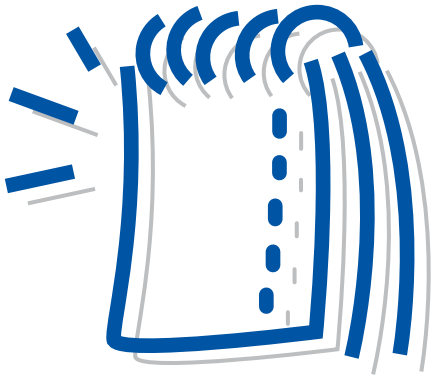
NOTIZIARIO

86

FIAF

NOTIZIARIO del Dipartimento Audiovisivi FIAF - ANNO XXII - aprile 2020

Indice



EDITORIALE di Roberto Puato	Pag. 3
DALLA REDAZIONE	Pag. 4
REFERENTI AREE	Pag. 4
COLONNA SONORA _ *Il potere evocativo dei timbri strumentali* di Angelo Chionna	Pag. 5-7
COLONNA SONORA _ *Viaggio dalla drammaturgia alla tecnologia | n.2* di Luca Selvaggio	Pag. 8-10
DINAMICA COMUNICATIVA _ *Gli scatti della piccola quotidianità nel (...)* di Gabriella Gandino	Pag. 11-12
LA TECNICA | PROSHOW _ *Addio a Proshow* di Giorgio Alloggio	Pag. 13-14
LA TECNICA | AUDACITY _ *Un programma audio molto potente (e pure gratis!)* di Gabriele Bellomo	Pag. 15-16
LA TECNICA | M.OBJECTS _ *Settaggio del rendering* di Gianni Rossi	Pag. 17-21
LA TECNICA _ *Facciamo "rumore"* di Fabrizio Luzzo	Pag. 22-24
LA RICERCA _ *AV al femminile: un possibile genere? - 3/Questione di stili* di Francesca Gernetti	Pag. 25-29
LA LETTURA DELL'AUDIOVISIVO _ *"Mongolia, Altai"* di Roberto Rognoni	Pag. 30-33

FOTO DI COPERTINA: *"MONGOLIA, ALTAI - La Festa delle Aquile"* di Oreste Ferretti

EDITORIALE

Il Dipartimento DiAF resiste e per dare un segnale di continuità eccoci con il numero 86 del nostro Notiziario. In questi tempi siamo messi duramente alla prova e lo status di "arresti domiciliari", se magari inizialmente rappresentava una novità rispetto alla nostra vita normale, oggi comincia ad essere stretto ed a lasciare spazio alla voglia di normalità. Purtroppo però temo i tempi saranno lunghi e probabilmente dovremo riguadagnare i nostri spazi con molta cautela.

Ma il DiAF resiste e per dare un segnale importante abbiamo deciso che il 14° Circuito Nazionale Audiovisivi dovesse essere svolto regolarmente. Per dare agio a tutti di poter partecipare abbiamo solamente posticipato la scadenza di consegna delle opere dal 30 aprile al 10 maggio. Quindi il 10 maggio è la nuova scadenza di presentazione per partecipare al Circuito.

Quest'anno al Circuito ci sono molte novità, prima tra tutte l'introduzione del criterio di ammissione/non ammissione come in tutti i concorsi fotografici. Ogni Giuria potrà ammettere in classifica fino al 50% delle opere presentate. Ciò significa che, seguendo la nuova normativa dei punteggi e ammissioni valide per ottenere delle onorificenze, ogni ammissione varrà 1 punto.

La classifica a punti invece riguarderà i primi 15 autori classificati in ogni tappa (vedi Nuovo Regolamento Concorsi Audiovisivi e Nuovo Regolamento Onorificenze FIAF) ***www.fiaf.net/diaf/modulistica***.

La seconda grande novità è quella che ogni autore potrà presentare 2 opere singole e un'opera coprodotta. Tutto ciò per agevolare la possibilità di più ammissioni e più opere in competizione per ogni autore.

Quindi largo spazio alla produzione, alla creatività e alla fantasia; confidiamo in una larga partecipazione di autori e di opere.

Dobbiamo però segnalare che due importanti eventi DiAF sono stati cancellati. Il primo è il 4° Seminario Tecnico che avremmo dovuto svolgere a Salsomaggiore il 21 e 22 marzo scorso. Data l'importanza del tema che avremmo dovuto sviluppare, cioè il documentario, con la partecipazione di importanti esperti professionali del settore e visto che il documentario, in tutte le sue forme è la tipologia di audiovisivo più diffuso tra i nostri autori, abbiamo preferito rimandare questo evento alla primavera del 2021 confidando in una partecipazione massiccia.

Il secondo evento cancellato, purtroppo, è il 1° Workshop per Valutatori di Audiovisivi che avrebbe dovuto svolgersi a Bologna il 16 maggio prossimo. Questo nuovo evento era stato deciso dal Gruppo di Lavoro DiAF per riprendere e proporre annualmente la positiva esperienza fatta a Torino nel marzo del 2012. Anche questa manifestazione sarà rimandata a maggio 2021.

Rimane invece programmato il 24° Seminario Artistico di Garda del 23, 24 e 25 ottobre 2020 nel quale speriamo di poterci rivedere tutti per condividere amicizia e passione audiovisiva.

Come potete notare, nonostante la necessaria rinuncia ad alcuni importanti eventi, Il Dipartimento Audiovisivi vuole lanciare messaggi di continuità e di invito agli autori a pensare e progettare nuove opere... E, perché no, opere che raccontino questo particolare momento storico che stiamo vivendo.

Ricordo che la FIAF ha lanciato l'idea di raccontare in fotografia sui social FIAF attraverso il format #cronachequaranteniche; una selezione delle immagini inviate saranno oggetto di una mostra nazionale che si inaugurerà a Bibbiena nel giugno 2021. Sarebbe bello che anche il DiAF potesse contribuire con qualche opera audiovisiva a questa iniziativa che sarà una preziosa testimonianza del nostro tempo.

Un abbraccio virtuale ed un arrivederci a presto

Roberto Robo Puato

dalla **REDAZIONE**

Carissimi amici,
il Dipartimento ha deciso di mantenere l'impegno della pubblicazione di questo notiziario, anche per dare un segnale di vicinanza e di ottimismo ai nostri lettori in questo difficile momento, in cui tutti ci troviamo costretti in casa con l'obiettivo di poter tenere sotto controllo questa preoccupante pandemia.

Speriamo che tutti voi siate in buona salute e possiate apprezzare questo nostro lavoro, pur in mancanza di qualche contributo da parte di pochi collaboratori, per una scelta personale del tutto giustificata.

Come di consueto vi invitiamo a scriverci per darci spunti per nuove rubriche e consigli per migliorare quello che facciamo da 6 anni!
Il nostro mandato si protrarrà per un altro anno perché, come sapete, il Congresso Nazionale (elettivo) di Caorle è stato rinviato al 2021.
Il seminario di Garda in ottobre per il momento è confermato e tutti contiamo di poterci rincontrare.

A presto.

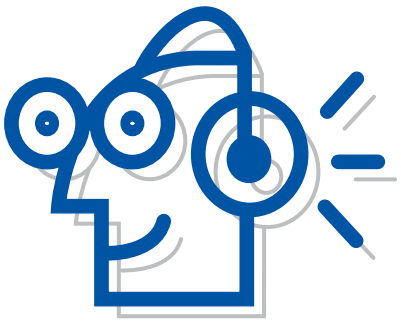
Tiziana e Roberto

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 e PRODUCER	-	giorgio.alloggio@gmail.com
GABRIELE BELLOMO	Area Tecnica PTE	-	bellomogabriele@virgilio.it
MARCO BOSCO	Commissione Controllo CONCORSI	329 2092341	marbox57@gmail.com
ANGELO CHIONNA	Area Tematica COLONNA SONORA	-	chionna.a@gmail.com
GIACOMO CICCIOTTI	Area Tematica MONTAGGIO REGIA	-	lanternamagica.mv@libero.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
FRANCESCA GERNETTI	Editing NOTIZIARIO / RICERCHE e STATISTICHE	338 7007761	francescagernetti@alice.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
FEDERICO PALERMO	Area Tematica IDEA SOGGETTO	-	-
ROBERTO ROGNONI	Capo Redattore NOTIZIARIO	333 2663291	rognoberto@gmail.com
GIANNI ROSSI	Area Tematica DINAMICA COMUNICATIVA Area FORMAZIONE / Area Tecnica M.OBJECTS / SITO	347 2301582	pneumored@virgilio.it
WALTER TURCATO	Area FORMAZIONE / Area Tematica FOTOGRAFIA	333 2819835	info@turcatowalter.it

COLLABORATORI

LUCA SELVAGGIO	Rubrica	347 4109692	ritmotre@gmail.com

Il potere EVOCATIVO dei TIMBRI STRUMENTALI



di Angelo Chionna

Schindler's list - John Williams - NL orchestra [YouTube]

Spesso quando creiamo un nuovo lavoro, che sia di sole immagini in sequenza o un vero e proprio audiovisivo, ci interroghiamo su quale sia la miglior scelta musicale per comporre una colonna sonora.
Indubbiamente una scelta consapevole, basata su una buona conoscenza di un certo numero di brani musicali, ci può aiutare, ma ci sono anche occasioni nelle quali si ricorre alla selezione tra brani estratti da librerie a pagamento, ma privi di vincoli di diritti d'autore.
In quella circostanza ci si affida al proprio gusto che non sempre ci porta a fare la scelta giusta.
Nell'ipotesi di produrre un lavoro di carattere storico, nel quale siano curate le opportune ambientazioni, abiti ed eventuali testi che rispettino il linguaggio dell'epoca, sarebbe preferibile documentarsi preventivamente facendo un lavoro di ricerca per individuare lo stile musicale e le relative significative composizioni musicali prodotte in quel periodo storico, valutando quale potrebbe essere la più adatta.
Una corretta concordanza di elementi accresce il realismo della vicenda, stimolando la fantasia dello spettatore e aiutandolo a calarsi spontaneamente nella storia che vogliamo raccontare.
Per questo motivo una visione attenta di esempi filmici ci può far comprendere quanto valore viene dato alla parte musicale, in considerazione dell'effetto che essa può produrre.

