

# NOTIZIARIO



NOTIZIARIO del Dipartimento Audiovisivi FIAF - ANNO XIX - Gennaio 2016

# Indice



EDITORIALE di Roberto Puato	Pag. 3
REDAZIONE	Pag. 4
TABELLA Referenti Aree	Pag. 4
IDEA/SOGGETTO <i>Creare nuovi mondi</i> di Federico Palermo	Pag. 5
FOTOGRAFIA <i>Capire una fotografia</i> di Walter Turcato	Pagg. 6-7
MONTAGGIO <i>Drammaturgia questa sconosciuta</i> di Giacomo Ciccotti	Pagg. 8-9
LA COLONNA SONORA - 3 <sup>a</sup> parte di Angelo Chionna	Pag. 10
DINAMICA COMUNICATIVA <i>Sull'importanza delle emozioni</i> di Gabriella Gandino	Pagg. 11
LA TECNICA DI CREAZIONE DI UN AUDIOVISIVO: <i>Final Cut Pro X</i> di Matteo Mazzetti	Pagg. 12-14
<i>L'offerta ADOBE per l'audiovisivo</i> di Fabrizio Luzzo	Pagg. 15
PROSHOW PRODUCER: <i>La colonna sonora</i> di Giorgio Alloggio	Pagg. 16-17
<i>La Ferrari e la Panda (ovvero il videoproiettore e il notebook)</i> di Gianni Rossi	Pag. 18-20
<i>Il contesto di proiezione: banalità che uccidono una proiezione</i> di Lorenzo De Francesco	Pagg. 21-22
LA LETTURA DELL'AUDIOVISIVO: <i>"textur'expo"</i> di Roberto Rognoni	Pagg. 23-24
VIRTUALINTERVISTA: <i>Giovanni Tuti</i> di Tiziana Dossi	Pagg. 25-26
<i>Le personalità degli autori di audiovisivi fotografici</i> di Gabriella Gandino e Massimo Santinello	Pagg. 27-28
<i>Le Giornate di Studio del Dipartimento Didattica</i> di Walter Turcato	Pagg. 29-30
CI AVETE SCRITTO	Pagg. 31-33
NEWS DALLA SEGRETERIA a cura di Laura Mosso	Pag. 34



# EDITORIALE

E' già passato un anno.

Veloce, intenso, impegnativo, importante e ricco di soddisfazioni per il nostro DiAF.

E come sempre, in questi giorni, si fanno bilanci e si rilanciano propositi da realizzare per dare alla nostra passione e alle nostre iniziative maggiore risalto e visibilità.

Ebbene, se guardiamo a questo ultimo anno, possiamo essere molto soddisfatti di quanto siamo riusciti a realizzare:

- il Notiziario on line è ormai stabilmente visualizzato da oltre mille soci FIAF;
- il nostro Gruppo di Lavoro si sta affiatando sempre più e sta iniziando anche ad accogliere nuovi collaboratori che contribuiranno con la propria disponibilità ad accrescere di contenuti le nostre proposte;
- abbiamo iniziato a parlare di AV LOGOS, la piattaforma concettuale di Lorenzo de Francesco arricchita e completata dai contributi di tutto il Gruppo di Lavoro per iniziare quel percorso di formazione, sia per i docenti, sia per coloro che vorranno approcciarsi, tecnicamente ed artisticamente, a questa attualissima forma di comunicazione artistica;
- abbiamo iniziato a creare sinergie con il DiD, Dipartimento Didattica della FIAF;

E ancora, l'instancabile grande comunicatore Gianni Rossi sta trasformando il nostro sito ([www.fiaf.net/diaf](http://www.fiaf.net/diaf)), che finalmente sarà punto di riferimento attivo per tutti coloro che vorranno essere a conoscenza delle attività DiAF.

I Gruppi Regionali hanno trovato una loro identità e per loro il 2016 sarà un anno di forte espansione e proposizione di iniziative sul territorio.

Ma il nuovo anno si presenta già da subito con grandi appuntamenti: infatti il 2016 sarà l'anno del 10° Circuito Nazionale e del 20° Seminario DiAF.

Inoltre, facendo sempre riferimento alla necessità di farci conoscere al grande pubblico dei soci FIAF e prendendo spunto da un esperimento di lettura audiovisivi condotto da Gianni Rossi e Ivano Bolondi, inserita nel programma della manifestazione Colorno Photo Life dello scorso novembre, ci presenteremo all'interno delle manifestazioni più importanti della FIAF con il nostro AV LAB, un laboratorio di lettura, analisi e confronto fra due esperti di audiovisivi e l'autore dell'opera audiovisiva con la presenza di un pubblico interessato.

Questa nuova esperienza, che vuole sviluppare un'idea di apprendimento paritario nel valutare aspetti positivi e negativi in funzione del messaggio che si vuole comunicare, esordirà al prossimo 68° Congresso Nazionale di Merano all'interno del quale avremo due sessioni programmate.

Proseguiremo l'esperienza di Colorno e mi riservo di darvi ulteriori novità all'interno del prossimo notiziario di primavera.

Non mi rimane che inviarvi i miei migliori auguri per un anno pieno di soddisfazioni personali e per tutto il DiAF.

**Roberto Puato**

*Direttore Dipartimento Audiovisivi*

# dalla **REDAZIONE**

*Cari Lettori,*

come avrete notato iniziamo questo 2016 con l'uscita a gennaio del Notiziario n. 70.

Nel corso dell'anno seguiranno i numeri di aprile, luglio e ottobre che vedranno proseguire le rubriche già consolidate e - ci auguriamo - inaugurarne di nuove, per arricchire le nostre proposte e soddisfare sempre di più le vostre esigenze.

Anche noi Redattori ci associamo al Direttore nell'augurio di ottenere dal 2016 tante occasioni di progettare, creare, sperimentare le vostre opere e tantissime soddisfazioni personali.

Vi ricordiamo ancora che la Redazione è costantemente in attesa delle vostre richieste, di suggerimenti e osservazioni sui contenuti che vorreste fossero approfonditi o affrontati.

*Un felice 2016.*

***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@gmail.com
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 CICCOTTI	Area Tematica MONTAGGIO REGIA	-	info@lanternamagicamultivisioni.it
LORENZO DE FRANCESCO	Notizie AV dal 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@ymail.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	francoronci40@gmail.com
GIANNI ROSSI	Area Tematica DINAMICA COMUNICATIVA Area Formazione / Area Tecnica m.object / Sito internet	-	pneumored@virgilio.it
ALESSANDRO SCATOLINI	Area Tematica FOTOGRAFIA	-	corsi.fotografia@gmail.com
WALTER TURCATO	Area Formazione Area Tematica FOTOGRAFIA	333 2819835	info@turcatowalter.it
LUCIO ZOGNO	Sito internet	34706069584	lupolucius@gmail.com

# CREARE

## Nuovi Mondi

di Federico Palermo



La più grande sfida che ogni autore di audiovisivi deve superare, fin dalle prime fasi di realizzazione, risulta essere quella di creare immagini ed un flusso video che risultino credibili all'osservatore. Questo non significa che si debba realizzare un "mondo-specchio" del nostro reale: sia un autore di un lavoro di reportage sia quello di fiction, creeranno un universo di immagini credibile, ma in modi sostanzialmente differenti!

Con delle corrette immagini l'osservatore riuscirà a vedere al di là dello scatto, scoprirà la dinamica e l'interessante mondo che l'autore ha saputo catturare o creare.

Qui lo "storytelling" risulta essere la chiave e, come con tutte le costruzioni di storie nei vari media (poesie, films, racconti, fotografie) l'universo creato necessita di essere credibile. Se vorremo utilizzare immagini realizzate con tecnica di compositing dovremo fare molta attenzione al fine di ottenere un'immagine finale coerente.

Cosa si intende per "immagine coerente"? Leggo dallo Zingarelli: "Che è privo di contraddizioni (*interne*), di squilibri". Come lo possiamo localizzare nel mondo dell'Audiovisivo? Vediamo come sintetizzare i parametri a cui prestare



attenzione:

1 - cercare di realizzare tutte le immagini con la stessa macchina fotografica

2 - nel caso si debbano utilizzare pezzi di immagini tratti da scatti differenti, cercare fotogrammi realizzati con la stessa focale, in caso contrario si otterrà un'immagine finale con dei gravi difetti di coerenza prospettica

3 - pensare alla direzione della luce: tutte le componenti del compositing devono rigorosamente presentare lo stesso tipo

di illuminazione, pena creare una immagine non credibile. Facciamo un esempio pratico: se il fondo del compositing è un paesaggio con il sole in alto a destra, non si potrà inserire un elemento umano realizzato in studio con un singolo flash in alto a sinistra o con 2 softbox a 45 gradi di fronte al soggetto!

4 - come per le luci, massima attenzione alla coerenza delle ombre! Valgono gli stessi ragionamenti, ma la realizzazione risulta più complicata perché

necessita di conoscenze di teoria della prospettiva

5 - coerenza dei colori: se le temperature di luce dei singoli scatti sono differenti, servirà un aggiustamento in Camera Raw

6 - considerare un mood finale: uniformare l'immagine con livelli di regolazione e di toning servirà a renderla più credibile

7 - massima cura dei dettagli: sono piccoli ma fanno la differenza; l'occhio dell'osservatore non sembra accorgersene a livello conscio, ma la sensazione di

perfezione che ne deriva risulta inestimabile

8 - considerare di radicare le nostre immagini nella realtà. Pensiamo alle opere di Salvador Dalì: una delle caratteristiche che ha reso così famosa la sua opera è l'utilizzo di un ambiente riconoscibile quale contenitore di elementi surreali.

Quando inizio a costruire una nuova immagine è mia abitudine chiedermi: "Se io fossi su un altro pianeta, in una real-

tà parallela, potrebbe esistere la mia immagine? Sarebbe coerente? A quali nuove leggi fisiche dovrebbe rispondere?" In fondo cerco una scena profondamente differente dal nostro mondo, ma al tempo stesso solidamente radicata nella nostra realtà. Questo radicamento nel reale fornirà all'osservatore una possibilità di connessione con l'immagine, mentre al contempo sarà guidato in profondità nella sua apparente stranezza.

# CAPIRE una fotografia

di Walter Turcato



Sto da qualche tempo leggendo il libro di John Berger "Capire una fotografia". Non è sempre facile e in certi passi non è del tutto condivisibile, ma presenta parecchi stimoli e una metodica che cerca di andare oltre la sola lettura dell'immagine, per arrivare ad una sua più profonda comprensione e giustificazione.

Sulla copertina si legge un breve pensiero estratto dal testo, che è la chiave di lettura dell'opera: *"Perché complicare a tal punto un'esperienza che facciamo più volte ogni giorno: l'esperienza di guardare una foto?"*

*Perché l'ingenuità con cui di solito la affrontiamo è dispendiosa e disorientante.*

*Pensiamo alle fotografie come a opere d'arte, come prova di una particolare verità, come simulacri, come nuovi oggetti.*

*Di fatto ogni fotografia è un mezzo per verificare, confermare e costruire una visione totale della realtà".*

I milioni di fotografie che ogni giorno vengono pubblicati o messi in rete, di fatto rischiano di essere effettivamente solo degli oggetti, dei soprammobili, che siamo ormai abituati a vedere distrattamente, nei tempi veloci che ci concede la quotidianità, che non creano più curiosità e tanto meno lasciano in noi quella traccia, quel messaggio, quel ricordo particolare che il fotografo ha ricercato e registrato al momento dello scatto.

Viene quindi spontanea la domanda: ma noi fotografi, affrontiamo questa duplice esperienza di guardare e produrre fotografie con la necessaria attenzione e consapevolezza?

Trovo una possibile risposta in un capitolo del libro: *"quando riteniamo che una fotografia sia significativa, è perché le prestiamo un passato e un futuro"...*

Di fatto questa risposta corrisponde ad un programma di lavoro molto impegnativo, che investe



la nostra responsabilità di comunicatori, di “portatori di un messaggio”: messaggio che può essere individuato nella bellezza estetica, nel contenuto importante, nella novità della proposta, nella forma della presentazione, nell'accostamento ad altri media... perché la fotografia sia “viva” sempre e quindi, a fronte di un suo passato già consolidato, sia interessante nel presente e possa continuare ad interrogarci nel futuro.

Pubblico a corredo di queste considerazioni una mia fotografia, a titolo di semplice esempio: l'autore di un'immagine è infatti il solo che possa dare motivazioni certe e informazioni sincere sulla natura della sua opera, poi ciascuno potrà affiancarvi le proprie personali considerazioni e/o critiche.

Ho scattato questa fotografia in una mattina di sole autunnale, dopo una notte di leggera pioggia: mi avevano colpito in prima battuta le gocce di acqua sul cofano di un'automobile bianca, disegnate da una luce radente che conferiva loro volume e brillantezza. Una situazione gradevole ma molto co-

mune, che tuttavia ad un'ulteriore lettura non mi soddisfaceva, mancava di un vero e proprio “soggetto” che completasse la composizione e polarizzasse l'attenzione.

Ho quindi inserito sulla scena una delle tante foglie che erano lì a terra, cercando di posizionarla in modo naturale, e soprattutto cercando di creare un'ombra ben proporzionata, che interagisse appropriatamente alla narrazione di quel momento (breve ma intenso, tutto mio) e potesse trasmettere un sentimento, quindi qualcosa di più di un compiacimento visivo. E questo anche attraverso il colore, che contrastava con l'uniformità dello sfondo, attraverso il gioco di geometrie spigolose che contrastavano con quelle tonde delle gocce, nell'unica posizione “libera” dell'inquadratura, (in quella di destra, la piega della lamiera completa la struttura senza essere invadente e conferendo dinamicità). Solo dopo, in un terzo tempo, ho preso coscienza del particolare disegno che l'ombra della foglia aveva creato: un diavolello danzante?

