortunatamente è andata bene e la cosa mi ha gratificato molto.

Anche le proiezioni sulle strutture sono un mio pallino, non perché a proiettare in grande si vinca sempre, ma perché il fascino dell'immagine che sposa la struttura, è unico e straordinario.

Per il resto gli impegni in questo lavoro sono imprevedibili e di vario genere; non nascondo che comunque ho un po' di rammarico nel non trovare il tempo per realizzare un'opera per me, libera da commissioni ... ma non voglio lamentarmi, ho la fortuna di fare un lavoro meraviglioso che mi diverte sempre e che mi fa capire quotidianamente quanta potenzialità emozionale possa avere la multivisione.





## Ci avete **scritto...**

### **GAER - GRUPPO AUDIOVISIVI EMILIA ROMAGNA**

Minerbio, 11 aprile 2015. Giornata storica per gli appassionati di audiovisivi in Emilia-Romagna. Queste persone provenienti dai vari circoli della regione, hanno dato origine al “GAER”, cioè il “Gruppo Audiovisivi Emilia-Romagna”.



Come per gli altri gruppi regionali già operativi in Piemonte, Lombardia e Toscana, anche il GAER si propone di agevolare lo scambio di idee ed esperienze fra le persone appassionate o semplicemente incuriosite e affascinate da questa forma comunicativa. Un grandissimo “In Bocca al Lupo” e un grande augurio di buon lavoro a tutti quelli che cercheranno di dare il loro contributo per la riuscita di questo ambizioso progetto e percorso nel mondo della multivisione.

Per ulteriori informazioni è possibile consultare la pagina [www.facebook.com/gaer.av.emilia.romagna](http://www.facebook.com/gaer.av.emilia.romagna) o contattare i referenti mediante l'indirizzo e-mail [gaer.info@gmail.com](mailto:gaer.info@gmail.com). Attraverso la pagina Facebook verranno resi noti a tutti i programmi delle attività e le modalità per tenersi in contatto con il gruppo.

*Andrea Severi* - Delegato Provinciale FIAF (FC)

### **NOTIZIE ... dall'UNIVERSITA'**

*Massimo Santinello e Gabriella Gandino*, con i rispettivi Dipartimenti di Psicologia di Padova e Torino, ringraziano gli autori che si sono generosamente prestati a collaborare alla ricerca sul tema “PERSONALITA' E CREATIVITA' NEL MONDO DEGLI AUDIOVISIVI FOTOGRAFICI”.

Chiusa la fase di raccolta dei dati, attualmente il lavoro prevede l'elaborazione e la riflessione sui dati raccolti. I risultati, rigorosamente in forma aggregata e anonima, saranno presentati al 19° Seminario Nazionale.

## ONORIFICENZA FIAF

E' con immenso piacere che informo tutti i nostri appassionati lettori del Notiziario DiAF, che il Consiglio Nazionale della FIAF, in segno di stima per il suo costante, straordinario impegno a favore della fotografia, ha deliberato l'assegnazione dell'Onorificenza di **AV-EFI Encomiabile della Fotografia Italiana (nel campo AVF)** a **Emilio Menin**, nostro amatissimo ex Direttore del Dipartimento Audiovisivi. Questo prestigioso riconoscimento rende meri-

to alla capacità di Emilio, con la sua saggezza e ponderatezza, di traghettare il Dipartimento nel difficile passaggio generazionale dell'audiovisivo dall'analogico al digitale, dalla fotografia all'immagine con le sue infinite possibilità di espressione e comunicazione odierna. I complimenti vengono condivisi da tutto il Gruppo di Lavoro attuale che ha raccolto questa eredità per sviluppare e guidare il Dipartimento verso una conoscenza e diffusione maggiore dell'arte audiovisiva nei nostri circoli FIAF.

*Roberto Puato*

## GAL - GRUPPO AUDIOVISIVI LOMBARDIA

Il 18 aprile si è svolto il primo raduno del Gruppo Audiovisivi Lombardia presso la sede della Famiglia Legnanese a Legnano. Una presenza limitata nel numero dei partecipanti per la concomitanza di altri eventi, ma una ricca giornata di approfondimenti e commenti e distribuzione del materiale che i circoli lombardi a loro volta potranno utilizzare per incontri ad hoc. Sono stati consolidati i contenuti della piattaforma DiAF che auspichiamo venga riportata nei circoli del territorio per diffondere la cultura dell'AV nel mondo della fotografia amatoriale. Ad maiora.