I diversi stili e generi musicali hanno peculiarità che rispecchiano le epoche storiche, gli stili sociali e la loro creazione è stata determinata dai traguardi raggiunti nelle tecniche costruttive degli strumenti musicali.

Schindler's list - John Williams - NL orchestra [YouTube]

La struttura definitiva dell'orchestra sinfonica e delle sue infinite possibilità di utilizzo ha permesso a illustri compositori di creare colonne sonore indimenticabili, entrate nella storia del cinema.
Gli strumenti che normalmente assolvono a parti solistiche sono quelli che in effetti vengono scelti per proporre i temi musicali principali nel tradizionale repertorio sinfonico.
Il violino, strumento al quale viene spesso affidata la melodia, si presta per enfatizzare il carattere romantico o drammatico.
La ***colonna sonora del film Schindler List, composta da John Williams***, ne è un esempio significativo: il tema principale, proposto inizialmente nella sezione più grave dell'estensione dello strumento, accentua il tema doloroso della vicenda, mentre la successiva ripetizione tematica un'ottava sopra assume quasi l'effetto di un lamento disperato, soluzioni queste che sfruttano a pieno le potenzialità timbriche dello strumento.
Non meno efficace il melanconico timbro del corno inglese che, anticipando l'entrata della parte solistica del violino, introduce lo spettatore nel clima di profonda desolazione enfatizzato ulteriormente poco dopo quando esegue il controcanto al violino stesso in uno struggente duetto.

Schindler's list - John Williams - NL orchestra [YouTube]

The Godfather – Orchestral Suite // The Danish National Symphony Orchestra (Live) [YouTube]

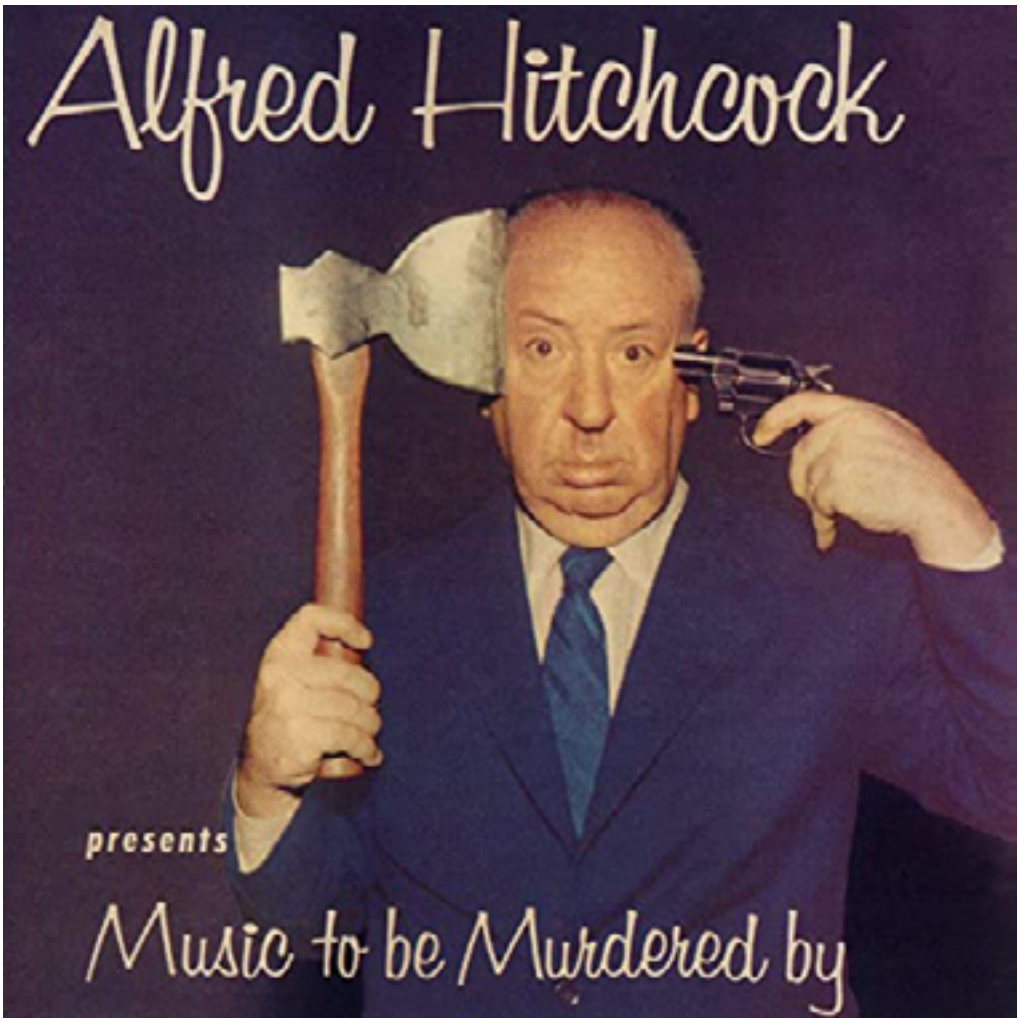
In perfetto stile sinfonico la ***suite per orchestra dal film Il Padrino, su musica di Nino Rota***.
Introduzione della tromba sola che suggerisce desolazione e povertà, duetto successivo con il mandolino che sottolinea l'ambientazione popolare della vicenda, ulteriormente enfatizzato da una ritmica semplice eseguita in uno stile quasi bandistico.
Insolito il raddoppio della tromba con una clavietta, strumento più conosciuto per un uso scolare, ma che aggiunge una timbrica del tutto inconsueta.
L'arpa che accompagna ritmicamente, come farebbe una chitarra, l'ingresso successivo dell'oboe, che con il suo timbro leggermente nasale dà carattere cupo e melanconico; ne prende il posto il clarinetto che, richiamando lo strumentario da banda per non dimenticare il contesto popolare nel quale si svolge la vicenda, richiama il tema nostalgico della terra lontana abbandonata per cercare in America miglior fortuna.
Infine il tema romantico e struggente eseguito dall'intera orchestra che, nella sua ricchezza timbrica, allarga gli orizzonti visivi della storia.

Infiniti sarebbero gli esempi dai quali trarre spunto, compresi i film di ambientazione contemporanea e molto spesso di carattere sentimentale, nei quali frequente è il ricorso a brani tratti dal repertorio di musica leggera, scelta ponderata per attrarre l'attenzione di un pubblico giovane più avvezzo all'ascolto di musica di "consumo", che normalmente è più riprodotta dai diversi canali di comunicazione.

The Godfather – Orchestral Suite // The Danish National Symphony Orchestra (Live) [YouTube]

Viaggio dalla DRAMMATURGIA alla TECNOLOGIA | N.2

di Luca Selvaggio



Continua in questo secondo appuntamento il nostro "Viaggio dalla drammaturgia alla tecnologia" nella comprensione di altre forme musicali utilizzate nel rapporto musica-immagini e riflettendo come la tecnologia dalla scrittura musicale alla generazione sonora rappresenta ormai parte integrante di una produzione audio-visiva sia amatoriale che professionale. Ad oggi l'uso della tecnologia nel suo aspetto di informatica-musicale può essere vista non più come una scelta di budget ma di stile narrativo.

Il cinema come elaborato di immagini in movimento è sicuramente uno dei primi prodotti visivi che ha compreso l'importanza del suono, peraltro a completamento della comunicazione dell'emozione. Alfred Hitchcock già negli Anni Trenta sosteneva che alla base del fascino del cinema ci fosse l'emozione, e che la musica rappresentasse l'estensione di questa emozione. In Italia, trent'anni dopo, Michelangelo Antonioni definiva il cinema non come un prodotto artistico "morale" ma emozionale e la musica era il mezzo per accentuare i fattori emozionali.

Il vero ruolo del compositore per le immagini sarà quindi mettersi al servizio dell'immagine, mantenendone il ruolo trainante.
La composizione musicale utilizzata per scopi espressivi diverrà un facilitatore dell'immersione nell'opera visuale, aumentandone il senso di realtà.
Proprio per questo delicato compito affidato alla contemperazione del sonoro musicale, spesso accade che l'affiatamento artistico tra regista e compositore si trasformi inevitabilmente in una collaborazione continuativa.