*...di certo ora il vero soggetto da ricercare!*



# DRAMMATURGIA, questa sconosciuta

di Giacomo Ciccotti

Non ho mai avuto la fortuna di conoscere Boris Gradnik, ma so per sentito dire che il richiamo alla drammaturgia era il suo cavallo di battaglia.

Raramente ho sentito parlare di drammaturgia, soprattutto nel campo audiovisivo. Mi sono domandato cosa rappresentasse per me questa parola, ma ho saputo darmi risposte molto vaghe.

Allora ho deciso di approfondire la conoscenza di questo termine. Per fare questo ho letto il testo di Yves Lavandier, "L'ABC della drammaturgia" vol. I, dal quale mi sono permesso di prendere qualche definizione.

Drammaturgia deriva dal termine greco "drama" che significa azione, ma questo lo sappiamo già.

La drammaturgia quindi è la rappresentazione di una azione umana (definizione di Aristotele).

Possiamo dire che la drammaturgia è un'arte, allo stesso livello della letteratura.

La drammaturgia viene scritta per essere vista o ascoltata.

Ma perché la drammaturgia può essere utile per la realizzazione dei nostri audiovisivi?

Passiamo ad una affermazione importante: l'essere umano, a qualsiasi età ed in qualsiasi circostanza, ha bisogno che gli vengano raccontate delle storie.

Non si può vivere senza storie, la nostra psiche ne ha bisogno come il corpo ha bisogno dell'ossigeno.

Il bambino ha bisogno delle favole non solo come intrattenimento, ma soprattutto perché lo aiutano a risolvere i suoi conflitti, gli infondono sicurezza per il futuro, in poche parole perché lo aiutano a vivere.

Abbiamo detto che l'uomo ha bisogno delle storie perché gli servono per distrarsi, per essere condotto altrove facendogli dimenticare la quotidianità. Il racconto di una storia dà la possibilità all'ascoltatore di entrare nel pensiero e nelle emozioni dell'altro.

Un essere umano conosce bene il proprio pensiero, ma non conosce la propria immagine. Per le persone

che lo circondano è esattamente il contrario, conoscono bene la sua immagine, ma non il suo pensiero.

La drammaturgia ha la capacità di coniugare immagine e pensiero dando la possibilità allo spettatore di fondersi in parte con l'altro.

Concludo questa parte teorica dicendo che la drammaturgia crea un doppio legame: tra autore e spettatore, come tutte le arti, e tra personaggio e spettatore, quello che si chiama identificazione.

Spesso ho realizzato ed assistito ad opere che non avevano né capo né coda. Senza nulla togliere alle sequenze sonorizzate (anche per questo tipo di audiovisivo sono richieste competenze fotografiche, musicali ed una buona sensibilità artistica), un audiovisivo che possa creare un momento di distrazione per lo spettatore, capace di rapire la sua attenzione, deve seguire dei canoni strutturali che possano aiutare l'autore a fare centro. Analizziamo adesso, prima teoricamente poi con un esempio, uno dei meccanismi strutturali, la struttura di un racconto.

Consideriamo che un'opera narri dei tentativi del protagonista di raggiungere un obiettivo e che questo obiettivo non sia chiaro da subito allo spettatore.

Possiamo suddividere il racconto in tre parti:

- Prima che l'obiettivo sia percepito dallo spettatore
- Durante la percezione dell'obiettivo
- Dopo la percezione dell'obiettivo

In altre parole:

- Il primo atto: fissa l'ambientazione, presenta i personaggi, descrive gli avvenimenti che porteranno a definire l'obiettivo

- Il secondo atto: si svolge l'azione, ovvero i tentativi del protagonista di raggiungere il suo obiettivo.

Si conclude con il calo della "suspance" per la scomparsa dell'obiettivo

- Il terzo atto: è il momento della decompressione.

Alla luce di quanto descritto sopra possiamo assistere al monologo dell'indimenticato Gaber "Qualcuno era comunista": <https://www.youtube.com/watch?v=emoFu3iejQ/>

Lo avete visto? Non so quante volte ho riguardato questo monologo, ho anche avuto la fortuna di averlo visto a teatro "dal vivo". Tutte le volte mi emoziona e spesso mi sono domandato il perché. Certo la capacità dell'attore è indiscutibile, ma c'è qualcosa di più, una regola che gli ha permesso di

i temi forti come le stragi, la contrapposizione al potere. Abbiamo il fiatone, l'obiettivo è raggiunto, siamo sospesi per aria.

- Da 7 minuti e 24 secondi alla fine: terzo atto, c'è il calo della "suspance", cadiamo rovinosamente a terra dopo aver volato alto. Ma perché l'autore ci trattacosi? Cos'vuole da noi? Siamo emotivamente scarichi, incapaci di reagire e quindi vulnerabili. In questo ultimo atto l'autore ci ha riservato il messaggio più importante, che non viene gridato,



rispettare i tempi dello spettatore in modo da colpirlo al momento giusto.

Proviamo a suddividere questo monologo in tre parti:

- Dall'inizio a 2 minuti e 52 secondi: primo atto, il protagonista si racconta, crea l'ambientazione della storia portandoci nella sua camera, che è simile a ciò che è stata la nostra camera, ci descrive come si vestiva, cosa cantava, come si comportava. Con questa descrizione ci aiuta ad entrare nella sua camera, mettere i suoi vestiti, fare le sue azioni. Più questa dimensione coincide con la nostra, più è semplice il nostro tentativo di immedesimarci con il protagonista.
- Da 2 minuti e 52 secondi a 7 minuti e 24 secondi: secondo atto, il momento dell'azione. Il protagonista ci descrive i motivi che hanno spinto le persone ad essere comunisti. Il crescendo musicale, da sottofondo a tema portante ci avvolge e ci trascina in alto, fa crescere la nostra emozione sino al culmine dove vengono espressi

non ce n'è bisogno, ma viene sussurrato perché le nostre difese sono abbassate. La platea passa automaticamente dalle risate e dagli applausi ad un profondo silenzio che sottolinea l'attesa del messaggio che sta per arrivare.

Pensate ai passaggi che l'autore ha creato per farci arrivare al momento chiave del racconto, il momento dove viene espresso il cuore della storia. Lo spettatore è passato da un comportamento di divertimento rumoroso ad un silenzio "religioso", tutto questo è avvenuto come una attività indotta, non è stata una scelta.

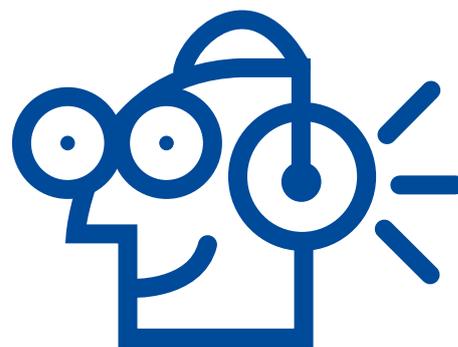
Bene, sono convinto che anche noi (anche se non abbiamo la capacità compositiva e recitativa di Gaber) abbiamo per le mani uno strumento spaventosamente potente. Più lo conosciamo in tutti i suoi aspetti, più riusciremo a governarlo a nostro piacimento.

*Buon lavoro.*

# La Colonna Sonora

(3<sup>a</sup> parte)

di Angelo Chionna



Definito il significato di “Colonna sonora” e della sua applicazione nel complesso linguaggio comunicativo delle immagini, analizzeremo quattro frammenti tratti da lavori che ho realizzato in questi anni che, per differente tipologia pur non potendo essere esaustivi, mostreranno esempi concreti di tracce operative.

Come già ribadito nel corso del recente Seminario di Salsomaggiore, non intendo proporre delle regole assolute, ma solamente mettere in comune la mia esperienza affinché ciascuno possa attingerne suggerimenti pratici che evidentemente potranno essere personalizzati in base alle proprie esigenze.

In questi esempi ho usato musica originale, che ho scritto e suonato appositamente, soluzione che implica comunque l’osservazione di alcune linee guida che vedremo essere comuni all’utilizzo di musica preesistente.

**Primo esempio: “Ferruccio Maruffi”**, sequenza sonorizzata realizzata con il Patrocinio dell’Istituto Sociale di Torino. Una serie di fotografie scattate per documentare l’incontro tra una scolaresca e un superstita di un campo di concentramento nazista in un racconto di forte impatto emotivo.

La musica, con un’orchestrazione complessa, accompagna i cambiamenti di stato d’animo ed emotivo dei presenti, evocando un contesto sonoro che, pur essendo assente, si desume dalle immagini (<https://youtu.be/P98XrGJFKpA>).

**Secondo esempio: “Sliding doors”** (di Fabrizio Luzzo e Renata Rinaldi); ho composto l’intera colonna sonora partendo dallo sviluppo del tema musicale suggerito dal fischietto del protagonista.

La musica mira ad enfatizzare l’atmosfera quasi onirica che caratterizza l’alternanza di sequenze di immagini reali in movimento con parti fumettistiche.

I tre diversi sviluppi del finale sono accompagnati dalla riproposizione del tema musicale che, nei diversi arrangiamenti strumentali, sottolineano le componenti emotive scaturite dalla narrazione (<https://youtu.be/gQiYbqx2Fvs>).

**Terzo esempio: “Senza confini”** diviso in due parti entrambe senza dialoghi; la prima commentata dai soli effetti sonori, in quanto la musica non avrebbe aggiunto nulla alla scena, ma piuttosto spostato l’attenzione dalla storia, a differenza della seconda parte, dove la musica enfatizza il messaggio di speranza (<https://youtu.be/2v8l-Uv2zH8>).

**Quarto esempio: “Destini paralleli”**; qui la musica evidenzia, prima in modo discreto, il disagio della protagonista che, mentendo ad un provino, nega la sua situazione familiare nella speranza di accaparrarsi la parte in un film, e dopo, la gioia illusoria che accompagna il cammino verso casa della ragazza (<https://youtu.be/1kuWMwOGZgY>).



## Conclusioni e linee guida operative applicabili ad un audiovisivo

La musica può sopperire in qualche caso alla mancanza di un sostegno sonoro d’ambiente, ma la delicata scelta dovrebbe orientarsi su un brano che per carattere sia attinente al significato che le immagini vogliono veicolare. Nell’ipotesi più frequente di utilizzo di musica non originale, l’adattamento di un brano famoso proprio di un diverso contesto narrativo e stilistico, rischia di risultare fuorviante e quindi meno efficace.

I suoni d’ambiente e la dinamicità delle immagini spesso suggeriscono il ritmo dell’audiovisivo fornendo spunti di scelta musicale.

La colonna sonora musicale può accompagnare un dialogo, ma deve esserne valutata attentamente l’intensità per non compromettere la comprensione del testo; viceversa la musica, sovrastando le parole, quando non sono determinanti, può guidare con il suo impatto emotivo in una spontanea, personale e profonda riflessione.

La voce recitante, fuori campo, se non sorretta da buona qualità audio, da una convincente capacità recitativa ed da una corretta dizione, può svilire significativamente il valore dell’audiovisivo.

# Dinamica Comunicativa

## Sull'importanza delle emozioni



di Gabriella Gandino

Nel mio viaggio esperienziale nel mondo degli audiovisivi fotografici ho incontrato alcune opere che, anche dopo una singola visione, mi sono rimaste indelebilmente impresse, mentre altre mi hanno colpito meno, anche dopo averle viste più volte.

Le differenze tra le une e le altre possono essere molteplici e attinenti a tutte le aree tematiche di cui un audiovisivo fotografico deve tener conto: l'idea/soggetto, la colonna sonora, le immagini, la drammaturgia, oltre alla dinamica comunicativa.

I colleghi del gruppo di lavoro, ciascuno principalmente per l'area in cui è esperto, hanno abilmente descritto quali errori tecnici devono essere evitati e al contrario quali virtuosismi vanno perseguiti affinché il prodotto possa ottenere consensi di pubblico e di critica, e non è dunque questo l'oggetto del mio scrivere.

Di certo, che l'autore abbia seguito alcune "regole di base" è fattore indispensabile per il raggiungimento di quella gradevolezza armonica che permette di visionare il lavoro con piacere.

La mia opinione tuttavia è che affinché un'opera colpisca lo spettatore e resti impressa nella memoria, il rispetto delle "regole di base" è condizione necessaria, ma non sufficiente.

Mai come in quest'epoca digitale siamo tutti, fin dalla più tenera età, costantemente bombardati da messaggi multisensoriali. Ci siamo abituati all'esercizio della funzione multitasking, all'istantaneità degli ipertesti, a una connettività illimitata: internet non rappresenta più soltanto un semplice mezzo di comunicazione, ma piuttosto un autentico mondo senza il quale sarebbe difficile vivere, che ha intersezioni profonde con il mondo reale. Viviamo immersi in un susseguirsi costante di informazioni, che (forse) possiamo selezionare, sempre più difficilmente limitare; siamo diventati, nostro malgrado, almeno parzialmente anestetizzati rispetto a ciò

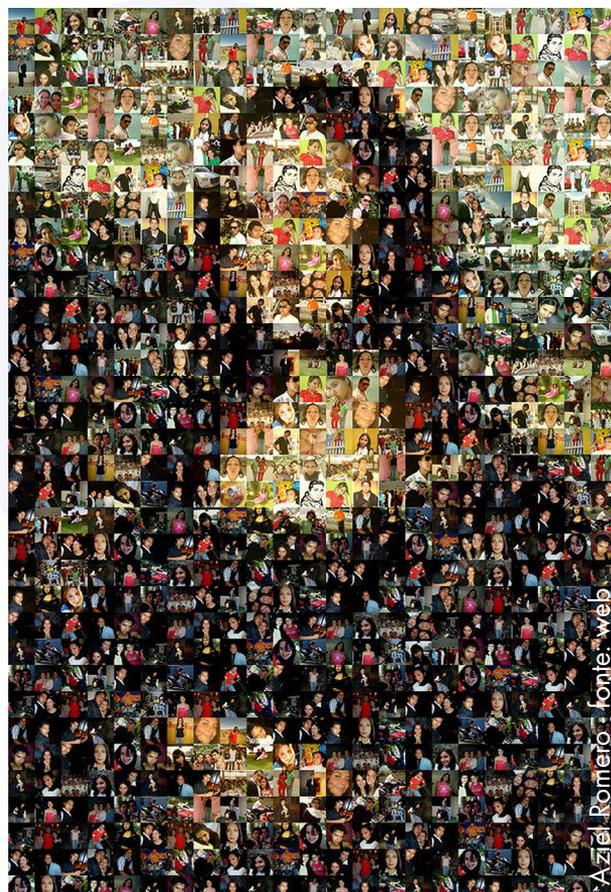
che vediamo. Siamo sempre meno capaci di mantenere ferme a lungo attenzione e concentrazione.