*Lorenzo De Francesco*



## SOLIDARIETA' PER IL NEPAL

Il DiAF, con la collaborazione dell'Associazione AIDAMA, sta raccogliendo materiale audiovisivo e fotografico per organizzare una rassegna di proiezioni sul Nepal. Scopo del progetto è sensibilizzare alla solidarietà verso gli abitanti di questa bellissima terra distrutta dai terribili e ripetuti terremoti dal 27 di aprile ad oggi; a completamento delle proiezioni allestiremo una mostra fotografica e organizzeremo una raccolta fondi per questa sfortunata gente. Oltre che ai tradizionali canali di assistenza internazionale come Croce Rossa Internazionale, Caritas ecc., avremo anche la possibilità, attraverso le conoscenze dirette di molti fotoamatori che hanno ripetutamente visitato questo paese, di poter eventualmente fornire un sostegno diretto alla popolazione. Questa rassegna partirà nel mese di giugno da Torino e sarà replicata in molte regioni italiane secondo un programma che dettaglieremo con news e pubblicazioni nel nostro sito [www.fiaf.net/diaf](http://www.fiaf.net/diaf). (R.P.)

## LIGHTS PROJECTION FESTIVAL - LANA

Quando si proietta in grande, ad esempio su un palazzo, ogni cosa assume un tono quasi epico. Ed è questa l'atmosfera che si è respirata a Lana, in Alto Adige, durante la tre giorni di Lana Lights Projection Festival 2015 <http://lanalights.com/index.php/it/>.

La manifestazione multimediale e “multisupporto” ha visto susseguirsi sessioni di proiezione indoor (sale cinematografiche e sale conferenze), ma soprattutto outdoor, dove i palazzi e le loro pareti sono diventati il supporto per gli artisti. Il programma ha visto l'apertura della manifestazione con le opere multivisive di AIDAMA, proiettate nella sala cinematografica di Lana. Sullo schermo opere di grande livello tecnico ed artistico con nomi noti anche al circuito DiAF; uno per tutti: Claudio Tuti con *Illuminazioni*.

A seguire, sulle pareti del ristorante Oberwirt, le prime proiezioni architettoniche con le opere di Alessandro Benedetti, Alex Rowbotham e Francesco Lopercolo (immagini della mostra Street / Straight into the Camera di Ferdinando Fasolo, esposta nello stesso ristorante).

La sessione di proiezioni indoor del sabato comprendeva opere di artisti internazionali e professionisti dell'immagine dall'elevato livello di spettacolarità (ad es.: le opere di Matty Brown <https://vimeo.com/matthewbrown>), mentre in serata la proiezione sulle pareti della ex fabbrica Zuegg, un palazzo imponente e romanticamente bellissimo nella sua condizione di reperto archeologico industriale. Le bianche pareti hanno preso vita grazie alle proiezioni di artisti venuti dall'Australia e dall'Inghilterra e la felice partecipazione di Sergio Cavaliere con il suo LOVEuntitled. (<https://vimeo.com/sergiocavaliere>). La domenica, giorno di chiusura, ha visto, tra le opere proiettate, anche il bellissimo RESONANTIA - The Anatomy of a Building di Alex Rowbotham, dedicata al palazzo stesso, con la performance dal vivo del musicista Peter Holzknecht.

L'impressione, nel senso di “sono rimasto impressionato”, è quella di una manifestazione dall'altissimo livello non solo per le opere presentate, ma anche per lo sforzo tecnico, i mezzi, l'organizzazione e l'ospitalità.

Da questa manifestazione, oltre alle storie e alle persone che ho conosciuto, incontrato, e con le quali mi sono confrontato crescendo (è inutile, alla fine la cosa che più mi piace è sempre la conoscenza ed il confronto), porto a casa l'ammirazione per la dedizione degli artisti nel realizzare opere “a progetto”. E in questo caso non si tratta semplicemente di un progetto dedicato ad un tema, ma di lavori realizzati sull'architettura di un palazzo che non ci sarà più, perché a breve verrà abbattuto e quindi di opere che in qualche modo sono pezzi “unici” per proiezioni “uniche”.