Interessante è osservare anche come la scelta artistica degli strumenti e il timbro sonoro possano già rappresentare uno strumento di comunicazione. Pensiamo a **"2001: Odissea Nello Spazio" del 1968 di Stanley Kubrick**: l'ambientazione di carattere tecnologico è in contrapposizione con musiche di ***Johann e Richard Strauss*** o di ***Gyorgy Ligeti***, passando quindi attraverso repertorio classico e contemporaneo.

Analogamente, pur nel rovesciamento dei fattori, avviene nella serie televisiva statunitense **"The Knick"**, diretta da Steven Soderbergh nel 2014, le vicende del dott. Thackery, personaggio d'invenzione collocato nell'ambientazione storicamente fedele dell'ospedale Knickerbocker nella New York del 1900. La scelta di una ***colonna sonora (Cliff Martinez)*** ha affiancato alla ricostruzione di inizio del secolo scorso una sonorizzazione realizzata totalmente con strumenti elettronici. Questi esempi dimostrano come la scelta del contrasto timbrico rispetto all'ambientazione possa essere un'efficace formula narrativa.

Se in **"Tron: Legacy"** del regista Joseph Kosinski del 2010, il suono elettronico dei ***Daft Punk*** è un elemento che rafforza la drammaturgia futuristica della trama, nella prima versione del 1982 del registra Steven Lisberger le musiche originali di ***Wendy Carlos***, pur realizzate con sintetizzatori analogici, prendono forte ispirazione stilistica dalla musica classica. Il classico qui incontra le timbriche analogiche dei primi Anni Ottanta, creando una miscela stilistica di contrasti e imprimendo una potente direzione comunicativa/espressiva.

Non esiste quindi una ricetta o una verità assoluta, ma solamente diversi intenti comunicativi rispetto ad obbiettivi espressivi.
Abbiamo appena visto come la scelta timbrica induce già una scelta comunicativa, ma dal punto di vista della composizione ci sono forme musicali fisse, il cui uso indirizza verso diverse strutture/ forme narrative.
Nello scorso articolo abbiamo analizzato il "Motivo", il "Tema" e gli "Ostinati" continuiamo ora con "Forme di basso profilo melodico", "Variazioni e sovrapposizioni" e "Forme complesse" come suggerisce Sergio Miceli nel suo testo "Musica per film".

Le forme di basso profilo melodico sono composizioni che non si prestano alla memorizzazione e si sviluppano in assenza di continuità e linearità nello svolgimento del brano. **"Revenant"**, del regista Alejandro Gonzalez Inarritu del 2015 con le musiche originali di Ryuichi Sakamoto e Alvanoto, ne rappresenta un esempio. Nei ***trailer del film*** è utilizzata una composizione dove la musica dialoga con le sonorità corporee (come il respiro) ed ambientali, immergendoci fin da subito, come una alchimia empatica, nei panni del protagonista.

Il film **"Mission"** del regista Roland Joffé del 1986 vede la magistrale opera di Ennio Morricone applicare un concentrato di regole dell'audio per il cinema al servizio della drammaturgia con un'abilità ed equilibrio degni del Maestro Morricone. Stiamo parlando delle "Variazioni e Sovrapposizioni". In questo esempio abbiamo tre composizioni musicali che si sovrappongono generando un nuovo componimento:

- ***Gabriel's Oboe***
- Vita Nostra (coro indigeno)
- ***Conspectus Tuus*** (mottetto: forma musicale polifonica, vocale o vocale-strumentale sviluppata in un arco di tempo dal XIII al '900, assumendo differenti aspetti)

Il termine "Forme Complesse" indica una composizione che adotta soluzioni insolite per il mondo della musica per le immagini, attraverso i soli caratteri melodici, armonici e contrappuntistici ma non con l'uso di scelte di mixaggio o effetti speciali. Come suggerisce anche Sergio Miceli il brano del maestro Morricone ***Hell's Kitchen*** nel film **"State Of Grace"** del regista Phil Joanou del 1990 ne è un esempio chiaro.
La struttura del brano tende a non proporre una linearità comunicativa immediata, mediante la comparsa di sonorità dissonanti e un materiale melodico ristretto a tre suoni di flauto ripetuti. L'andamento procede intensificando i livelli sonori tipici della musica contemporanea.

La scelta della forma musicale può indirizzare un percorso drammaturgico esattamente come quello timbrico. Il timbro, caratteristica del suono, ci aiuta a capire la differenza tra un violino e una tromba o un pianoforte da un sintetizzatore, una voce umana dal rumore di una macchina. Gli strumenti musicali al giorno d'oggi grazie a tecniche di campionamento (vedremo in seguito cosa sia esattamente ndr) sono replicabili, organizzati in librerie audio, attraverso software dedicati chiamati campionatori.

Queste librerie audio con opportuna attenzione permettono ad esempio di comporre musica orchestrale con il proprio computer. È evidente che sul mercato esistano librerie audio di differenti qualità e prezzo. Tutte hanno una particolare caratteristica e non è detto che quella più costosa possa rappresentare sempre la scelta giusta.
In questa breve introduzione al ruolo del sonoro-musicale in un prodotto audio-visivo ci traghetta allo studio del ruolo della tecnologia in questo presente, dove le potenze di calcolo dei computer casalinghi permettono "idealmente" di comporre opere a livelli professionali. Nei prossimi numeri cominceremo ad addentrarci sulle offerte compositive di questo affascinante mondo tecnologico.

In questo articolo abbiamo analizzato il ruolo della musica-immagini e per ulteriori approfondimenti invito la lettura di:

- **"Musica per film - Storia, Estetica, Analisi" di Sergio Miceli Ed. Ricordi LIM**. Poco più di 1000 pagine, un manuale unico da avere assolutamente per i professionisti e gli appassionati di musica per le immagini.
- **"Musica - Enciclopedia della musica" Ed. Le Garzantine - Mondolibri**.Un dizionario della musica e dei musicisti completo ed esaustivo, da consultare al bisogno.

Gli scatti della PICCOLA QUOTIDIANITÀ nel tempo del Covid-19

La fotografia (e gli AV) come strumento potente in un momento complesso

di Gabriella Gandino

Non me ne vogliano gli autori di audiovisivi fotografici se qui scriverò un pensiero sulla fotografia, nel tempo del Covid-19. La considero il più potente tra i canali comunicativi che costituiscono l'audiovisivo e penso che, nell'AV, gli altri canali utilizzati contribuiscano ad ampliarne le funzioni di seguito descritte. Sono peraltro piccole riflessioni incomplete, senza pretesa di esaustività.

Emanuele Fusco, "Pub at home"

All'inizio del periodo di quarantena ho letto un interessante articolo dal blog del fotografo Leonello Bertolucci, intitolato "Il Coronavirus, la fotografia e il gatto della signora Pinuccia" [1] in cui l'autore si interroga sul ruolo della fotografia in tempo di pandemia. Secondo l'autore, la fotografia può svolgere la sua funzione documentaristica nel contribuire a costruire la memoria collettiva di questo momento storico, oppure può esprimersi in modo intimistico e narrare una storia concettualmente forte da un punto di vista introspettivo; entrambi questi usi tuttavia richiedono pensiero e capacità tecniche. Succede invece che vengano gettate nel web «migliaia di inutili foto ripetitive, sciatte e banali [pensando che] contribuiscano ad aprirci gli occhi», ma che al contrario alimentano «il flusso dell'ovvio che in questo momento rischia di anestetizzarci».

Non si può che essere d'accordo con Bertolucci sul fatto che i Social media abbondino di immagini ripetitive nel contenuto ed esteticamente poco curate che raccontano piccole storie di dubbio interesse. Di certo le fotografie di torte appena sfornate, di piedi sollevati sul divano avvolti in calzettoni colorati, di schermi dei PC occupati in videochiamate e di "gatti delle signore Pinuccia" non sono Arte fotografica, né tantomeno raccontano la Storia con la s maiuscola.

Ma se un fenomeno è così largamente diffuso, a quali bisogni corrisponde?

La pandemia e la relativa quarantena ci hanno messo in una posizione di scacco tale da non avere precedenti nella nostra memoria storica. Non sappiamo come si affronta e stiamo procedendo per tentativi

[1] Bertolucci L. (2020), ***Il Coronavirus, la fotografia e il gatto della signora Pinuccia***, disponibile all'indirizzo ***www.ilfattoquotidiano.it***, visionato il 24/04/2020.

ed errori, a livello sociale, politico, familiare e individuale. Ci troviamo immersi in una realtà fino a poco tempo fa nemmeno immaginabile, e ci siamo piombati dentro con una caduta verticale. Facciamo fatica a direzionare i pensieri; i sentimenti e le emozioni rischiano di sfuggire al nostro controllo.
Le fotografie sono sempre veicolo di emozioni per chi le scatta. La scelta di fotografare, nella complessità della realtà che ci circonda, proprio uno specifico dettaglio da una specifica angolatura, è connesso al vissuto di chi scatta e permette l'espressione di aree profonde della personalità più di quanto riescano a fare le parole (Weiser, 2010[2]). Le fotografie dunque sono da sempre un eccellente mezzo espressivo, che – con l'avvento dei social media – diventa anche un potente strumento di comunicazione.