Cosa resta di tutto il flusso inarrestabile di messaggi che ci colpiscono?

Forse ha più probabilità di rimanere impresso ciò che parla un linguaggio comprensibile, ma al contempo capace di stupire, che comunica delle emozioni sentite e autentiche.

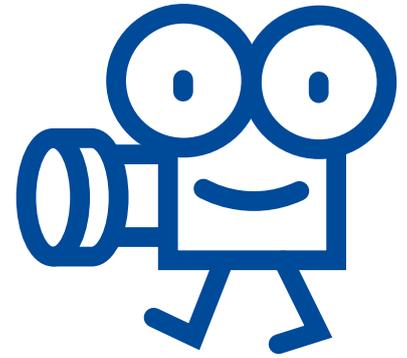
A me restano impressi quegli audiovisivi in cui viene comunicato un messaggio, in modo essenziale, anche utilizzando il linguaggio delle emozioni.

La differenza tra ciò che scorre e più facilmente si dimentica e ciò che si ferma e resta nella memoria è, forse, questione primariamente emotiva.



Aziel Romero - fonte: web

# FINAL CUT Pro X: le basi del montaggio



di Matteo Mazzetti

Eccoci qui con la testa che scoppia dopo parecchi articoli noiosi dedicati ad aspetti tecnici di difficile comprensione (figuriamoci quindi tentare di spiegarli solo scrivendone).

Tutte queste nozioni tecniche sono comunque fondamentali per capire l'architettura del software, ed il suo modo di "ragionare" per interfacciarsi con la "produzione video".

Siamo riusciti a creare in qualche modo il nostro primo progetto video e con esso abbiamo importato tutti i file che useremo per realizzarlo: file d'immagine, file video e audio. A questo punto ricordatevi che molti aspetti che vi dirò, sono preferenze di carattere individuale e quindi possono essere modificati a seconda dei vostri gusti nel "workflow" (flusso di lavoro) che utilizzerete.

Sappiamo che ci sono tantissimi modi per creare un progetto: partendo da una colonna sonora, o dalla scrittura di una sceneggiatura, dalla scelta di immagini ecc. A me piace partire dalla colonna sonora e, scelto il brano iniziale, da lì sviluppo e modifico l'intera opera fino al suo completamento. Perché? Semplice: la colonna sonora da il "ritmo" al progetto comprese le transizioni, per cui trovo di fondamentale importanza partire almeno con un brano convincente sul quale costruire la mia opera; sarò sempre in tempo a personalizzare determinati passaggi o sottolinearne altri.

Per cominciare, inserisco un "gap", ovvero uno spazio vuoto di 5 secondi che occuperà la parte centrale della timeline, dove saranno contenute le immagini (o i video); lo chiameremo "livello zero" (aspetto importantissimo). Per inserire questo "gap", cliccare su "Edit -> Insert Generator -> Gap". Il software metterà nella parte centrale della timeline un rettangolo nero (il nostro spazio vuoto)

di circa 3 secondi; con il tasto destro su "Change Duration..." potremo cambiare la durata da 3 a 5 secondi (sempre meglio dare 5 secondi di vuoto prima della partenza del nostro filmato).

ATTENZIONE: quando cliccate su "Change Duration...", l'orologio centrale si trasforma con numeri in blu; questi indicano (da destra verso sinistra): 00 per i frame, 03 per i secondi, 00 per i minuti e 00 per le ore. Ricordate? Avete creato un filmato di 60 frame al secondo per cui 00 potrà essere al massimo 60 che corrisponde ad un secondo (e quindi a 00:00:01:00 equivale a 00:00:00:60). Per portarlo a 5 secondi dovreste quindi digitare i numeri 5 + 0 + 0 (ovvero 500). Digitando solo 5 o 50 andreste a creare un "gap" di soli 5 o 50 frame di secondo.



Un altro modo più veloce, ma meno preciso, per modificare la durata del nostro "gap", sta nell'afferrarne un'estremità (quella di destra) e, cliccando, trascinarla verso destra. Anche in questo caso allungheremo il nostro oggetto (o accorceremo se lo trascini verso sinistra), ma sicuramente in maniera meno precisa rispetto al digitare i valori numerici.

L'importanza di inserire un "gap" nella parte centrale della timeline (cioè nel livello 0), non è solo per lo spazio vuoto d'inizio, ma anche per la seconda mossa che dovremo fare: inserire la traccia

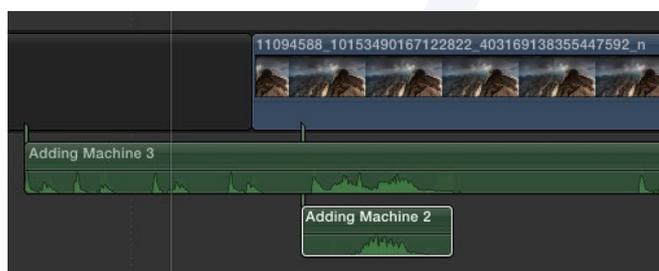
audio iniziale. Per praticità io riservo tutto ciò che sta sotto al livello 0 (e quindi livelli -1 -2 -3 ecc. fino all'infinito) prevalentemente per le tracce audio, che andranno ad agganciarsi ad un oggetto soprastante della nostra timeline (quindi un oggetto nel livello 0).

In rari casi per effetti di maschere particolari uso il livello -1 per lo sfondo di alcuni "collage" di cui scriverò in futuro. Tutto ciò invece che sta sopra il nostro livello 0 (e quindi livello 1, 2, 3, ecc. fino all'infinito) funziona esattamente allo stesso modo di Photoshop: il livello superiore viene visto e nasconde quello sottostante (naturalmente tranne l'audio essendo "uditivo" e non "visivo").

Come vedete nell'esempio (foto 2), ho inserito un file d'immagine che appare di colore blu e due file audio di colore verde: il primo (nel livello -1), è ancorato al "gap" nero (notate la "virgola" sulla sinistra del file, che si aggancia al "gap" nero), mentre "Adding Machine 2" si aggancia al file d'immagine blu in un punto esatto della timeline.

Questo aspetto è importantissimo. Nel caso voi vogliate spostare un file d'immagine (ad esempio per invertirlo con una foto situata altrove nella timeline), se ha agganciato a sé altri file a livelli inferiori (esempio: file audio) o altre immagini a livelli superiori, naturalmente sposterete tutti i file agganciati a quella specifica immagine, quindi dovrete prima "sganciare" i file spostandoli nell'oggetto precedente ad esso (in questo caso al "gap").

In seguito potrete procedere alla inversione dell'immagine e tornare alla precedente posizione.



Se il file che volete spostare ne ha molti agganciati ad esso e quindi lo spostamento diventerebbe un procedimento lungo e fastidioso, potrete sempre optare per il "replace" dell'immagine stessa con un'altra. Trascinando un'altra immagine o filmato, presente nella libreria, sulla nostra foto da sostituire, il software vi chiederà se intendete sostituirlo

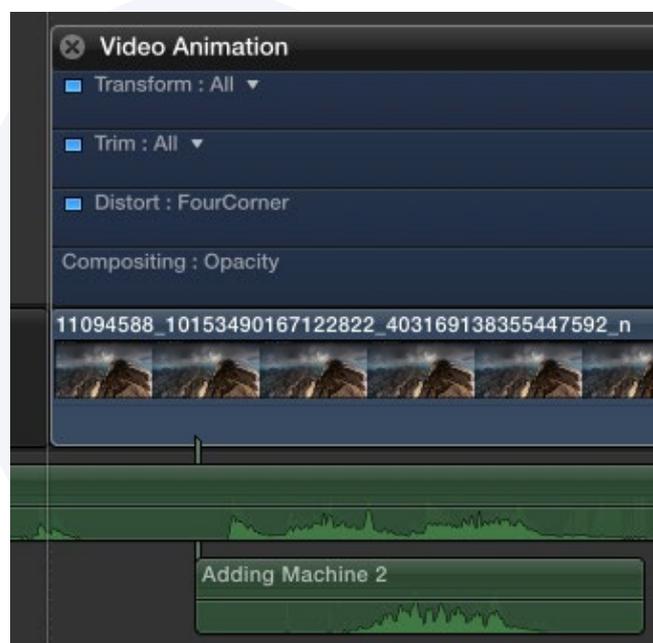
(quindi "replace") ed in che modo intendete sostituirlo (ovvero lasciando fermo l'inizio o la fine dell'oggetto o mantenendo fermi sia l'inizio che la fine dell'oggetto).

Concludo con l'ultimo aspetto di fondamentale importanza: i "Key Frames".

Qualsiasi cosa vogliate fare con Final Cut, come una semplice modifica di opacità, la regolazione di un volume o il parametro di qualsiasi effetto o transazione, viene gestita dai "Key Frames".

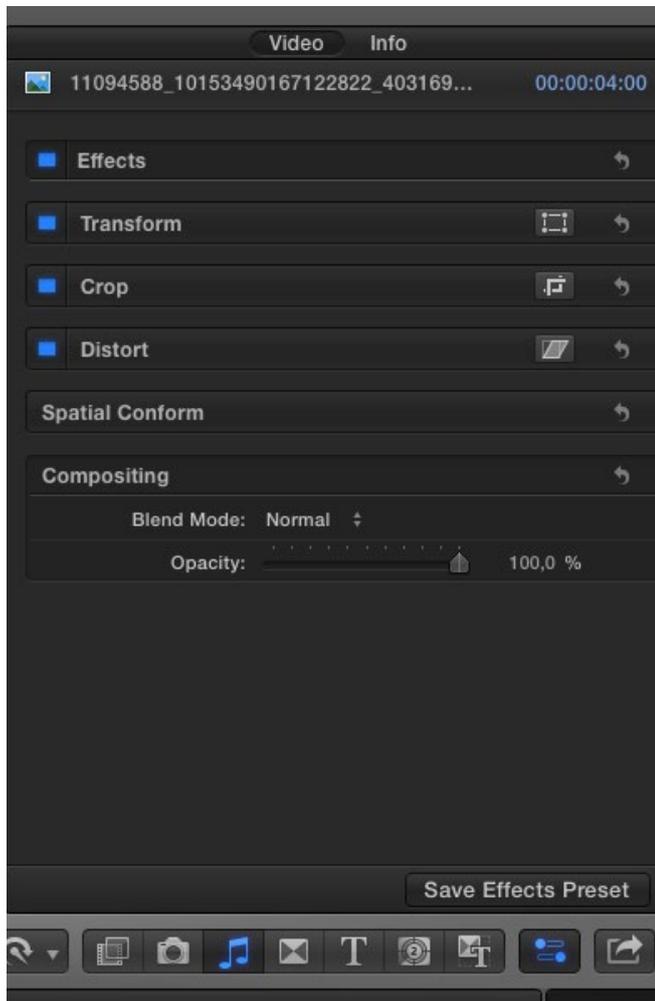
Facciamo un esempio: voglio dare una dissolvenza in entrata di 4 secondi alla mia foto iniziale. Posso usare o l'oggetto presente nelle transazioni a dissolvenza, oppure posso giocarmela con l'opacità. Cliccando col tasto destro sulla nostra immagine troveremo "Show Video Animation". Questa è la funzione che più spesso useremo su Final Cut, perché ci mostra gli effetti e le funzioni presenti nell'oggetto, per il quale abbiamo chiesto di mostrare le "animation" (video o audio non cambia). Se un nostro file audio ha per esempio 4 effetti, li vedremo elencati in "Show Audio Animation".

Stesso discorso vale per la nostra immagine, che il software vede come filmato, per cui ci chiede "Show Video Animation".



Ad ogni modo, visto che volevamo dare una dissolvenza manuale con Key Frames, invece di usare l'effetto transizione, dovremo andare a guardare nel nostro "inspector" di Final Cut, dove troveremo nel menu la voce "Compositing" in cui

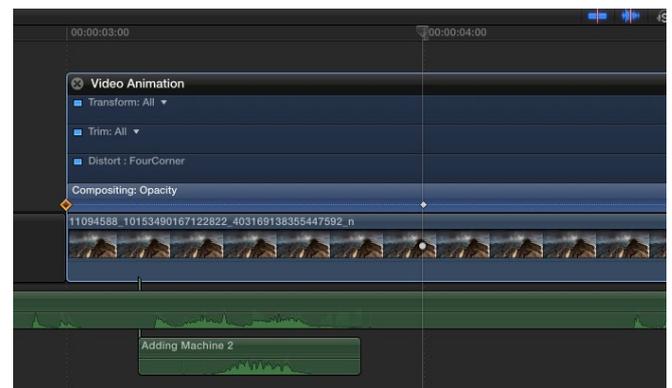
saranno contenute le funzioni di fusione (identiche a quelle di Photoshop), soprattutto la funzione da noi ricercata della regolazione dell'opacità (ovvero "Opacity" ora al 100%).



Per mostrarci il "Key Frames", sarà sufficiente passare a destra della funzione Opacità, dove vedremo comparire o un piccolo rombo con al centro un + (che sta a simboleggiare "Add Key Frames") oppure accanto a questo rombo troveremo un menu a comparsa a tendina dove, cliccando, troveremo la voce "Add" sotto "KeyFrames".