Lucio Zogno



## RECENSIONI

Gianni Rossi ci segnala una recensione del suo lavoro *La ragazza del New Jersey* pubblicata su [www.fotopadova.org](http://www.fotopadova.org), a cura di Massimo Santinello, del Dipartimento di Psicologia dell'Università di Padova.

Ne riportiamo un abstract.

*“...l'operazione si sviluppa su una vecchia canzone cantata da Tom Waits e la sapiente regia di Rossi riesce a fondere foto provenienti da una decina di soci del suo Fotoclub: una sfida non facile, che Rossi supera brillantemente riuscendo a creare delle transizioni e dissolvenze originali e di effetto. La voce del cantante ben si adatta alle scelte del regista: sentendola sembra di re-*

*spirare l'atmosfera fumosa di vecchi bar, pub e locali notturni e le immagini un po' ci portano dentro, accompagnano questo sogno, pur senza descrivere un locale preciso. Rossi sceglie anche di mostrare qualche verso tradotto del testo della canzone, per orientare il fruitore nello sviluppo della canzone, ma senza che questo interferisca sulla visione d'insieme.*

*L'alternanza di scatti in b/n con quelli a colori segue la struttura della canzone e in parte troviamo foto che si collegano esplicitamente al testo (il luna park, delle gonne svolazzanti), ben coerenti con l'atmosfera sonora. Ma l'insieme ci porta oltre la storia di due innamorati, ci fa accarezzare l'idea che la ragazza in fondo non sia altro che la nostra speranza di una vita diversa, appassionata, di cui innamorarsi”.*

## NEWS dalla SEGRETERIA

a cura di Laura Mosso



### 9° CIRCUITO NAZIONALE AUDIOVISIVI

Il Circuito Audiovisivi è giunto alla sua nona edizione.

Quest'anno i circoli organizzatori sono 16 con la piacevole sorpresa della new entry Foggia che ci consente di far arrivare i nostri audiovisivi in quasi tutto il territorio italiano.

L'edizione 2015 vede la partecipazione di 72 lavori segnando un +10% rispetto allo scorso anno. L'introduzione delle categorie renderà visibili e godibili al pubblico una maggiore quantità di lavori durante le premiazioni locali; inoltre la premiazione finale del Circuito, nel corso del 19° Seminario, premierà i migliori lavori di ogni categoria.

Gli autori partecipanti provengono da 8 regioni italiane anche se gli autori di Emilia Romagna, Toscana, Lombardia, Piemonte e Veneto compongono la stragrande maggioranza. In 4 queste regioni è già nato il relativo Gruppo Regionale di riferimento e ci auguriamo quanto prima che anche il Veneto faccia nascere la propria realtà locale.

Molto spesso si tende a considerare il DiAF come un Dipartimento composto da “mostri” in grado di produrre lavori non alla portata di tutti; i Gruppi regionali, al contrario, accorciano questa distanza tra autori alle prime armi e autori affermati perché sono in grado di parlare di audiovisivi a tutti i livelli, dall'apprendistato alla realizzazione di un lavoro articolato.

La recente esperienza fatta da Gianni Rossi ad Ancona nello scorso mese di aprile (un workshop introduttivo sugli AV), dimostra che è possibile cominciare dall'inizio, illustrando cosa siano il DiAF e gli audiovisivi ad una platea di persone affascinate da questa arte, ma con pochi riferimenti su cui puntare. Ebbene questa prima esperienza ha fatto nascere la voglia di approfondire e non è escluso che, a breve, possa nascere una realtà regionale anche nelle Marche e magari, al prossimo Circuito, vedremo anche lavori provenienti da lì.

**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](http://www.fiaf.net/diaf)

Direttore: *Roberto Puato*

Redazione: *Tiziana Dossi e Roberto Rognoni*

Editing: *Walter Turcato*

email: [redazione.diaf@gmail.com](mailto: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](http://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](http://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](http://www.fiaf.net/diaf)