Credo che da un punto di vista psicologico la fotografia svolga in questo periodo compiti diversi e ugualmente rilevanti:

- Documenta, per ciascuno di noi, che questi giorni sospesi esistono, che li stiamo vivendo e che in qualche modo li abbiamo riempiti, portando avanti attività vecchie, mettendo in campo nuove risorse, allentando la tensione della quotidianità pregressa, restando in contatto con il silenzio.
- Può permettere il confronto con l'altro: tutti armeggiamo di più in cucina, o sprofondiamo nelle serie di Netflix, indossiamo i pantaloni della tuta, cerchiamo consolazione nei nostri animali domestici, troviamo il contatto con gli altri attraverso le videochiamate... Vedere che l'altro per certi aspetti è come noi è indispensabile per non smarrirsi nei cambiamenti e nelle nuove modalità di vita e di relazione, e la distanza sociale aumenta il bisogno di confronto.
- Può aiutare a usare l'ironia e a stemperare gli aspetti difficili da tollerare, sdrammatizzandoli. La fotografia umoristica prende in giro l'autore stesso, la situazione, l'alterità e allevia dalle emozioni pesanti: incertezza, timori, angosce, solitudine, tristezza, dolore.
- Può aiutare a combattere le paure, che sono diverse da persona a persona. Qualcuno soffre per la perdita della liberà e si sente soffocare; qualcuno è preda dell'ipocondria, ed è costantemente attento ai segnali del corpo. Qualcuno assume comportamenti virtuosi o si lancia nella caccia all'untore puntando il dito dalla finestra contro quelli che escono. Altri hanno bisogno di essere iper-efficienti e produttivi, anche in quarantena, nonostante siano fermi con il lavoro, oppure proprio per quello. Altri ancora soffrono di profonda solitudine, o, all'opposto, patiscono i legami familiari vissuti in spazi troppo stretti e in tempi molto dilatati.

Emanuele Fusco, "The house of blue light"

Consideriamo ogni fotografia un piccolo racconto: l'arte del raccontare da sempre aiuta a mettere in ordine i pensieri e ad attribuire un significato cognitivo ed emotivo alla realtà. Gli scatti della nostra piccola quotidianità aiutano nella costruzione di una storia dotata di senso, perché diventano attributori di significato nei confronti di una realtà complessa perché nuova, strana e sospesa.
Personalmente, non mi infastidiscono i ritratti delle nostre piccole quotidianità, al limite mi inteneriscono e mi fanno sorridere, poiché mi permettono di avvicinarmi – anche nelle differenze – alla quotidianità dell'altro e, in essa, di ri-conoscere alcuni aspetti di me.

[2] Weiser J. (2010), Foto personali e foto di famiglia come strumento per la terapia. Il "Come, Cosa e Perché" delle tecniche di ***FotoTerapia. PsicoArt – Rivista on line di arte e psicologia***, 1, 1, disponibile all'indirizzo ***psicoart.unibo.it***, visionato il 24/04/2020.

PROSHOW

Addio a PROSHOW

di Giorgio Alloggio

Con il precedente articolo avevo concluso l'illustrazione delle principali funzionalità di **Proshow Producer** e stavo pensando come continuare questa rubrica del Notiziario.

Inaspettatamente la **PHOTODEX** (la software house di **Proshow**) "mi è venuta incontro". Con un'email del 13 gennaio 2020 (immagine 1), inviatami perché utente registrato, annunciava la chiusura delle attività entro il 31 dello stesso mese. Ciò implica che i programmi da lei prodotti, e regolarmente acquistati, potranno essere utilizzati a tempo indefinito, ma non saranno ulteriormente sviluppati né sarà fornita assistenza in futuro. Viene anche garantita la possibilità di reinstallare il software e tutti i pacchetti aggiuntivi eventualmente acquistati.

Accedendo al sito dopo il 31 gennaio 2020 appare una schermata (immagine 2) che consiglia una "valida alternativa" ai suoi software e cioè **Photopia** (www.photopia.nl).
Photophia offre due versioni di un programma (molto simile a **Proshow** anche nell'interfaccia) denominati Creator (immagine 3) e Director (immagine 4).

PHOTODEX

Photodex is Shutting Down
January 31, 2020

It's always sad to say goodbye. After over 30 years, Photodex Corporation will be closing permanently on January 31, 2020. We're incredibly grateful for the opportunity to serve our customers over the last three decades.

Below you'll find all the details you need to know about what happens next with the software and services you've gotten from Photodex.

Immagine 1

Immagine 2

Photodex Corporation è stata definitivamente chiusa il 31 gennaio 2020.

Cerchi un sostituto per ProShow?
Se stai cercando un'ottima soluzione sostitutiva per la creazione di presentazioni sul desktop, la nostra raccomandazione ufficiale è Photopia . Scopri di più qui sotto!

Per un periodo di tempo limitato, gli utenti ProShow possono scaricare i prodotti qui:

- ProShow Gold 9.0
- ProShow Producer 9.0
- CompuPic Pro 6.23
- Pacchetto stile 1
- Pacchetto stile 2
- Pacchetto stile 3
- Pacchetto stile 4
- Pacchetto stile 5
- Pacchetto effetti 6
- Pacchetto effetti 7
- Ritratti del pacchetto effetti
- Pacchetto effetti Sport e azione
- Pacchetto stile vintage
- Pacchetto stile matrimoni
- Style Pack Escapes
- Pacchetto stile Grunge Appeal
- Pacchetto di transizione 1
- Pacchetto Transitoin 2

Inoltre, per un periodo di tempo limitato, gli utenti che hanno acquistato di recente possono ricevere assistenza per il loro ordine inviando un'e- mail all'indirizzo support15423@photodex.com . Il supporto tecnico standard non è più disponibile.

Immagine 3

Immagine 4

Nella presentazione si dice:
"Quando Photodex ha deciso di interrompere lo sviluppo di ProShow, una parte del suo team di sviluppo ha portato avanti un piano per continuare a offrire ai clienti nuovi modi innovativi di creare e condividere i propri ricordi digitali. Photopia ICT B.V. è stata costituita da questi sviluppatori ProShow e la loro nuova generazione di strumenti per la creazione di presentazioni, Photopia **Creator** e **Director**, sono stati presto rilasciati."

Inoltre si dichiara la compatibilità con quanto realizzato con Proshow:
"Photopia Creator e Director possono importare presentazioni, effetti e altri contenuti da ProShow Gold o Producer. Sì, questo significa che anche Photopia Creator ha accesso a presentazioni ed effetti di ProShow Producer."

Nell'immagine 5 sono comparate le funzionalità e compatibilità dei programmi ex PHOTODEX con quelli di **Photopia**.
Si può notare che **Photopia Creator** ha tutte le principali funzionalità di **Proshow Producer**.

Un aspetto che differenzia sensibilmente i prodotti è che mentre **Proshow** era acquistato e si doveva pagare un abbonamento annuo se si volevano ricevere gli aggiornamenti (altrimenti si continuava a utilizzare a tempo indefinito la versione acquistata), **Photopia** prevede unicamente un abbonamento (come per i programmi di Adobe) che è rispettivamente di:

	Photopia Director	Photopia Creator	ProShow Producer	ProShow Gold
Features	Creative control for slideshow professionals	Instant slideshows for everyone	Advanced Program	Basic Program
Keyframes	✓	✓	✓	✗
Mask Layers	✓	✓	✓	✗
Adjustment Layers	✓	✓	✓	✗
Use Show Templates	✓	✓	✓	✗
Import Shows From Producer	✓	✓	✓	✗
Import All Effects	✓	✓	✓	✗
Create Templates	✓	✗	✓	✗
Create Slide Styles	✓	✗	✓	✓
Create Transitions	✓	✗	✓	✗
Groups	✓	✓	✗	✗
Shapes	✓	✓	✗	✗
Layer Slices	✓	✗	✗	✗
Caption Slices	✓	✗	✗	✗
Layer Blending modes	✓	✗	✗	✗

Immagine 5

24,95 $ al mese o 249,95 $ all'anno per Director
9,95 $ al mese o 99,95 $ all'anno per Creator

L'abbonamento vale per due computer e prevede una flessibilità così descritta:
"Puoi scegliere un abbonamento mensile o annuale. Gli abbonamenti mensili sono perfetti per quando vuoi solo fare una presentazione occasionale. Gli abbonamenti annuali offrono uno sconto rispetto all'opzione mensile e sono la scelta migliore se si utilizza il programma più frequentemente. Non usi il programma per un po'? Entrambe le iscrizioni mensili e annuali possono essere sospese. I giorni di sospensione dell'abbonamento non verranno conteggiati nel tempo di abbonamento. Hai bisogno di lavorare offline molto? Nessun problema! Devi solo connetterti una volta al mese per convalidare la tua licenza."

È inoltre annunciata una futura versione per MAC.

Vi dico ora le mie impressioni. **Photopia** è molto simile come concezione a **Proshow**; ho scaricato la versione di prova di **Creator** e ho importato il progetto di un audiovisivo realizzato con **Proshow Producer**: l'importazione è andata a buon fine, anche se è stato necessario fare degli adattamenti, l'interfaccia non è una meraviglia, ma soprattutto resta il grosso limite dell'unica traccia audio!

Continuerò ad usare Proshow sino a quando soddisferà le mie esigenze, ma quando dovrò passare ad un programma che mi dia qualcosa in più, non penserò a Photopia.

Un ringraziamento a quanti hanno avuto la voglia (ed il coraggio) di seguire i mie articoli.

AUDACITY Un programma AUDIO molto potente (e pure gratis!)