Vedrete che se cliccate sul Rombo o su Add Key Frames dal menu a tendina che compare, nella timeline dove è presente il cursore segna posizione, comparirà un piccolo rombo che se selezionato diventerà arancione: quello è il vostro frame chiave. Questi frame possono esser facilmente spostati da un punto all'altro, in avanti o indietro, sulla timeline, ma sempre all'interno della funzione. In questo modo potrete andare a spostare il vostro frame chiave nel punto preciso da dove volete far

partire quel determinato effetto o funzione (nel nostro caso l'opacità). Il Software non farà che memorizzare che in quel punto, l'opacità partirà dal Frame Chiave di partenza a 3 secondi allo 0% (quindi totalmente trasparente) per concludersi nel Frame Chiave finale a 4 secondi precisi al 100% (quindi totalmente visibile) ed in questo modo avremo dato una dissolvenza "Fade In" classica di 1 secondo manualmente.



Ricordatevi solo che il frame selezionato, dove andrete a dare l'opacità, sarà quello arancione, per cui per semplicità vi conviene, prima impostare il valore prescelto (in questo caso a 0% di opacità) poi cliccare su "Add Key Frame" o sul rombo accanto alla funzione desiderata per aggiungere un frame chiave in quel punto preciso della timeline del valore prescelto (o eventualmente spostarlo manualmente dopo).

Naturalmente per ogni valore d'inizio ci vuole sempre un valore di fine, altrimenti si inizia e non si finisce ... per cui per ogni Key Frame di partenza, ci vorrà sempre un Key Frame finale.

Ma di questo avremo modo di parlare in maniera più approfondita in futuro.

Per ora ricordatevi solo dell'esistenza dei Key Frame (funzione fondamentale di Final Cut), perché verranno usati praticamente per tutto: per ogni funzione, per ogni sotto funzione e per ogni personalizzazione di qualsiasi effetto o transazione, in maniera semplice o composta, ma sempre con lo stesso principio del "Key Frame A" di partenza e "Key Frame B" di arrivo.

Ricordatevi anche del mio consiglio su come organizzare gli oggetti nella timeline: lavorate su una timeline magnetica, e quindi una scrivania virtuale in cui vengono posizionati oggetti virtuali, come in ogni scrivania reale, l'ordine e l'organizzazione sono fondamentali per la riuscita del nostro progetto.

# L'offerta ADOBE per l'AUDIOVISIVO



di Fabrizio Luzzo

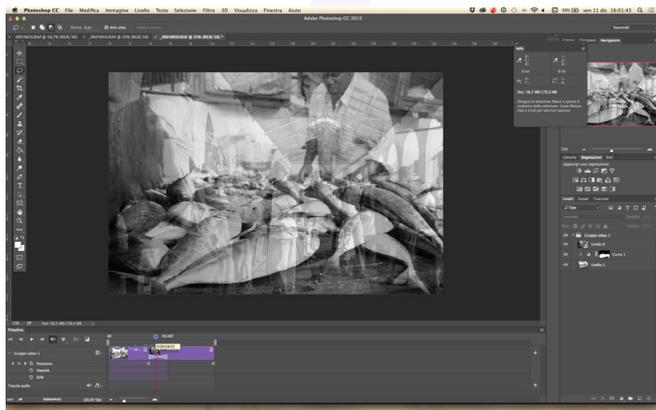
Adobe da decenni si dedica al mondo della fotografia, del video, del WEB, dell'impaginazione e di tutti quegli argomenti che comprendono la creatività dei loro clienti; non a caso la Suite principale di Adobe e tutte le sue composizioni sono ormai da molto tempo precedute dal suffisso "Creative".

Buona parte dell'insieme di applicazioni (che da ora denomineremo App) proposte da Adobe sono orientate alla produzione di prodotti audiovisivi; a fianco dei conosciutissimi **Lightroom** e **Photoshop**, molto usati dai fotografi, troviamo **Story** e **Prelude** che aiutano l'autore nelle fasi iniziali del progetto, **Premiere**, **After Effects** e **SpeedGrade** che consentono di montare l'audiovisivo, creare effetti ed eseguire la correzione colore, **Audition** per gestire le tracce audio e tanto altro.

Importante è sapere che queste App sono disponibili per tutte le piattaforme informatiche incluse quelle mobili, siano esse per dispositivi di casa Apple o per PC compatibili.

Oggi ci soffermeremo sulle due App conosciute a tutti i fotografi, Lightroom e Photoshop.

Lightroom è un'App che, basandosi sul motore di sviluppo di Photoshop (ovvero CameraRaw), aiuta il fotografo non solo a lavorare in Camera Bianca i propri negativi digitali, ma anche ad archivarli correttamente, eseguire dei backup di sicurezza, predisporre i file per essere impaginati sia per il cartaceo che per il WEB e, ancora più importante per chi realizza audiovisivi, Lightroom dispone della funzione "Presentazione" che permette di realizzare delle ottime sequenze sonorizzate partendo dalle librerie create dall'autore.



In queste presentazioni è possibile utilizzare semplici effetti come le transizioni e inserire uno o più pezzi musicali.

Ancora più importanti sono state le innovazioni introdotte in Photoshop nelle sue ultime versioni, tra queste, la più evidente per l'autore di audiovisivi, è sicuramente la "**Timeline**" (Figura 1).

Lo strumento timeline consente di costruire un vero e proprio audiovisivo completo di effetti anche complessi, restando all'interno dell'ambiente di Photoshop potendo quindi sfruttare tutte le altre preziose funzioni dell'App.

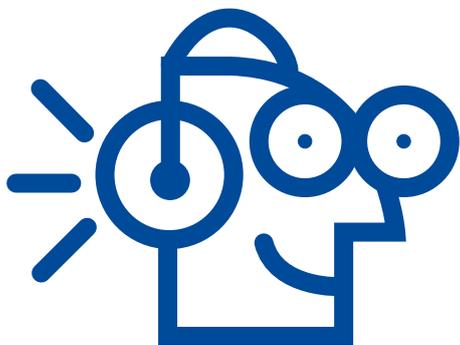
Ad esempio possiamo lavorare sui livelli e/o sulle maschere di un'immagine già caricata in timeline, possiamo generare dissolvenze, pan, zoom e altro su qualsiasi oggetto inserito in timeline senza mai abbandonare il software.

La timeline può utilizzare tutti i formati di file immagine supportati in Photoshop inclusi i video, può inoltre gestire più tracce audio in modo avanzato.

Scenderemo nel dettaglio di queste funzioni nei prossimi articoli, sia per quanto riguarda Lightroom sia per quanto riguarda Photoshop; analizzeremo anche tutte le altre App di Adobe dedicate al mondo dell'audiovisivo con le loro funzioni e le relative offerte.

In questo articolo mi sono soffermato in modo particolare su Lightroom e Photoshop per due motivi: primo perché sono le App più utilizzate nel mondo della fotografia e quindi probabilmente le state già usando, secondo perché Adobe, da circa due anni, ha creato un pacchetto denominato Adobe Creative Cloud/Fotografia ad un prezzo molto interessante. Questo pacchetto contiene, oltre alle due App in questione, anche una serie di servizi che comprendono l'archiviazione delle proprie immagini sul WEB, la gestione dei Font, molte App per il mobile e tanto altro; il tutto collegato al vostro account Adobe. Le App desktop possono essere installate e usate contemporaneamente su due computer, indistintamente tra Mac e Pc, il tutto a soli 12,19 euro al mese, quindi finalmente alla portata di tutti.

Potete trovare ulteriori informazioni al seguente link: <http://www.adobe.com/it/creativecloud/photography.html?promoid=NC5FRQQ5&mv=other>



# PROSHOW PRODUCER

## la colonna sonora

di Giorgio Alloggio

### PARTE PRIMA: Inserimento e gestione dei file audio.

ProShow comprende una serie di strumenti progettati per consentire di aggiungere musica, effetti sonori, parlato all'audiovisivo. Dà inoltre accesso a centinaia di brani royalty-free attraverso una libreria musicale incorporata. Per ragioni di spazio per ora ci limiteremo a trattare i file musicali "esterni" al programma.

ProShow supporta quasi tutti i principali tipi di audio che sono disponibili. Quando si aggiungono dei brani esterni a ProShow, è possibile utilizzare: WAV, OGG, MP3.

Per dettagli sui file supportati, si può consultare l'elenco che si trova nella sezione **help** del sito web all'indirizzo <http://www.photodex.com>

Ci sono diversi modi per aggiungere la musica all'audiovisivo. Cominciamo con l'aggiunta di file audio che esistono già sul computer.

Per aggiungere un file audio (vedi immagine 1):



- nell'area di lavoro **BUILD**, utilizzare il **Folder List** per individuare una cartella in cui sono salvati dei file audio;
- individuare, nella **File List** il file che si desidera aggiungere;

- trascinare il file dalla **File List** sulla barra **Soundtrack** che appare sotto le slides, o fare clic col tasto destro e scegliere **Aggiungi al Soundtrack**.

Il file audio apparirà sulla barra **Soundtrack** come una forma d'onda. Mandando in esecuzione l'audiovisivo si potrà ascoltare il brano inserito; inoltre è possibile mandare in esecuzione qualsiasi file audio facendo un doppio clic su di esso nella **File List**.

Si possono aggiungere altri file audio, basta ripetere le azioni descritte in precedenza. Quando si aggiunge un nuovo file, esso inizierà a essere riprodotto alla fine di quello precedente. Nella barra **Soundtrack**, il colore della forma d'onda dei files si alternerà tra il verde e il blu. In seguito vedremo com'è possibile realizzare la sovrapposizione e la dissolvenza tra due files consecutivi.

Se si desidera un effetto sonoro (rumori, suoni ambientali, parlato) che sia eseguito a tempo su una determinata slide, si può utilizzare uno **Slide Sound**, che è una traccia audio che viene riprodotta quando la slide collegata ha inizio.

Per aggiungere uno **Slide Sound** (nell'immagine 2 il file **TUONO.mp3** è stato inserito nella slide 5):

- nell'area di lavoro **BUILD**, utilizzare il **Folder List** per individuare una cartella in cui sono salvati dei file audio;
- individuare, nella **File List** il file che si desidera aggiungere;
- trascinare il file dalla **File List** sulla slide interessata.



Si seleziona una traccia audio qualsiasi e si regola il volume con il cursore **Master Volume**. Per regolare il volume di una singola traccia:

- aprire la finestra **Soundtrack** (come visto in precedenza);
- fare click sulla traccia che si desidera regolare;
- regolare il volume con il cursore **Volume** del **Track Settings**.

La forma d'onda di questo suono comparirà in rosso sulla barra **Soundtrack**.

Un altro modo per aggiungere musica o effetti sonori è quello di utilizzare l'opzione **Save Music from CD** (dal menu **Audio**). Ciò consente di importare musica da un CD audio. Questa opzione è consigliata solo se si dispone dei diritti di licenza appropriati per utilizzare le tracce audio. Normalmente i CD sono coperti da copyright (tutti i diritti riservati) dell'autore, dell'esecutore e dell'editore.

È possibile effettuare varie regolazioni dei livelli audio (immagine 3).

Per regolare il livello generale (**Master Volume**) della **Soundtrack** è necessario aprire la relativa finestra:

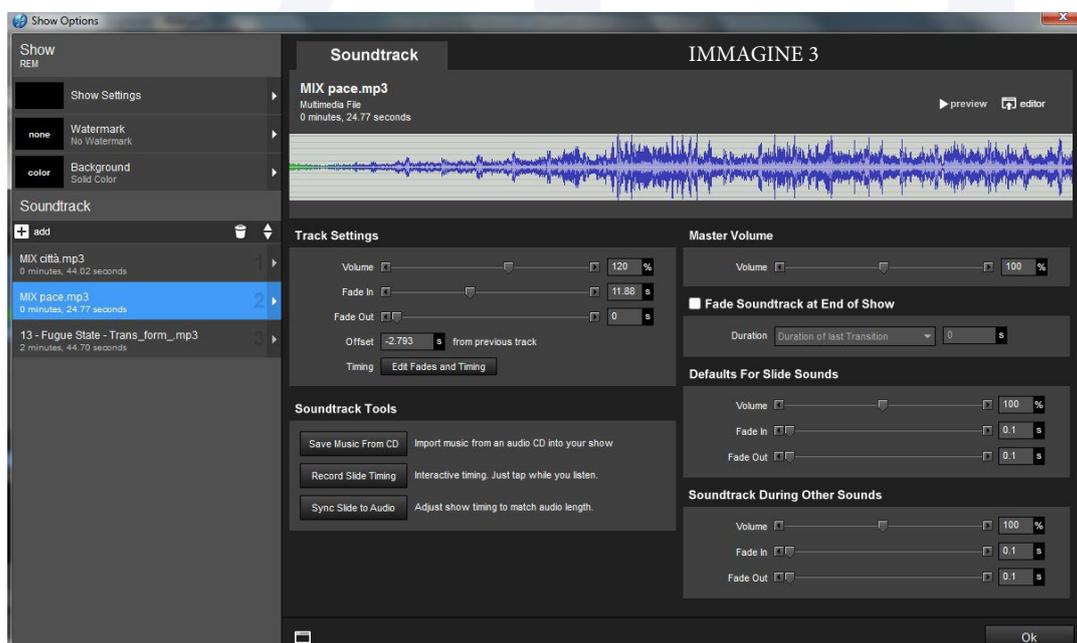
- facendo clic sull'icona **Music** nell'area di lavoro **BUILD** o **DESIGN** oppure
- facendo doppio clic sulla barra **Soundtrack**

Tutte le tracce possono essere regolate individualmente. La regolazione sarà visibile graficamente sulla forma d'onda riprodotta nel riquadro sopra le regolazioni.

Nella finestra di controllo **Soundtrack** sono presenti altri cursori di controllo, i principali sono:

- la regolazione del volume dell'eventuale **Slide Sound** associato ad una slide (**Default for Slide Sounds**);
- l'impostazione della variazione del livello della Traccia **Soundtrack** in presenza di uno **Slide Sound**, ad esempio quando un commento parlato si inserisce sulla colonna sonora di base.

Nel prossimo articolo tratteremo della sincronizzazione tra la colonna sonora e le immagini.



# La Ferrari e la Panda

(ovvero il videoproiettore e il notebook)



di Gianni Rossi

Oramai proiettare come ospite presso un Circolo Fotografico o in una rassegna per audiovisivi non è più una fatica. Possiamo tranquillamente vendere la nostra preziosa “Station Wagon” in cui, fino a qualche anno fa, riponevamo i nostri tre *Kodak Carousel*, la *centralina di dissolvenza*, due voluminose *casce con mixer* e una quantità inenarrabile di cavi e cavetti e, fondamentali, vari *caricatori di diapositive*, tre per ogni audiovisivo, da moltiplicare per, minimo, quattro audiovisivi.

Ora si viaggia con una chiavetta USB che contiene tutto, musica, immagini, dissolvenze e una innumerevole quantità di AV. Quasi tutti i circoli infatti sono perfettamente attrezzati e mettono a disposizione un ottimo impianto stereo, un PC portatile veloce e un costoso videoproiettore full HD.

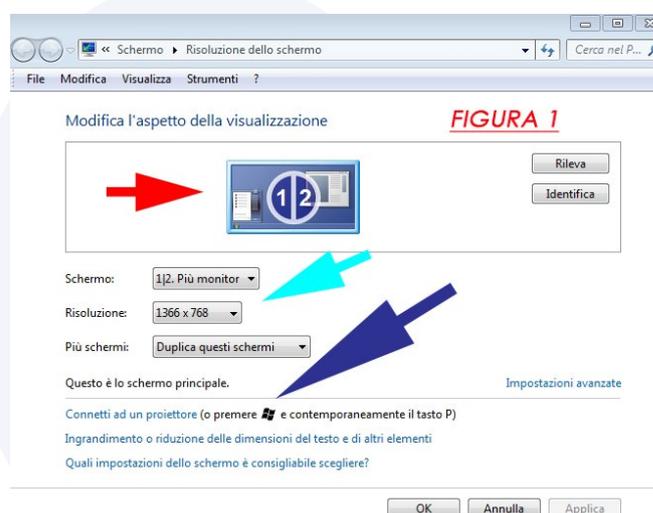
L'argomento è molto delicato e in effetti ho utilizzato la perifrasi “quasi tutti i circoli” perché tristi esperienze mi hanno riportato al “fai da te”. In vari casi il presunto impianto “stereo” era in realtà “mono”. Altre volte il PC non era in grado di leggere adeguatamente montaggi particolarmente “dinamici”, per non parlare del videoproiettore. Un full HD appena acquistato, di ottima marca, particolarmente costoso ma ... mai tarato (ma occorre tararli, mi chiedono?), subdolo produttore di cieli color mutanda. Conclusione: preferisco portare, come una volta, il mio impianto.

Vi confesso che tengo uno schedario delle attrezzature degli ambienti in cui sono stato ospite con cui divido i “buoni” dai “cattivi”. Poi mi comporto di conseguenza. Per fortuna la maggior parte dei circoli ormai sono tra i “buoni”.

Ma i “buoni” sono anche “bravi”? Secondo la mia

esperienza i “bravi” sono veramente rari perché solo pochissimi prestano attenzione alla **risoluzione dello schermo del portatile** che non sempre è Full HD, cioè 1920 x 1080. Se utilizzate il portatile di un Circolo che vi ospita o se il vostro portatile non è ad alta risoluzione, vi consiglio vivamente di leggere gli appunti di seguito.

Collegiamo il portatile con il videoproiettore Full HD: l'immagine del nostro desktop appare ora in entrambi i monitor. Fantastico! tutto funziona! possiamo iniziare la serata. Fermatevi un attimo e cliccate con il tasto destro del mouse sul desktop. Ora scegliete “**Risoluzione dello schermo**” e vi apparirà la finestra della [Figura 1](#).



Vi invito ad osservare la *finestrella azzurra* con i numeri **1 e 2** (*Freccia rossa*) e, più in basso, la casella **Risoluzione** che riporta i dati **1366 x 768** (*Freccia turchese*). Questa è infatti la risoluzione del monitor del PC portatile.

Provate ora a cliccare sul pulsante **Risoluzione** e vedrete apparire la Finestra della [Figura 2](#), che rende più evidente quello di cui stiamo parlando.

Il cursore graduato vi dà la possibilità di scegliere la risoluzione preferita, da un minimo di 800 x 600 ad un massimo di 1366 x 768. Quest'ultima, ripeto, è la massima risoluzione consentita dal monitor del PC portatile, indicato nella finestrella azzurra (Freccia rossa) col NUMERO 1.

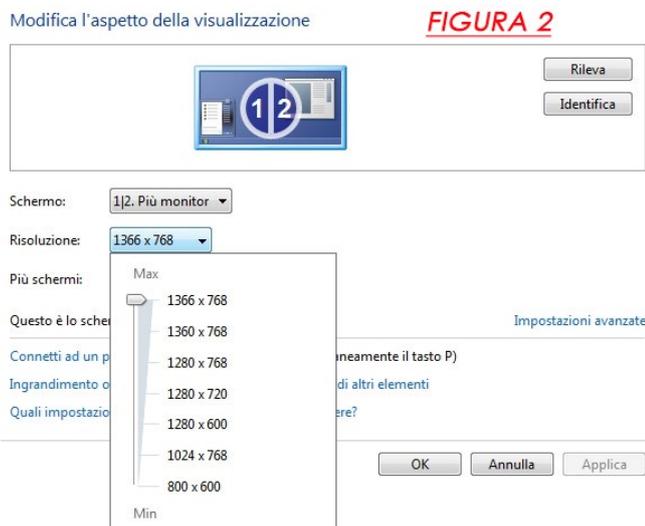


FIGURA 2

A questo punto potete tranquillamente verificare che, in questo assetto, la situazione è a dir poco tragica. Infatti anche il monitor indicato con il N. 2, cioè il nostro costosissimo videoproiettore Full HD di 1920 x 1080 px, viaggia con la risoluzione 1366 x 768. In sostanza abbiamo comprato una Ferrari e la stiamo utilizzando alla velocità di una Panda. La spiegazione è molto semplice: il PC portatile impone la sua risoluzione al videoproiettore, riducendone pertanto le prestazioni. Lasciando questo assetto, abbiamo speso tanti soldi per niente.

Come risolvere il problema? Occorre modificare l'assetto seguendo le istruzioni di seguito (Figura 3 - freccia verde).

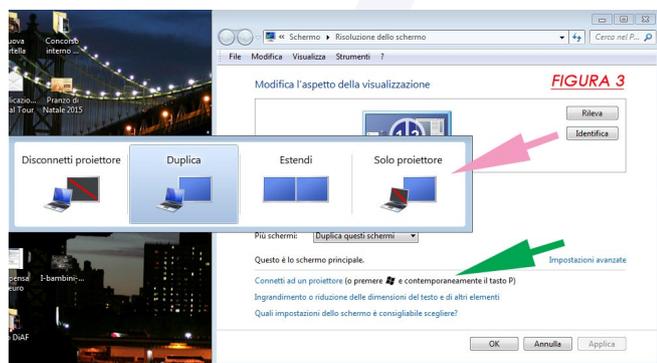


FIGURA 3

Nella finestra Risoluzione dello schermo cliccate la scritta Connetti ad un proiettore (o premere il tasto

di Windows e contemporaneamente premere il tasto P). Il tasto di windows si trova sulla tastiera, a sinistra della barra spaziatrice. E' un metodo più veloce: direttamente dal desktop - tenere premuto il tasto Windows - premere il tasto P.

Entrambe le opzioni mi faranno apparire quattro possibili configurazioni (freccia rosa). Con il mouse dobbiamo scegliere la configurazione denominata Solo proiettore. Pochi attimi di panico, poi il monitor del PC diventa nero e risulta illuminato solo lo schermo del videoproiettore. Ora siamo davvero pronti per la proiezione potendo sfruttare fino in fondo le risorse Full HD. Il nuovo assetto infatti rende attiva la risoluzione 1920 x 1080. Nota: identico con Windows 10 in cui le quattro configurazioni appariranno in una colonna verticale disposta a destra.

Non ci credete? Vi consiglio questa verifica: ottenuta la configurazione che vi ho indicato, cliccate sullo schermo con il tasto destro del mouse, aprite la finestra Risoluzione dello schermo e osservate che alcune cose sono cambiate, come illustrato dalla Figura 4.

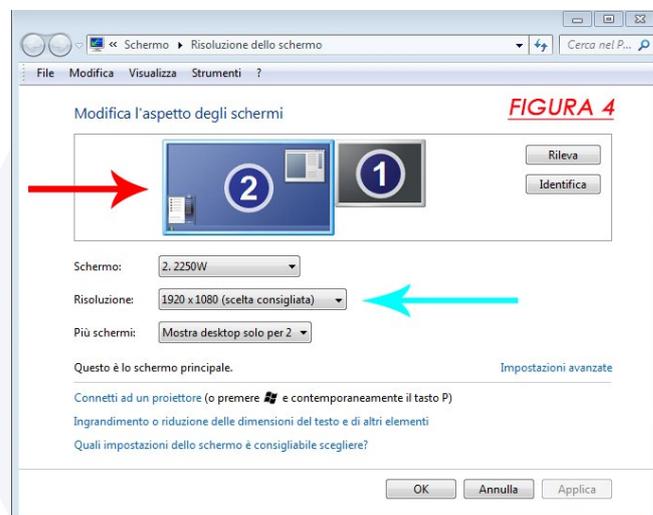


FIGURA 4

La finestrella azzurra indicata dalla solita Freccia rossa è decisamente cambiata. Con il N. 2 viene denominato ora uno schermo decisamente più grande e di colore azzurro (significa attivo). Più sotto si legge la scritta Questo è lo schermo principale. Il N° 1 denomina una finestrella piccola e nera (disattiva) che rappresenta il monitor del nostro PC, nero per l'appunto.

Il pulsante Risoluzione (Freccia Turchese) riporta 1920 x 1080.

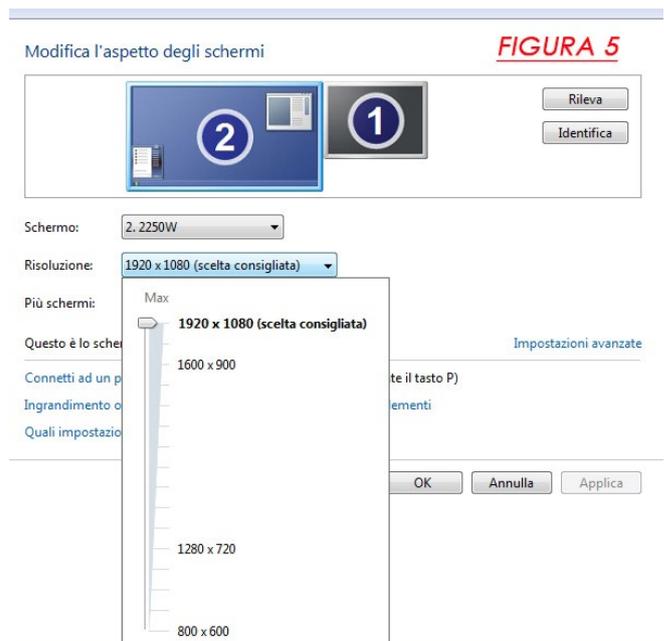
Aprendo questa finestra si ha la conferma (Figura 5).

La funzione **Estendi** (della Figura 3) consente di mantenere attivi entrambi gli schermi, uno a bassa risoluzione e uno in Full HD, ma alcune schede video richiedono ulteriori settaggi senza i quali l'audiovisivo può non partire sullo schermo del videoproiettore.

Intendiamoci, tutto questo vale se proiettiamo utilizzando un PC portatile "economico". Chi possiede un portatile con schermo Full HD oppure chi utilizza un PC fisso non avrà nessun problema.

Triste, ma anche nei circoli più attrezzati ove sono stato ospite questo settaggio era del tutto sconosciuto. Ancora più triste: molti autori che proiettano con la loro personale attrezzatura e con un portatile **non** Full HD, non conoscono queste banali procedure.

Conclusione: nel mio spietato schedario che analizza i Circoli ospitanti, i *cattivi* sono tanti, i *buoni* sono pochi, i *bravi* sono rarissimi.



Ora, con queste semplici istruzioni, tutti potranno diventare "bravi" e viaggiare con la Ferrari ai 300 orari (autovelox permettendo).





# Il contesto di proiezione: banalità che uccidono uno spettacolo

di Lorenzo De Francesco - Servizio AV FIAP



***Il nostro pubblico ed i nostri autori sono preziosi: come organizzatori di manifestazioni AV abbiamo il dovere di fare in modo che il loro impegno in termini di tempo e disponibilità personale venga utilizzato al meglio e possa portare frutto.***

Frequentando da anni gli ambienti per proiezioni amatoriali, nel 2011 avevo redatto per la FIAP il documento 287 F/E nelle due lingue ufficiali della FIAP, “Normalizzazione audiovisivi fotografici e raccomandazioni per la realizzazione e la proiezione”, sulla base dell’esperienza come Gruppo Fotografico Famiglia Legnanese delle prime edizioni del Circuito Nazionale AV e del Festival G. Crespi. Riporto la versione rivista di queste raccomandazioni, perché ancora oggi è evidente come a volte vengono trascurati dagli organizzatori questi aspetti “banali” ma essenziali per la migliore fruibilità degli spettacoli

audiovisivi amatoriali. Vi prego di non considerare queste considerazioni come “banali” o “ovvie” perché spesso e volentieri ancora oggi assistiamo a proiezioni con questi problemi.