N. 4

di Gabriele Bellomo

Continuiamo l'analisi del programma Audacity, valutandone le prestazioni pratiche, ad esempio come fare per editare un brano musicale, cioè isolare aree ben precise che posso sia utilizzare come traccia singola a se stante, oppure del tutto eliminare. Si tratta di un'esigenza molto importante poiché è una procedura frequentemente utilizzata da chi si occupa di audiovisivi.

Il risultato deve essere ovviamente professionale, in modo tale che il fruitore del nostro lavoro non percepisca alcun taglio e questo dipende sia dalla qualità del nostro intervento che dallo sviluppo del brano selezionato.

Prima di ogni intervento è necessario ascoltare attentamente il brano su cui dobbiamo intervenire per capire dove è possibile agire, ma anche e soprattutto osservare con molta attenzione il grafico: in particolare le sezioni che si ripetono. Questo significa che in genere si tratta di ripetizioni dello stesso schema sonoro, situazione abbastanza frequente nei brani pop, molto più rara nella musica classica. Sono quindi le sezioni che più facilmente si possono eliminare poiché si tratta di sequenze ripetitive che sono sostanzialmente appunto l'una la ripetizione dell'altra.

In figura 1 si osserva l'inviluppo di un brano pop degli anni 70 (inizio di "Had to cry today" dei Blind Faith). Apparentemente non vi sono possibilità di editazione, ma ingrandendo decisamente (Fig 2) è possibile rilevare - osservando attentamente - una ripetitività abbastanza evidente tra porzioni del brano. È necessario quindi selezionare la porzione interessata (Fig 3) per operare il taglio (Ctrl + X) Fig 4.

Ovviamente occorre una buona esperienza per ottenere un taglio perfetto, per cui il consiglio è di procedere per gradi e di lasciare almeno due o tre

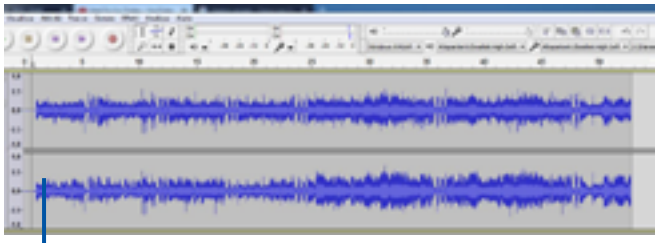


Figura 1

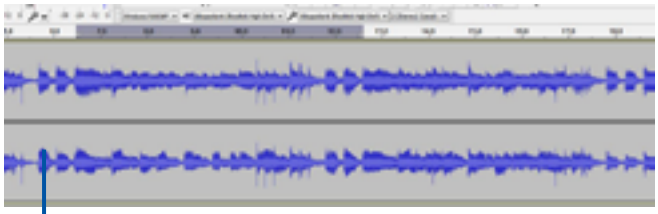


Figura 2

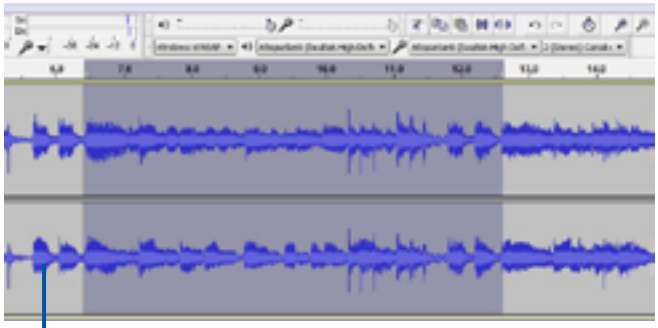


Figura 3

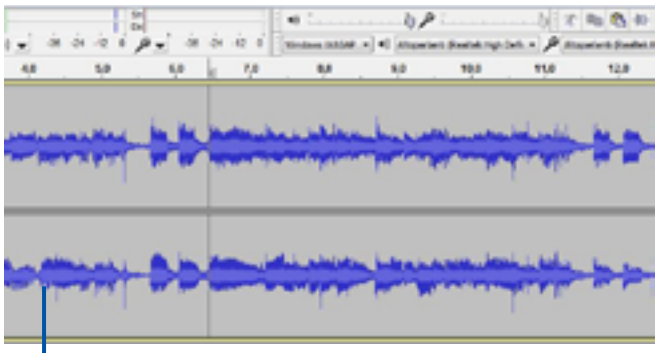


Figura 4

secondi di margine per poter rifinire in maniera più accurata il taglio nei passaggi successivi, altrimenti si rischia di esagerare ed eliminare incautamente qualche battuta fin dall'inizio.
Nelle prime esperienze è consigliabile scegliere momenti del brano più facili da selezionare, ad esempio pause musicali oppure aree nelle quali il volume è molto basso, in seguito acquisendo una certa esperienza ci si può anche avventurare verso tagli più complessi e meno evidenti ad un occhio non ancora esperto. È consigliabile risentire pazientemente parecchie volte il brano musicale risultante, prestando molta attenzione non solo alla precisione del taglio, ma anche ad eventuali cambi di ritmo, e alla logica dello sviluppo del brano in modo tale da ottenere un risultato il più possibile gradevole e con un suo costrutto musicale coerente.

Un'altra necessità abbastanza frequente è quella di effettuare registrazioni direttamente dal PC anche attraverso un microfono.
Occorre innanzitutto impostare il menù a tendina relativo al driver da usare (quello in alto a sinistra) (Fig 5) su Windows WASAPI, scegliere la voce Altoparlanti/Speaker dal menù a tendina relativo al dispositivo di ingresso (il secondo, da sinistra) e avviare la registrazione, premendo il bottone Registra.
Nel caso di una registrazione attraverso il microfono, occorre innanzitutto collegare quest'ultimo al PC tramite il jack audio (o l'ingresso previsto dalla scheda audio installata nel computer).

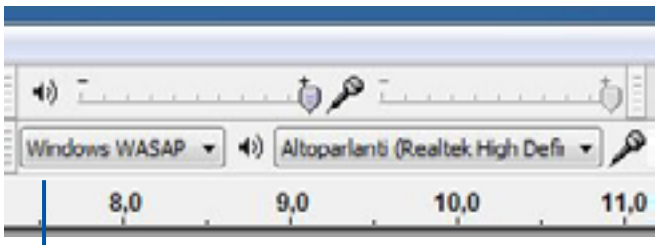


Figura 5

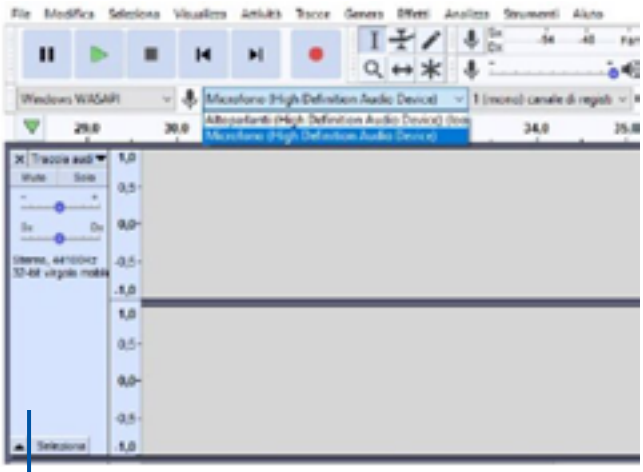


Figura 6

Fatto ciò, avviare Audacity ed agire sui menù a tendina disponibili nel programma per impostare la registrazione da microfono: impostare ugualmente il menù a tendina situato in alto a sinistra sull'opzione Windows WASAPI, regolare quello situato subito accanto (relativo al dispositivo di registrazione) sulla voce Microfono (nome scheda audio) e scegliere l'opzione 2 (stereo) canali di registrazione nel menù situato subito accanto (Fig 6).

Settaggio del RENDERING

di Gianni Rossi

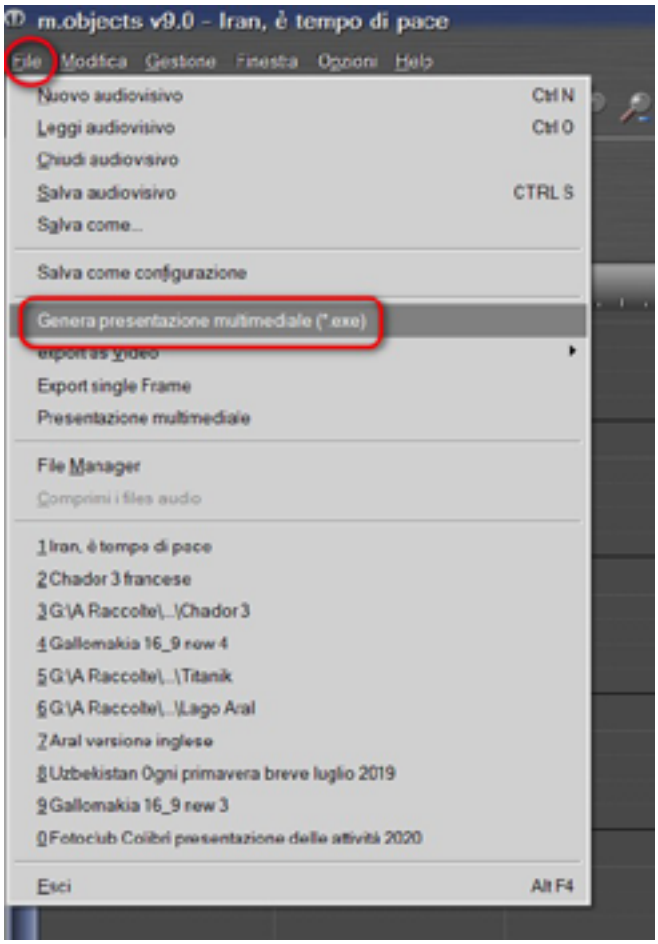
Le versioni più recenti di m.objects presentano sistemi di settaggio sofisticati che talvolta possono suscitare perplessità e indecisioni. L'articolo ha lo scopo di chiarire alcune delle numerose possibilità offerte dal programma, con un occhio rivolto alle esigenze del fotoamatore che desidera creare un'opera dotata di uno scorrimento fluido nel rispetto della qualità delle immagini e degli effetti visivi.
Il *rendering* è un'elaborazione informatica dei singoli fotogrammi di un audiovisivo che permette di fondere le immagini, la colonna sonora e gli effetti speciali scelti in un unico file. Questo procedimento viene messo in atto, dopo che abbiamo completato l'audiovisivo, cliccando il pulsante *File*, indicato dal cerchio rosso.

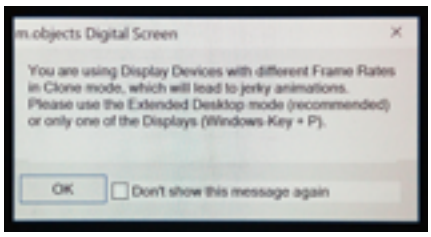
GENERA PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE (*.EXE)

La prima soluzione proposta è la realizzazione di un file *.exe, che si ottiene scegliendo la funzione ***Genera presentazione multimediale (*exe)***, come indicato nel riquadro rosso. Questa funzione non ha subito alcuna variazione rispetto alle precedenti versioni.
La renderizzazione è veloce e permette di ottenere un file molto scorrevole, con transizioni decisamente fluide. È il file che utilizzo nelle proiezioni pubbliche, quando mi servo del *mio* portatile e del *mio* videoproiettore. L'estrema fluidità è il suo punto di forza. Altro punto di forza è la sua capacità di annullare l'antipatico effetto BANDING (o scalettatura) che spesso compare nelle transizioni in audiovisivi in MP4.

Il file *.exe ha alcuni inconvenienti. Viene letto solo da computer dotati del sistema operativo Windows, pertanto non è utilizzabile per Mac (sistema operativo Apple OS X) o Linux. Del resto lo stesso m.objects non è compatibile con questi sistemi. Allo stesso modo non può essere utilizzato per Youtube né inserito in Android o in una Smart TV.

Un altro inconveniente è emerso dalla versione 8.0 in poi (dicembre 2017), dotata di un motore grafico più esigente. Si tratta della forte probabilità che la riproduzione dell'audiovisivo **proceda a scatti** nel caso in cui il Notebook *Full-HD (1080 px), sia associato ad un videoproiettore* nella modalità ***Clone (o Duplica)***, cioè **abbiano entrambi lo schermo attivi**. Nel momento in cui si fa partire l'AV,





compare, al centro del monitor, la finestra riprodotta qui sopra. ***Traduzione: Stai utilizzando dispositivi di visualizzazione*** (ndr: infatti sono attivi contemporaneamente sia il monitor del portatile che il videoproiettore) ***con frame rate diversi in modalità clone*** (ndr: modalità Duplica)***, il che porterà ad animazioni a scatti. Utilizzare la modalità desktop Estesa (consigliata) o solo uno dei dispositivi (Windows-key + P).***

Va precisato che, se gli schermi del PC/Laptop avessero gli stessi fps e la stessa risoluzione del videoproiettore, il problema non si porrebbe. L'utente medio difficilmente è in grado di effettuare tale verifica sul suo impianto. Il rischio è maggiore se l'audiovisivo viene inviato nel formato *.exe ad un concorso dove la giuria lo visualizzerebbe con i mezzi a disposizione, non sempre idonei. Di conseguenza, la modalità clone è sconsigliata.

Se diamo l'OK, l'audiovisivo parte, procedendo però con **dissolvenze a scatti**, per cui risulterà difettoso e inguardabile. Occorre chiudere la finestra e bloccare l'audiovisivo (che nel frattempo è partito lo stesso) con il tasto *Esc*. Ritornati sul desktop, bisogna applicare le istruzioni indicate nel pannello: ***Windows-key + P***. In pratica, tenendo premuto il tasto dell'icona di Windows (situato a sinistra della barra spaziatrice), si preme il tasto della lettera P, come nella foto qui a fianco.

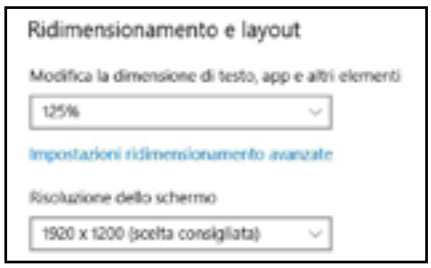
Compare sullo schermo una finestra che ci permette di selezionare i monitor che desideriamo siano attivi. La finestra ha un aspetto diverso per Windows 10 rispetto a Windows 7, ma le funzioni sono identiche. Di seguito riporto le rispettive finestre.

DUPLICA (Clone): attivo sia il monitor del portatile che il videoproiettore. **NON USARE** QUESTA SOLUZIONE: l'AV andrebbe a scatti.

ESTENDI: Schermo del PC e schermo del videoproiettore sono entrambi attivi ma è possibile, con il mouse, trascinare l'icona dell'audiovisivo dallo schermo del computer allo schermo del videoproiettore e farlo partire da lì. **Per utenti esperti**.

SOLO SECONDO SCHERMO (in W7: **Solo proiettore**): **sistema pratico e veloce**. Io, che sono imbranato, utilizzo questo. Lo schermo del portatile diventa NERO ed è attivo solo lo schermo del videoproiettore che visualizza il vostro desktop, le vostre cartelle e le icone dei vostri audiovisivi. Il vantaggio è anche nei confronti del pubblico situato dietro di voi, che non riceve in faccia la luce, di solito fastidiosa, dello schermo del pc.

Ovviamente dovete controllare la serata guardando direttamente sul telo. Se siete un po' miopi e le icone sono troppo piccole, vi suggerisco questo percorso: fate click con il tasto destro del mouse in un punto qualsiasi del desktop. Scegliete *Impostazioni schermo/Ridimensionamento e layout*. Aprendo la casella, potete aumentare il valore percentuale del testo fino a 200% (esagerato). Vale per Windows10 mentre per Windows7 fate la stessa operazione e, nella finestra denominata *Modifica l'aspetto della visualizzazione*, cliccate in basso l'op-



zione *Ingrandimento o riduzione della dimensione del testo.* Nella successiva finestra definite la percentuale. Al termine della serata, con i tasti *Windows + P* potete ritornare a schermi duplicati.

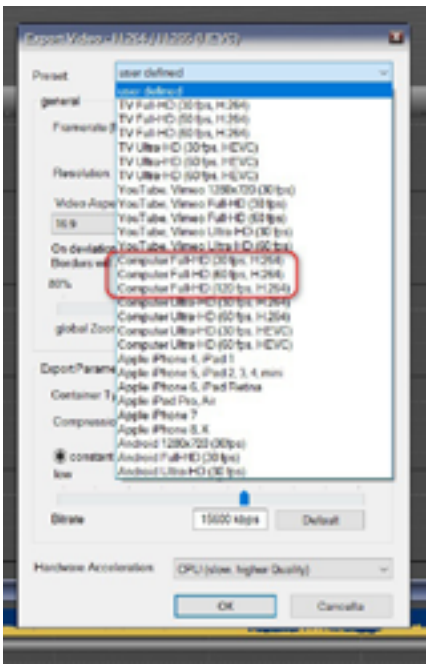
Tutto questo, ripeto, vale solo per gli audiovisivi realizzati con m.objects dalla versione 8.0 in poi. *Gli audiovisivi realizzati con le versioni precedenti al dicembre 2017 non danno problemi.*