- Prima della proiezione organizzare i lavori da proiettare in una cartella specifica, per evitare imbarazzanti ricerche di eseguibili sul disco fisso davanti al pubblico impaziente. Meglio ancora organizzare il tutto in un menu di proiezione, cosa che con MS Power point è elementare ed efficace, magari utilizzando come base il programma/locandina dello spettacolo.
- Una volta realizzato e provato il menu non fare cambiamenti dell’ultimo minuto, tipo spostamenti di directory etc. senza aver riprovato il tutto. Soprattutto non fare aggiornamenti di driver/sistema operativo o altre attività critiche di sistema prima della proiezione.

Durante la proiezione mettere il computer in modalità aereo, tutto offline, sospendere antivirus e processi in background cpu consuming, skype, FB e quant'altro possa produrre messaggi non desiderati a schermo.

- Preferibilmente usare il videoproiettore come unica uscita video, senza duplicare lo schermo pc per rendere dedicata la scheda video. Tenere tutto il materiale su di una chiavetta di backup a parte.

- Per una proiezione in ambiente sconosciuto, verificare prima tutti i requisiti di collegamento al videoproiettore, all'alimentazione ed all'impianto audio, per munirsi o chiedere di connettori adeguati. Se è la prima volta che si proietta in un ambiente nuovo, non fidarsi di nessuno, ma verificare ogni cosa di persona, a costo di sembrare antipatici. Non dimenticare l'alimentatore del proprio PC.

- L'ambiente di proiezione deve essere adeguatamente isolato dal punto di vista luminoso (oscuramento) e sonoro. Se si prevede di proiettare durante il giorno, infiltrazioni luminose possono compromettere la qualità della proiezione. Ricordare al pubblico di non spostarsi durante le proiezioni e di non utilizzare telefonini e pc. Se possibile mettere un addetto all'ingresso.

- Qualità dello schermo: la superficie dello schermo deve essere appropriatamente riflettente o per retroproiezione e correttamente stesa senza grinze o segni o sporco. Deve essere visibile da tutti i punti, meglio se sopraelevato rispetto agli spettatori in ambienti piatti. Le dimensioni devono essere coerenti con le dimensioni della sala e con la natura dei lavori proiettati.

- Videoproiettori: oltre a qualità di alta definizione, risoluzione e luminosità, è importante la taratura (con Spider etc.) rispetto al computer utilizzato, sia in termini di formato sia in termini di colori. Provare prima il proiettore con tutti i lavori per evitare deformazioni dovute a diverse impostazioni. Controllare l'effetto di "distorsione trapezoidale", la centratura dell'immagine in base ai differenti formati dei lavori proiettati (4:3 a 16:9, ecc). Ricordarsi di lasciare raffreddare bene il proiettore prima di spegnerlo e installarlo in maniera salda.

- Qualità audio: lavori con testo parlato andrebbero provati prima per regolare l'equalizzazione, se possibile, in funzione dell'acustica della sala che –ricordiamo– cambia in funzione del riempimento. Studiare eventualmente la possibilità di installare altoparlanti

addizionali con mixer per valorizzare il parlato. Controllare il volume dal centro della sala e dalle zone periferiche e regolare di conseguenza. Stabilire un unico punto di regolazione.

- I cavi, in particolare quelli per collegamento audio e video, devono essere di adeguata qualità con contatti puliti, schermati, protetti da inciampi accidentali; cavi di eccessiva lunghezza e bassa qualità possono provocare decadimento del segnale audio/video.

- Per la presentazione dei lavori è opportuno disporre di microfoni separati da spegnersi durante la proiezione; per i radiomicrofoni, verificarne lo stato di carica delle batterie e dotarsi di batterie di scorta in quanto vanno esaurendosi rapidamente.

- Distribuire al pubblico un programma scritto della proiezione, con titoli, nomi autori, eventuale riassunto in lingua se lavori stranieri. Per i lavori stranieri o di difficile comprensione, è auspicabile una presentazione per facilitarne l'interpretazione.

- Ove possibile, prima della proiezione del lavoro, mostrare sullo schermo la locandina dello stesso con immagine significativa, titolo, nome e foto dell'autore, paese.

- Chi presenta le opere, specie in presenza di autori di lavori diversi, deve essere imparziale e evitare commenti o apprezzamenti che possono suonare di piaggeria o meno nei confronti dell'autore. Lasciare al pubblico il giudizio sul lavoro, fatto salvo ambiti quali seminari o letture AV, ove questo fa parte del programma.

- Prevedere una pausa ragionevole alla fine di ogni audiovisivo prima della proiezione del successivo, per lasciare sedimentare le sensazioni o, nel caso di giuria in sala, lasciare il tempo ai giurati di formulare le proprie considerazioni. Spesso anche gli spettatori sentono il bisogno di prendere appunti dopo una proiezione.

- Rispettare il pubblico iniziando lo spettacolo all'ora prevista e l'esecuzione dei lavori nei tempi prospettati. Farsi sempre una scaletta, se è prevista una presentazione dei lavori o l'intervista degli autori o commenti dei presenti, per stabilire la lunghezza dello spettacolo e informarne il pubblico in sede di presentazione.

- All'inizio dello spettacolo segnalare al pubblico l'ubicazione delle uscite di sicurezza, dei servizi igienici e di eventuali temi di attenzione circa il parcheggio delle autovetture o su precauzioni di sicurezza in uscita.



# La lettura dell'Audiovisivo: “textur'expo” di Francesca GERNETTI

*di Roberto Rognoni*



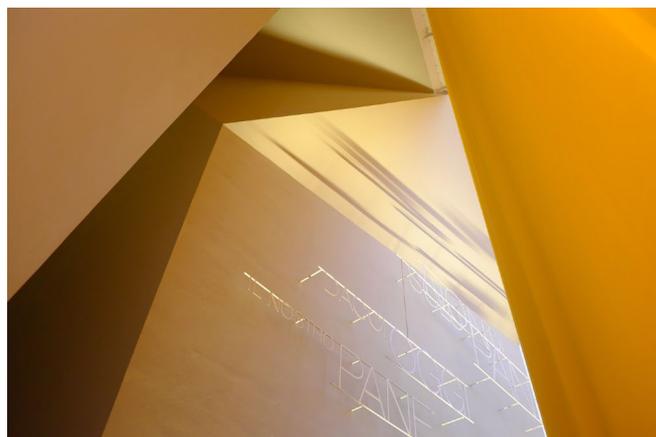
Ho visto questo lavoro a “Dia Sotto le Stelle” e sono rimasto colpito di sentire da Lido Andreella, nella sua presentazione, che era l'unico audiovisivo su Expo pervenuto per la selezione.

In effetti chiunque abbia visitato l'esposizione avrà notato che tutti fotografavano tutto, con qualsiasi strumento che potesse produrre delle immagini.

Moltissimi gli spunti fotografici e grandissima la disponibilità dei visitatori a partecipare a questa festa, però per esperienza diretta, avendo perlustrato l'area per 6 volte, posso affermare che era molto difficile interpretare il soggetto Expo in modo originale ed esprimerne una visione personale, che non facesse solo riferimento alla mera realtà.

Ebbene, Francesca c'è riuscita ed ha interpretato il soggetto in modo creativo, utilizzando anche la formazione e la cultura che le deriva dalla professione, oltre che la capacità progettuale e fotografica.

Nella maggioranza delle sue fotografie e delle immagini create in dissolvenza la visione della realtà è secondaria e qualcuno potrebbe, in parecchi casi, pensare che le foto possano essere state scattate altrove. Ma non è così, perché chi è stato attento visitatore, riconosce ed apprezza le scelte coraggiose dell'autrice.



L'unica mia osservazione può essere quella che Francesca osasse ancora di più e utilizzasse ancora meno foto in cui la realtà oggettiva fosse riconoscibile.

Francesca mi ha dato questa convincente spiegazione:

*“...Non voglio far capire da subito che siamo in Expo, ci si deve arrivare chi prima chi dopo a seconda di cosa riconosce per averlo visto. La certezza si ha solo alla fine.*

*Parto dai pixel, dalla scomposizione negli atomi grafici di soggetti ristretti; passo dalle inquadrature di piccoli dettagli, spesso poco riconoscibili, a più ampie superfici, stando sempre negli interni dei padiglioni, per arrivare solo a metà agli esterni, prima sempre particolari e poi finalmente le sagome esterne...”*

Le immagini e la colonna sonora dell'audiovisivo sono un'unica entità, come raramente si vede nel nostro ambito. Una sorta di danza, delicatamente ritmata in un crescendo drammaturgico che si accompagna a quello musicale, nella quale i danzatori sono i colori e le textures pensate e catturate dall'autrice.

A proposito della scelta del brano musicale Francesca scrive:

*“... Ho scoperto Teho Teardo qualche anno fa, in un concerto... Mi è piaciuta la sua capacità di unire strumenti e sonorità moderni e classici.....Quando è stato il momento di scegliere la musica per l'AV, mi è tornata in mente quella singolare unione di musica elettronica e strumenti tradizionali, l'ho riascoltato dopo tanto tempo ...ed ho “visto” che le mie foto si “appoggiavano” sulle sue note. Non ho avuto bisogno di cercare ulteriormente ... “quella” era la musica ...”*

Nel rappresentare questa brillante idea Francesca ha utilizzato, con sapienza e perizia, tutti gli strumenti messi a disposizione dal linguaggio dell'audiovisivo.

Con una regia lineare e dinamica, unitamente a quanto già rilevato, porta lo spettatore ad apprezzare senza riserve, almeno da parte mia, questo lavoro.

L'audiovisivo è visibile al seguente link:

Vimeo: <https://vimeo.com/146834578>

Regia, Idea, Fotografia e Montaggio:  
Francesca GERNETTI

Colonna sonora: Teho Teardo “Nemmeno io”

Anno: 2015

Durata: 03' 15”

### ***Profilo dell'Autrice***

Francesca GERNETTI, affascinata dal colore ed appassionata di immagine e comunicazione per lavoro e interessi personali, fissa con la fotografia ciò che vede intorno a sé, utilizzando versatilmente fotocamere digitali, dispositivi mobili e strumenti lomografici.

Negli anni ha affinato la sua istintiva passione per la fotografia attraverso workshop, letture portfolio, contest e fotomaratonate; allarga il più possibile il proprio sguardo osservando quello di autori storici e contemporanei in festival, pubblicazioni e social. Predilige il reportage, la street photography, lo storytelling e, più recentemente, la ricerca di una rappresentazione grafica della realtà.

# “Virtualintervista”: Giovanni TUTI

a cura di Tiziana Dossi



## NOTA BIOGRAFICA:

Sono Giovanni Tuti, classe 1997, vivo a Gemona. Frequento il quinto anno di un Liceo Scientifico di cui sono Rappresentante d'Istituto. Fin da piccolo sono appassionato di fotografia, probabilmente grazie al papà fotografo e autore di multivisione. Faccio parte del blog Fuori dal Comune, in cui gestiamo un giornalino, il blog e produciamo video-inchieste. Collaboro con il G. F. Gemonese nelle attività che organizza, come serate di multivisione, mostre ed eventi; negli ultimi anni lavoro con l'associazione “Uponadream” in cui aiuto nelle riprese e nei montaggi video di spot aziendali, pubblicità e video musicali.



**Tiziana:** da quanto tempo ti occupi di produzioni audiovisive e te ne occupi autonomamente oppure insieme a papà Claudio?

**Giovanni:** Fin da piccolo mi sono interessato alle arti visive; vedevo mio padre produrre e rimanevo affascinato da ciò che riusciva a fare. Mi facevo portare con lui quando veniva invitato per proiettare e pian piano capivo quanto forte sia questo mezzo espressivo, soprattutto quando parla di tematiche sociali. Abbiamo girato tutta l'Italia. A 6 anni, assistet-

ti per la prima volta ad un Festival di multivisione, Fantadia, e lì entravi in contatto con tanti autori provenienti da tutto il mondo, dall'America all'Australia; avevo la possibilità di stare seduto a tavola con loro ed ascoltare le loro storie. Da quel momento ci sono tornato ogni edizione, come spettatore affascinato, ma anche come “tecnico”. Tutt'oggi collaboro con mio padre per l'organizzazione di Gemonaimmagine, un grande Festival internazionale di multivisione. Creiamo il palinsesto, gli

spettacoli, organizziamo la logistica. Una grande responsabilità.

**Tiziana:** nella preparazione di un AV, qual è la fase che più ti “intriga”?

**Giovanni:** Grazie alla tecnologia, in un audiovisivo possiamo inserire numerosi elementi come animazioni, effetti grafici, time-lapse e video. Tutto questo mi appassiona molto, dall'idea fino alla realizzazione con software specifici come After Effects e Illustrator. La fase più affascinante

però è la ricerca della musica. La musica, negli AV, è importante quanto le immagini e perciò le va dedicata altrettanta attenzione.

**Tiziana:** secondo te il rapporto di un ragazzo della tua età con la musica, rispetto al rapporto che può avere una persona più matura, può influenzare la produzione artistica di un AV?

**Giovanni:** No, io penso che la scelta della musica debba essere fatta in funzione del soggetto preso in considerazione e del pubblico. Nel momento in cui vado a realizzare un AV che tratta di tematiche giovani, la mia scelta cadrà su un brano "giovane", se parlo di un evento storico metterò un brano adatto al tema storico. Occorre guardare al risultato e all'idea che voglio trasmettere, per non cadere nel banale.

**Tiziana:** ho molto apprezzato la tua disponibilità a candidarti per le elezioni del nuovo Consiglio Direttivo dell'associazione AIDAMA. Hai in mente delle proposte che ti sarebbe piaciuto avanzare?