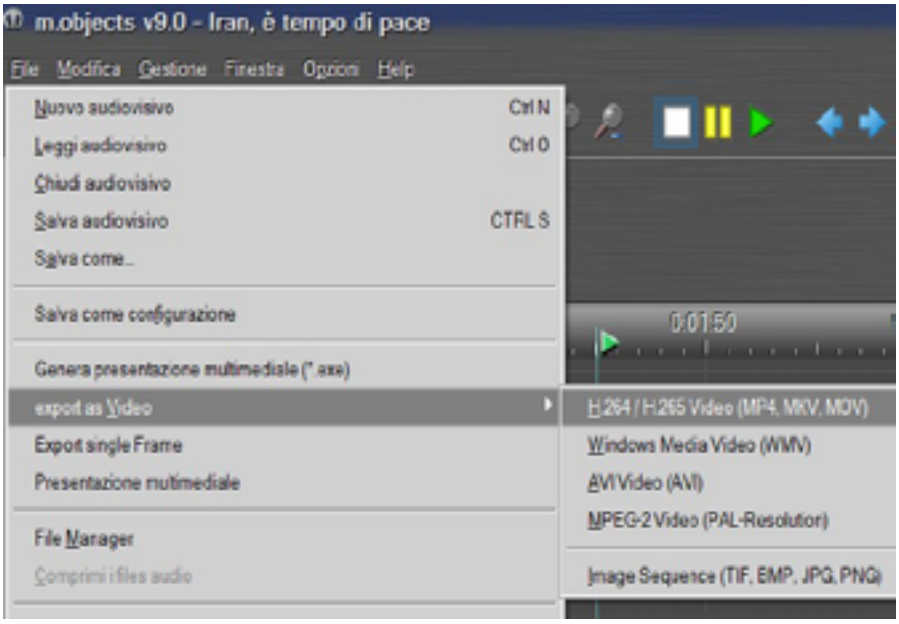
Altra informazione importante: quanto detto vale per chi utilizza computer portatili Full-HD cioè a risoluzione 1920x1080 px. Chi utilizza portatili di vecchia generazione con schermo NON Full-HD (1366x768 px) non ha nessun problema anche con entrambi gli schermi attivi. Deve però ricordare che il videoproiettore verrà *sottoutilizzato* perché, ricevendo la risoluzione del portatile, riprodurrà l'AV a 1366x768 px. Su questo tema ho pubblicato un articolo intitolato *LA FERRARI E LA PANDA (risoluzione del videoproiettore)* che potete trovare nel ***Notiziario n. 70*** di gennaio 2016 a pag. 18, oppure nel mio sito alla voce ***ARTICOLI DI TECNICA***.
*Suggerisco, a chi ama partecipare a concorsi per audiovisivi, di non inviare il file in formato *.exe perché i valutatori probabilmente non conoscono questa procedura. La visione dell'audiovisivo in giuria ne risulterebbe fortemente penalizzata per quanto attiene la fluidità.*

REALIZZAZIONE DI UN FILE *.MP4

Ripartiamo dalla finestra *File* di m.objects, scegliamo la funzione ***export as Video*** e da qui optiamo per ***H.264/H.265 Video (PM4, MKV, MOV)***, come illustrato nella figura. In versioni meno recenti non è contemplata la possibilità H.265 che è stata inserita nel 2019 e riguarda i file Ultra-HD, cioè 4K.

La finestra *Export Video* per la gestione del formato MP4 è riportata a fianco. Prenderemo in considerazione le funzioni in grado di generare dubbi, partendo dalla prima in alto, denominata *Preset*. Aprendo la casella *User defined*, ci ritroveremo con numerosissime possibilità, legate alla destinazione del nostro audiovisivo. Sono previsti *Preset* destinati alla TV, a YouTube o Vimeo, al Computer, ad Apple iPhone e ad Android (vedi figura). In tutte le opzioni, le variabili sono: *Full-HD* (alta definizione = 1920x1080 px) oppure *Ultra-HD* (= 4K = 3840x2160 px: HEVC cioè High Efficiency Video Coding).

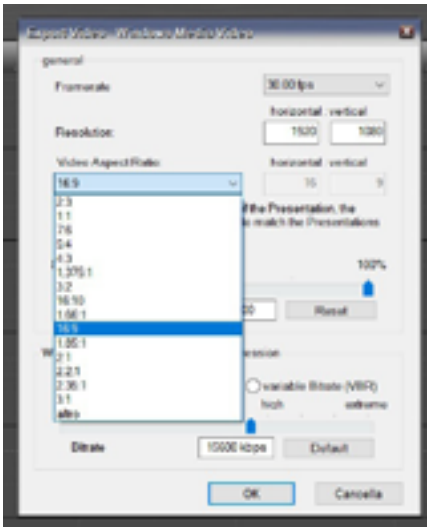


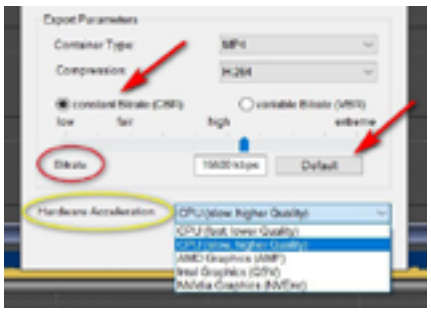


Occorre premettere che il nostro computer, per renderizzare un file in formato MP4, realizza una compressione che viene ottenuta attraverso un sistema di codifica (Codec) contenuto nel computer in cui abbiamo installato m.objects. Per capirci meglio, pensiamo al sistema di compressione fotografica a cui tutti ormai siamo abituati, il JPEG. La compressione serve per ridurre le dimensioni del file.
Nella versione 9.0 di m.objects, *per gli utenti dalla licenza LIVE in su*, oltre al tradizionale Codec H.264, è disponibile anche il Codec H.265. Questo è destinato a comprimere gli audiovisivi realizzati in 4k, cioè ad una risoluzione di 3840x2160 px. Questi audiovisivi sono dotati di foto molto grandi, per cui il file che ne risulta avrà dimensioni enormi: per questo motivo necessitano di un Codec con grande capacità di compressione. Giusto il Codec H.265. La forte compressione che si ottiene mediante il Codec H.265 richiede una scheda video molto potente, per cui è consigliabile effettuare l'operazione con un PC fisso e non con un Notebook, che spesso non ha una scheda video adeguata.
Ulteriori problemi nascono in *fase di riproduzione* dell'audiovisivo. Per mantenere il dettaglio, occorre avere un proiettore 4K, con un cavetto Ultra-HDMI ed un computer molto potente, con una scheda video di altissima qualità, capace di decodificare in modo fluido il Codec H.265.
Il Computer fisso ci riesce, ma i Notebook attualmente in commercio non sembrano avere questi requisiti. Il requisito fondamentale è che il dispositivo di output supporti il codec H.265 e lo riesca a decodificare. Lo scorso anno ho fatto esperienza con un modello presentato tra i top di gamma (Asus VivoBook Pro Notebook, 15.6" 4K/UHD IPS, Intel Core i7-7700HQ, RAM 16 GB, HDD da 1TB e SSD da 512 GB, NVidia GTX1050, 4 GB di RAM dedicati) senza riuscire ad ottenere la fluidità necessaria, interrotta da piccoli scatti nelle dissolvenze. Speriamo nel futuro. D'altronde quando vado a proiettare nelle rassegne mi servo di un Notebook, non posso certo portare con me il fisso. Sul tema delle novità tecnologiche sono ben gradite informazioni.

In conclusione, per ora ho accantonato l'idea dell'audiovisivo in 4K in attesa di tempi migliori e proietto in Full-HD. È per questa serie di motivi che suggerisco di scegliere, nella finestra vista sopra, come *Preset Full-HD H.264*. La finestra propone anche una soluzione *Ultra-HD con compressione H.264*. Questa soluzione permette di realizzare un Audiovisivo in 4K e di comprimerlo con il Codec tradizionale. L'audiovisivo diventerà molto pesante ma, se è di breve durata, il peso potrebbe non costituire un gran problema. Suggerisco di fare delle prove a casa con il proprio portatile e con il proprio proiettore 4K, facendo scorrere alcuni brevi AV realizzati in 4K e renderizzati in *Ultra-HD H.264*.

Ritornando alla finestra *Export video*, noterete che vengono proposte tre diverse possibilità di *Framerate (fps = Frames per Seconds)*. Si tratta del numero di fotogrammi al secondo. Lo standard è *30 fps*, mentre il valore di *60 fps* migliora nettamente la fluidità ma è letto correttamente solo da Notebooks con una discreta potenza di calcolo e inoltre crea un file più pesante. *120 fps* richiede una decodifica decisamente più impegnativa per il portatile, per cui è sconsigliato.
Se siete dotati di un vostro impianto, fate delle prove, per capire se il vostro portatile è in grado di mantenere il ritmo a *60 fps* senza scatti. Se invece siete abituati a utilizzare i portatili e i videoproiettori dei circoli fotografici che vi ospitano oppure se inviate il vostro audiovisivo ad un concorso e non sapete con quale impianto verrà valutato, vi consiglio di preparare un AV a *30 fps* per avere una riproducibilità più universale, anche su impianti deboli. Per la maggior parte dei PC, il valore di *30 fps* è il miglior compromesso per ottenere dissolvenze incrociate fluide e sequenze di movimenti morbide.
Le caselle *Framerate*, *Resolution*, *Compression* entrano in automatico in base alla scelta che avete fatto in *Preset*.
Video Aspect Ratio è la finestra in cui impostare il formato del vostro audiovisivo. Offre varie soluzioni (es. 3:2; 16-9) su cui non mi soffermo. *Global Zoom* va lasciato a 100. *Container Type* rimane MP4.





Due parole sul *Bitrate*, cioè la modalità con cui avviene il flusso dei dati. È il numero di bit al secondo che vengono trasmessi in un flusso digitale. In base a suggerimenti ricevuti da esperti e leggendo le istruzioni del *manuale tedesco* di m.objects *2020* (gratuito e scaricabile in PDF dal sito tedesco), ho sempre preferito il Flusso costante (*constant Bitrate CBR*). Il manuale suggerisce il pulsante *Default* per scegliere i *kbps* delle *Bitrate* e sottolinea che portare il cursore su *extreme* appesantisce inutilmente il file senza offrire vantaggi rispetto alla posizione *high*.