**Giovanni:** Ho voluto candidarmi al Consiglio Direttivo di Aidama perché la ritengo un'associazione che ha bisogno di giovani e di distaccarsi da una realtà che ormai è vecchia. Per questo avrei proposto degli incontri con professionisti nel settore del teatro, della musica, della regia, della mappatura degli edifici, mirati ad avere una conoscenza completa degli elementi multimediali.

**Tiziana:** probabilmente durante le manifestazioni di AV avrai sentito che noi un po' avanti negli anni ci lamentiamo spesso del

problema della carenza di giovani. Se ne parla sia in ambiente DiAF che in AIDAMA. Dal tuo punto di vista, come vedi la questione?

**Giovanni:** Ciò che i giovani hanno di diverso dagli adulti è il linguaggio; attraverso la multimedialità si vuole arrivare ad un'emozione. Ai giovani non interessa entrare in un'associazione a cui importa solo l'immagine con la dissolvenza, ma vogliono piuttosto un luogo in cui possono sentirsi liberi di esprimersi attraverso qualsiasi tecnica, che sia video, animazione, grafica e fotografia. Abbiamo la fortuna di conoscere la tecnologia e grazie a tale conoscenza possiamo comunicare in modo diverso, e -perché no- dare qualcosa in più.



# Le personalità degli Autori di Audiovisivi Fotografici



a cura di Gabriella Gandino e Massimo Santinello

## I molteplici intrecci tra personalità e creatività

Gli audiovisivi fotografici sono una particolare tipologia di produzione artistica, la cui realizzazione richiede – oltre ad abilità tecniche – anche uno sforzo cognitivo ed emotivo da parte dell'autore per far sì che le immagini acquisiscano una forma e creino una storia.

In linea con i risultati della letteratura scientifica, ci siamo chiesti se negli autori di audiovisivi fotografici siano più rappresentate alcune caratteristiche di personalità piuttosto che altre, e abbiamo condotto una ricerca empirica di tipo esplorativo.

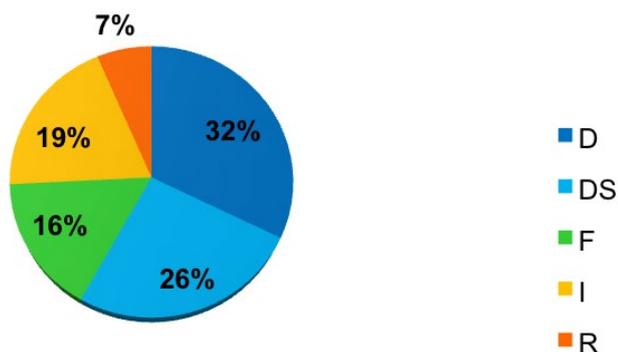
Di seguito presentiamo la prima parte dei risultati a cui siamo giunti, riservandoci – per esigenze di spazio espositivo – di pubblicarne la seconda parte in un prossimo numero del notiziario.

### Chi sono i partecipanti alla ricerca?

Sono stati contattati tutti gli autori che hanno partecipato all'8° circuito audiovisivi fotografici, bandito dal DiAF, svoltosi nell'anno 2014. Su 57 concorrenti iscritti individualmente, hanno partecipato alla ricerca 31 soggetti, 7 femmine e 24 maschi, con un'età media pari a circa 58 anni.

Di tutti i soggetti il DiAF ha fornito un recapito e-mail, i punti totali ottenuti nella classifica del circuito DiAF, la posizione nella classifica DiAF e le rispettive categorie di audiovisivi. Gli audiovisivi prodotti erano soprattutto documentari (divulgativi o didattici, D, 32%; storici o sociali, DS, 26%).

### Tipologia di audiovisivo



Una percentuale minore di autori era collegata alle fiction (F, 16%) o a illustrazioni di brani musicali e poesie (I, 19%). Due autori, tra i partecipanti alla ricerca, avevano presentato dei reportage (R, 7%).

### Quali strumenti abbiamo utilizzato e come?

Ai partecipanti sono stati somministrati i seguenti strumenti:

- *Scheda per la raccolta anagrafica*: richiede di indicare il genere, l'età, il livello scolastico.
- *Autocaratterizzazione* (Kelly, 1955): si chiede alla persona di parlare di sé, descrivendosi in terza persona.
- *Ten Item Personality Inventory* (TIPI, Gosling et al. 2003): è un questionario composto da 10 domande che valutano cinque dimensioni di personalità (estroversione, nevroticismo, amicalità, coscienziosità, apertura mentale).

La procedura di somministrazione è avvenuta on-line: i partecipanti hanno effettuato l'accesso a una pagina creata appositamente dai ricercatori. A tutti i soggetti è stato assicurato l'anonimato: i dati sono stati raccolti e analizzati in forma aggregata e non è possibile risalire alle singole risposte degli autori.

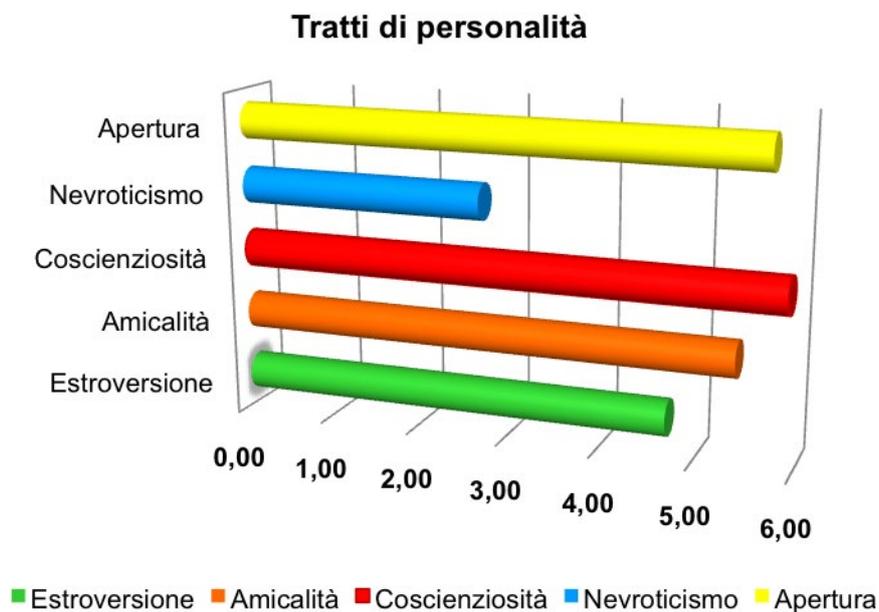
I dati sono stati analizzati da un punto di vista qualitativo e quantitativo, attraverso procedure statistiche e di analisi dei testi.

### I risultati

#### Come si distribuiscono i tratti di personalità?

Complessivamente la *Coscienziosità* risulta la caratteristica caratterizzante il gruppo di rispondenti; il livello di *Nevroticismo* è particolarmente basso.

Queste due indicazioni sono in controtendenza rispetto alla letteratura scientifica che identifica soggetti creativi come caratterizzati soprattutto da *Apertura mentale* (analogamente ai nostri dati), da *Estroversione* e da una certa instabilità emotiva (*Nevroticismo*).



#### Quali differenze con i “non-creativi”?

La tabella qui a lato riporta in quali caratteristiche si sono riscontrate delle differenze con i dati relativi a popolazioni “normali”.

Il segno + indica che il gruppo di soggetti ha riportato mediamente dei punteggi maggiori nelle affermazioni relative all’Estroversione e alla Tranquillità. I segni – indicano la tendenza opposta, ossia punteggi inferiori rispetto a soggetti non creativi.

#### Quali differenze interne ai rispondenti?

L’analisi delle correlazioni ha evidenziato un legame particolarmente significativo tra l’età dell’autore e la sua performance: più gli autori sono giovani e migliori risultati ottengono dalle giurie. È stato inoltre evidenziato un certo legame tra la *posizione nella classifica finale* e l’*Estroversione*.

Si è proceduto a confrontare le medie dei punteggi di Estroversione degli 8 rispondenti che hanno ottenuto i migliori punteggi in graduatoria con quelli degli 8 rispondenti che hanno conseguito le performance più basse: il sottogruppo di coloro che hanno ottenuto valutazioni più favorevoli dalle giurie sono quelli che si descrivono anche come decisamente più estroversi.

In queste analisi non si sono riscontrate differenze di genere. Per quanto riguarda le categorie di AV, le differenze più marcate nelle caratteristiche di personalità riguardano gli autori di documentari divulgativi/didattici che riportano punteggi medi di Estroversione più bassi rispetto agli autori di fiction.

Indicatore	Effetto
Estroverso	+
Riservato	
Affidabile	
Disorganizzato	
Ansioso	-
Tranquillo	+
Eclettico	
Abitudinario	-
Litigioso	
Affettuoso	

Riassumendo, rispetto ad altri studi su gruppi di artisti o persone creative, i rispondenti sono caratterizzati da elevati livelli di *Coscienziosità*, probabilmente collegati alla perizia necessaria alla realizzazione di un AV. Viene invece confermata l’importanza dell’*Estroversione* che caratterizza in modo spiccato il gruppo e differenzia anche al suo interno le persone il cui prodotto viene valutato dalle giurie in modo più favorevole. Inoltre, le persone estroverse sembrano preferire AV di fiction.

Il gruppo riporta punteggi di *Stabilità emotiva* particolarmente importanti, in controtendenza con le ricerche che identificano le persone creative come anche dotate di una certa instabilità emotiva.

L’età degli autori è risultata molto correlata con i risultati conseguiti nel circuito: più sono giovani e maggiori sono le probabilità di essere nella parte alta della classifica.

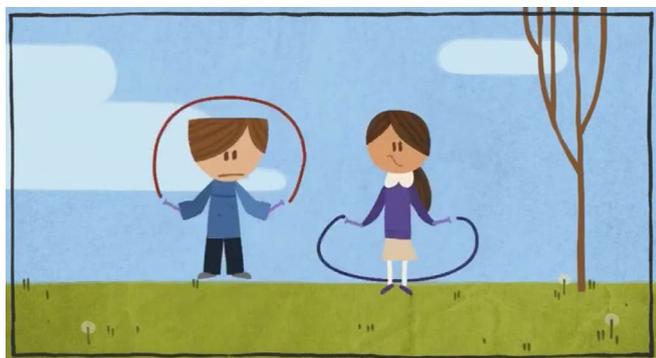
# Le GIORNATE DI STUDIO del Dipartimento Didattica



di Walter Turcato

*“Esperienze di didattica della fotografia fuori e dentro la FIAF”* – CIFA, Bibbiena, 17-18 ottobre 2015

Anche io ho partecipato alle Giornate di Studio del Dipartimento Didattica, cui sono stato invitato come Docente FIAF a esporre un mio contributo che in qualche modo proponesse anche gli intenti del nostro DiAF. È stata un'occasione d'incontro davvero bella, libera da protagonismi personali, a favore di un dialogo costruttivo in sincero spirito di servizio.



Ho aperto la mia testimonianza (strutturata come presentazione Keynote) con un breve cartone animato tratto dai “doodle” di Google, opportunamente rielaborato, per evidenziare il messaggio delle mie proposte, che si fondano principalmente su uno **“scambio di sentimento”** tra docente-allievo e viceversa, e solo successivamente considerano la necessaria condivisione di competenze, evitando - per quanto possibile - la sola esposizione cattedratica di nozioni.

Proprio la struttura di questa presentazione è stata un esempio del mio “modus operandi”, supportato anche dell'esperienza in campo grafico e audiovisivo.

Lo scopo di queste mie proposte si può riassumere nella realizzazione di un **“Progetto Educativo”** (termine forse ambizioso ma sincero) atto a far acquisire una maggior consapevolezza - fotografica e di sé - cercando di amplificare la capacità di vedere di ciascuno, per andare oltre il solo atto del guardare.

In questo senso ho proposto alcune immagini di “street-art”, in cui lo spirito di osservazione e rielaborazione di questi artisti di strada fornisce nuove chiavi di lettura a situazioni quotidiane, comunemente vissute con indifferenza e/o superficialità.

La nostra attenzione si deve rivolgere ai **contenuti** che ricerchiamo nelle immagini, indispensabili per dare senso al nostro messaggio, ma anche ai **contenitori**, quindi al modo di proporle, attento - ad es. - alla qualità di stampa, all'accuratezza di presentazione nella scelta dei colori dei supporti e dei testi, dei font utilizzati nelle titolazioni, nel volume della colonna sonora per i prodotti audiovisivi, nelle modalità espositive di una mostra..., il tutto a favore di una corretta, coinvolgente ed efficace **comunicazione** (...per “far comune” come direbbe



l'amico **Sergio Magni** che ci ha lasciato da poco e che abbiamo ricordato anche in questa occasione).

Con un breve spot di Apple - al di là della pubblicità intrinseca - ho richiamato ed evidenziato il nostro stato di persone perennemente "connesse" alla fotografia: per necessità, per lavoro, per passione... con atteggiamenti che possono considerarsi già di per se stessi, un'occasione educativa.

È quindi necessario porre la giusta attenzione anche a questo nostro **tempo** in cui ci troviamo a vivere, scandito da una tecnologia in continua mutazione che condiziona inevitabilmente anche il nostro modo di rapportarci e condividere informazioni, conoscenze, emozioni.

In virtù di queste attenzioni, dovremmo quindi acquisire anche un'educazione responsabile in merito a "**quanto**" fotografare, evitando inutili sprechi, che nell'analogico erano più evidenti, e oggi nel digitale sono nascosti e per questo ancor più incidenti su una equilibrata economia operativa.

Dopo la proiezione di un altro breve cartone animato di "alleggerimento" ("*Taking Pictures*" - <https://vimeo.com/119520956>) che ha scherzosamente ribadito questa necessità di "economia operativa" e ricordato anche il **carattere giocoso** che dovremmo mantenere nella nostra passione fotografica, ho spiegato - come da richiesta esplicita di queste giornate di studio - come si articola il mio progetto e le diverse aree di intervento che lo compongono.

Confermate le mie "radici" fotografiche nel **Gruppo S. Paolo di Rho** dal 1980, e nella **FIAF** (dal 1978) attraverso i suoi **Dipartimenti** in cui mi trovo ad interagire (DiD - DiCult - DiAF), ho individuato nel termine **FOTOblister** il mio contenitore in cui ricercare le "pillole per assistere" alle diverse "necessità" fotografiche, e nello specifico:

- **MyPhoneography** per la fotografia con smartphone (soprattutto iPhone e Hipstamatic);



MyPhoneography

- **MyFrame** per la parte tecnica (più didattica);

MyFRAME

- **MyStorytelling** per il racconto fotografico (portfolio, audiovisivo, ma anche foto singola);



- **MyLogo** per la grafica, importante supporto alla presentazione fotografica e audiovisiva;

myLOGO

- **MyCloud** per la fotografia social/web (Facebook su tutti, ma anche Pinterest, Instagram, ecc.)



Ho quindi presentato me stesso, il "**farmacista**" (*colui che dispensa i blister...*) con un rapido excursus nella mia attività, scandito per comodità e praticità dalle onorificenze acquisite, a testimonianza reale del percorso nel tempo e dei risultati conseguiti, in campo artistico e organizzativo.

Infine ho descritto le "**compresse**", ovvero gli ambiti di intervento nei quali sono stato coinvolto in fotografia, quelli in cui sento di potermi impegnare: un elenco dettagliato sarà a breve aggiornato e visibile nel sito DiD, assieme ai vari contributi degli altri docenti.

Ho terminato l'intervento con un filmato in candid-camera, rielaborato aggiungendo all'evidente situazione comica una citazione di A. Adams, che ha sottolineato il valore sociale, storico, culturale e non solo estetico delle nostre fotografie: "*Non fai solo una fotografia con una macchina fotografica. Tu metti nella fotografia tutte le immagini che hai visto, i libri che hai letto, la musica che hai sentito, e le persone che hai amato*"... praticamente il mio programma di lavoro!

# Ci avete **scritto...**



## 19° SEMINARIO DiAF QUANDO E' BELLO ESSERCI

Non sempre si può dire “Sono contenta di esserci andata”. Anzi, mi capita più spesso di dire “Avrei fatto meglio a stare a casa”. Per esempio, l’Expo di Milano, tanto per citare un fatto recente. O l’ultimo allestimento della Casa delle Bambole di Ibsen, tanto per citare un fatto ricorrente. Qualche volta ti ci trascina un’amica e tu, che sei di animo generoso, l’accompagni.

Il mio interesse per gli audiovisivi è di lunga data e ne fanno le spese un paio di hard drive intasati di immagini, musiche, versioni punto uno, punto due, punto tre e via a enumerare. Qualcuno nel titolo ha anche un ‘punto DEF’ che sta per definitivo, ma poi si aggiunge la versione seguente, una ‘punto LAST’. Quando arrivo al ‘punto LAST LAST’ so che è ora di andare a mettere su un’anatra laccata alla pechinese che ci vogliono tre giorni a cuocerla, almeno esco dall’incubo delle riedizioni.

Gli spettatori volontari forzati senza facoltà di scelta dei miei audiovisivi sono stati, fino al 23 ottobre 2015, qualche parente stretto, qualche amico di lunga data e i soci del mio fotoclub, la Società Fotografica Subalpina di Torino. I parenti stretti si sottomettono per amore, gli amici per amicizia, i soci perché un socio quando fa il socio è lì anche quando piove e nevicata.

Si sa, si dice sempre che si fotografa per se stessi, il piacere è nello scatto, per alcuni (anche per me) nella postproduzione, per qualcun altro nel creare un racconto visivo dinamico. Un audiovisivo, appunto. Il più delle volte mentiamo spudoratamente a noi stessi: a meno di chiamarsi Vivian Maier, il piacere più sostanzioso è condividere le nostre immagini. Quante più possibili, ma in modo intelligente e piacevole. Con un audiovisivo, appunto.

Avendo già partecipato ad un incontro di presentazione del DiAF, sapevo almeno una cosa fondamentale: che io non produco audiovisivi, ma



©Ph: C.F. Zoom

‘opere’ (non lavori, una parola che sa di fatica) di Immagini Sonorizzate. Bene così, pensavo, l’idea di affrontare programmi-mostri come Final Cut Pro o Premiere mi davano un’ansia da prestazione che sicuramente avrebbe destabilizzato il mio stato neurologico. Forse, dico forse, mi sbagliavo.

Il primo giorno del Seminario, il venerdì sera, abbiamo visto la prima tornata delle opere inviate da alcuni autori (fra cui la umile sottoscritta) con commenti puntuali e senza flocchetti rosa. Nonostante avessi vinto il premio della categoria Immagini Sonorizzate del Circuito DiAF 2015 con la mia opera “Time It Was”, ho percepito con estrema chiarezza il peso della mia inadeguatezza. Il mio ego, sgonfio come un palloncino bucato, ha cercato rifugio in ogni possibile anfratto pieno di scuse e giustificazioni. Ma la contropartita è stata incredibile. Mi spiego.

Al seminario ho conosciuto moltissime persone appassionate e gentili, divertenti e interessanti. Siccome il mio settore fotografico è la fotografia di genti e gente, sono abituata a cogliere l’essenza del fattore umano in ogni contesto.

Ecco, le persone del DiAF sono state un incontro bellissimo, sorbito come vino buono nell’arco del week-end, fra un’insalata di carote (contro ogni buon senso avevo cominciato una dieta due giorni prima) e una passeggiata nell’aria frizzante dell’autunno dall’hotel alla Sala Congressi.

Il tutto mentre le mie orecchie cercavano di seguire spiegazioni tecniche e sociologiche e i miei occhi si affaticavano a districarsi fra diagrammi e tabelle. E il mio senso di inadeguatezza si scontrava con la sfida di andare oltre, per tentare di produrre una cosa magica che si chiama Audiovisivo.

Sono orgogliosa di me stessa per non avere ceduto alla fame e alla fatica. E’ stato un seminario intenso ed istruttivo dal punto di vista di quello che ho imparato, piacevole e interessante dal punto di vista sociale. Forse installerò Final Cut Pro, sicuramente parteciperò al prossimo seminario.

**Carla Fiorina**

[https://500px.com/Carla\\_Fiorina](https://500px.com/Carla_Fiorina)



©Ph: C.F Zoom



©Ph: C.F Zoom



©Ph: Lorenzo Davighi



©Ph: Vergani Andreina

## RIFLESSIONI

Non so perché ho aspettato così tanto a raccontare di questo audiovisivo fotografico, che ha sbancato il 9° circuito nazionale DIAF (vincendo 6 tappe su 16 e risultando 4 volte secondo). Forse perché non ho mai amato particolarmente gli audiovisivi fotografici di tipo storico, che rievocano eventi drammatici, stragi, guerre. Generalmente in questi casi la retorica è in agguato e le immagini hanno facile gioco nello stimolare emozioni.

Così, dopo i primi secondi dell'opera di Paolo Cambi "Per sempre bambini", in cui per contestualizzare il video in poche righe l'autore presenta il piccolo villaggio francese di Oradour-sur-Glane rimasto intatto dal 1944 per testimoniare la barbarie di una delle tante rappresaglie delle SS tedesche sui civili (morirono circa 650 persone), avevo già quasi staccato l'attenzione... ma mi sbagliaivo.



La colonna sonora, un coro di bambini accompagnato dal pianoforte, cattura immediatamente e l'autore ti

porta tra i resti del villaggio. Le immagini sono molto desaturate, vicine al bianco e nero, e non hanno presenze umane. Eppure, giocando con brevi inserti di testo, conosciamo ad uno ad uno i bambini, di più... i bambini diventano presenze che cogli, grazie anche all'espedito di piccoli punti luminosi che si spengono immediatamente. Così l'attenzione corre tra i resti di una bicicletta e quelli di una finestra dove ti affacci a vederli: si è rapiti in un vortice di struggente tenerezza, in cui ne vedi altri... tanti bambini che giocano, sempre di più in un crescendo finale che arriva veloce. I bambini sono volati via e con loro ci travolge anche un senso di sollievo: forse è volato via anche il nostro dolore.

Mi viene in mente il romanzo di Palandri "Angela prende il volo", storia di una ragazzina che "prende il volo" e... diventa donna solo riuscendo a gestire una serie di dolori e lutti. Paolo Cambi riesce nella non facile impresa di gestire il tema del dolore e del lutto quasi con leggerezza, sicuramente con molta sensibilità. Il *Circolo Colibrì di Modena* si dimostra ancora una volta una fucina di autori interessanti.

Il video dura pochissimo (se si escludono i titoli di testa e di coda saranno circa 2 minuti), ma risulta di una dolcezza... e gliene sei grato, perché forse non avresti potuto reggere oltre. La dolcezza mi fa azzardare un'associazione estrema: gli stessi sentori di quando sorseggi il Torcolato, un passito che si vinifica nell'alto vicentino: ricco di aromi, di ricordi, ma non riesci a berne molto.

Dalla visione se ne esce forse anche con un po' di malinconia da cui faticare a riprenderti, o forse da cui ti piace lasciarti un po' cullare. Ripensi a quei bambini morti in quel modo, pensi alle tragedie di questi giorni e ai vuoti delle famiglie che hanno perso dei figli giovani. Nel 1988 Woody Allen mette nella bocca della protagonista di un suo film dell'epoca la seguente riflessione: "il ricordo è qualcosa che hai o qualcosa che hai perduto...?"; forse questo video aiuterà a ritrovare la serenità e superare i dolori passati, e, forse, ho anche capito perché ho aspettato così tanto. Da condividere a Natale (e non solo).

Massimo Santinello

## UN PARERE

Nel corso del recente Seminario di Salsomaggiore, al termine di “La Colonna Sonora: il ritmo delle immagini”, relatori Angelo Chionna e Fabrizio Luzzo, ho citato un possibile criterio di valutazione e posto un quesito. Per problemi tecnici della video-conferenza, Angelo Chionna non ha potuto rispondermi e, forse, neppure ascoltare per intero quanto da me esposto. Mi permetto, quindi, di riproporre brevemente il mio intervento. Un illustre musicologo, Sergio Miceli, nel suo ponderoso *Musica per film. Storia-Eстетica-Analisi-Tipologie*, Pagani e-book, Firenze (2007), propone un criterio di valutazione secondo la teoria dei tre livelli.

Quello *interno*, ossia la musica che fa parte della scena (la diegesi); quello *esterno*, ossia la musica che ha la funzione di accompagnamento o di commento (l’“orchestra invisibile”), commento-accompagnamento che a sua volta può essere suddiviso in “critico” (soluzioni discordanti da ciò che si vede sullo schermo) e in “acritico” (in sintonia con le situazioni filmiche); infine, il livello *mediato* (è quella musica che un personaggio “sente” o “ascolta” dentro di sé e si fa personaggio essa stessa).

Naturalmente, secondo Miceli, non mancano le transizioni tra i diversi livelli e occorre considerare, tanto per la musica quanto per il cinema – linguaggi che si manifestano entrambi in una dimensione temporale –, gli accadimenti che nel contesto precedono e seguono il segmento analizzato e che potrebbero modificarne la portata, il significato e la valutazione funzionale.

Durante la relazione Chionna-Luzzo sono stati proiettati esempi che, a mio avviso, si prestavano a una lettura secondo i parametri citati (in particolare, nell’ultimo mi è parso che la musica iniziasse ad un tratto a “risuonare dentro” la protagonista femminile, secondo il livello *mediato*), ma si è trattato in prevalenza di spezzoni video.

Ora ci si può chiedere:

a) può essere utile una considerazione della colonna musicale meno genericamente riferita alla coerenza ritmico-melodica o tematica e più connessa alle sue “funzioni” rispetto alla natura di una sequenza e allo sviluppo di un’opera?

b) i criteri “funzionali” possono essere applicati anche alle peculiari caratteristiche dell’AV?

Sarebbe interessante, se disponibile, il parere di Angelo Chionna. Grazie per l’attenzione.

*Alessandro Bencivenni*

*Caro Alessandro Bencivenni,*

*ho letto con attenzione quanto hai scritto sull’indubbia validità del lavoro del noto musicologo Sergio Miceli e ritengo, come già affermato durante il recente seminario, che possa sicuramente adattarsi al contesto dell’AV. La delicata scelta valutativa della colonna sonora, come esposto nella teoria dei tre livelli, è legata alla natura e allo sviluppo di ogni opera.*

*L’unicità di ogni lavoro e la relativa personalizzazione implicano necessariamente, dal concepimento alla realizzazione, un’analisi ponderata, guidata dalla competenza e dalla sensibilità dell’autore.*

Angelo Chionna



# NEWS dalla SEGRETERIA

a cura di Laura Mosso



## TANTI PER TUTTI

La Segreteria Diaf ricorda la scadenza del 29 febbraio prossimo per la presentazione delle opere audiovisive relative al progetto collettivo nazionale *“Tanti per Tutti”*.

L'invio dovrà avvenire tramite siti web di trasferimento quali wetransfer, dropbox, google all'indirizzo mail [segreteria.diaf@gmail.com](mailto:segreteria.diaf@gmail.com) o tramite invio postale all'indirizzo della Segreteria FIAF di corso San Martino, 8 a Torino.

Le migliori opere inviate verranno selezionate per la Mostra Nazionale dell'11 giugno 2016 a Bibbiena e saranno complementari alla Mostra stessa; inoltre tutte le opere ricevute saranno inviate a tutte le Mostre Locali in modo che possano essere viste da un folto pubblico. Allo stesso modo tutte le opere inviate saranno inserite in una categoria speciale del 10° Circuito Nazionale.



Altri momenti dal  
19° Seminario di Salsomaggiore

©Ph: Lorenzo Davighi  
C.F Zoom



**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)