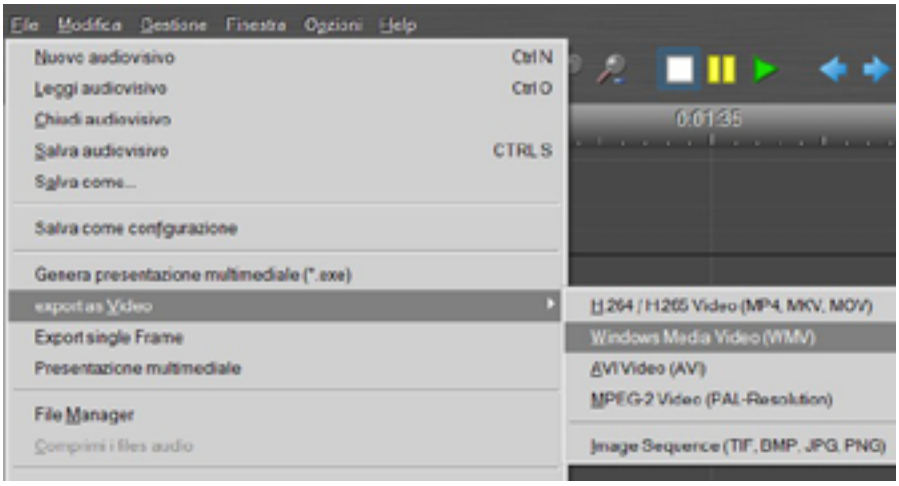
Interessante è il pulsante *Hardware Acceleration*. È possibile affidare la renderizzazione alla CPU del proprio computer oppure affidarla alla vostra scheda video, ad esempio *AMD*, *Intel* oppure *NVidia graphics*.
In questo caso occorre pensare sempre alla *decodifica*, cioè alla *fase di riproduzione dell'audiovisivo* da parte del Notebook. Se utilizzo un computer con NVidia per creare l'AV, questo verrà riprodotto correttamente da un Notebook con una scheda grafica NVidia. Con una scheda grafica diversa, la riproduzione potrebbe non essere perfetta. Utilizzare la propria scheda grafica per creare l'audiovisivo permette sicuramente un renderizzazione *più veloce*, ma non appaiono evidenti differenze sulla qualità. Ancora una volta, pensando di inviare il proprio audiovisivo ad un concorso, dove potrebbe essere riprodotto su un portatile modesto, conviene optare per *CPU (slow, higher Quality)*. Questo garantisce una notevole universalità di riproduzione.

REALIZZAZIONE DI UN FILE WINDOWS MEDIA VIDEO (*.WMV)

La terza possibilità offerta dal programma è la creazione di un file nel formato *Windows Media Video (*.WMV)*. Si ottiene seguendo il percorso ***File/export as Video/Windows Media Video (WMV)*** che permette di aprire la finestra qui riprodotta.

Le opzioni sono invariate rispetto alle versioni precedenti di m.objects. È possibile scegliere il *Framerate (fps)* con numerose soluzioni. Per la scelta valgono i criteri espressi in precedenza: la soluzione più "universale" è *30 fps*, mentre con *60 fps* si ha maggiore fluidità ma minore compatibilità.

La compressione avviene con il Codec *Windows Media Video (WMV3) Compression*. Questo Codec, essendo un prodotto Windows, permette di realizzare una renderizzazione ottimale, con notevole fluidità di scorrimento delle immagini. È riproducibile mediante il lettore Windows Media Player, presente solo nel sistema operativo Windows. Viene letto e riprodotto senza difficoltà anche dal programma VLC. I possessori di Mac dovranno servirsi di questo programma per aprire i file *.WMV. In conclusione, è un buon sistema di compressione ma di tipo "proprietario" che può trovare difficoltà con altri sistemi operativi. Al pari del formato *.MP4, può essere acquisito in YouTube, Vimeo e può essere riprodotto da una SmartTV.



Facciamo "RUMORE"

di Fabrizio Luzzo

Abbiamo già discusso in passato di quanto la colonna sonora sia strettamente legata alla buona riuscita di un prodotto audiovisivo; oggi entreremo nel dettaglio di una delle parti che la compongono, il rumore. Per rinfrescarci la memoria ricordiamo che la colonna sonora non è solo basata su una musica, che può essere più o meno "azzeccata", inserita nell'audiovisivo; una colonna sonora è composta da musica, suoni, silenzi e rumori; quindi facciamo un bel po' di rumore.
"Rumore", un termine sicuramente brusco ma necessario in quanto il rumore non è solo un suono.
Normalmente i suoni vengono creati per enfatizzare un momento, un colpo forte mentre si visualizza un cambio di stato (es: il passaggio dal movimento di un oggetto alla sua immobilità può essere accentuato con un suono sordo). Normalmente questo tipo di suoni viene realizzato con strumenti musicali o simili e non sono veri rumori.
L'utilizzo dei rumori d'ambiente è ancora poco usato nell'audiovisivo fotografico in quanto spesso è considerato di disturbo, si tende quindi a rimuoverlo a favore di un sottofondo musicale che, anche se meno fastidioso, toglie valore al momento che si vuole rappresentare. Nel cinema invece, ogni più piccolo rumore viene curato e inserito per accentuare la scena, consentendo ai nostri sensi di usufruirne nella sua totalità.
Nel cinema esiste un ruolo del "rumorista", poco conosciuto dal pubblico, ma indispensabile alla realizzazione di ogni film; un bellissimo video della durata di poco più di tre minuti dal titolo ***The Foley Artist di Oliver Holms*** lo racconta in modo molto divertente.
L'udito è il senso che, ancor più della vista, ci fa percepire l'ambiente, in quanto estendiamo questo senso a 360 gradi; quando passeggiamo per strada e un'auto giunge alle nostre spalle è il rumore che ci permette di reagire in modo adeguato, consentendoci di individuare la provenienza del veicolo.

Perché quindi non usare i rumori nell'audiovisivo? Vediamo come farlo e quali strumenti usare.
La rappresentazione di un'auto può essere rinforzata usando il suono di un motore, e con un piccolo trucco di bilanciamento del suono possiamo simulare la direzione del veicolo in base a come è stato fotografato.
Creiamo una breve storia per figurare un esempio da realizzare con il vostro software di montaggio, con due immagini e due rumori:

1. Foto di un'auto e foto di un pedone che sta per attraversare la strada;
2. Rumore di un motore;
3. Frenata brusca.

Immaginate ora la scena da raccontare; "un'auto giunge dalla direzione in cui è stata fotografata e in fondo alla via un pedone è in procinto di attraversare la strada".
Componiamo insieme il primo fotogramma della sequenza e, supponendo che la direzione dell'auto sia da destra verso sinistra, facciamo le seguenti prove:

1. Foto dell'auto con il rumore del motore;
2. Foto dell'auto con il rumore del motore che viene bilanciato da sinistra verso destra;

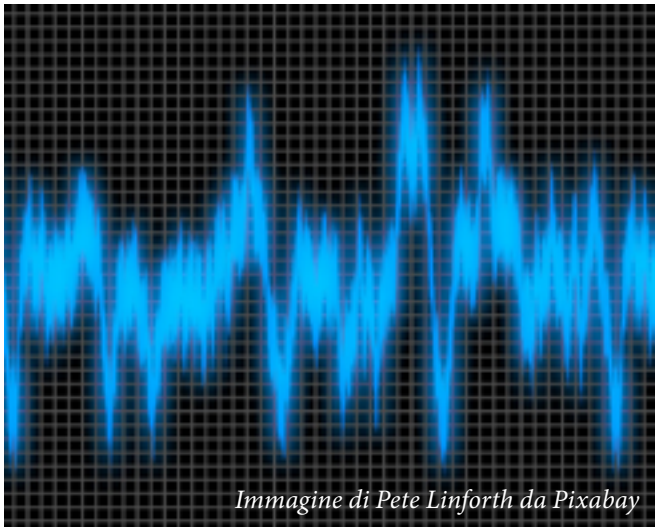


Immagine di Pete Linforth da Pixabay

3. Foto dell'auto con il rumore del motore che viene bilanciato da destra verso sinistra;
4. Foto dell'auto con il rumore del motore che viene udito solo dal canale destro verso il centro.

Componiamo ora il secondo fotogramma della sequenza e, riproponendo i suoni di prima, vediamo insieme quale soluzione si avvicinerà di più alla realtà e trasmetterà al meglio il messaggio audiovisivo:

1. Foto del pedone con il rumore del motore;
2. Foto del pedone con il rumore del motore che viene bilanciato da sinistra verso destra;
3. Foto del pedone con il rumore del motore che viene bilanciato da destra verso sinistra;
4. Foto del pedone con il rumore del motore che viene bilanciato dal centro verso sinistra.

Quale sarà la situazione più veritiera?

Analizziamo insieme il primo fotogramma, quello dell'automobile:

1. Rumore del motore udibile in egual maniera a dx e sx, apparentemente reale ma non trasmette movimento, penserei che l'auto è ferma;
2. Rumore da sx verso dx, l'auto si sta muovendo ma il movimento non è sincronizzato con quello che c'è sullo schermo, si potrebbe pensare che l'auto procede in retromarcia;
3. Rumore da dx verso sx, il rumore così posizionato trasmette la sensazione di qualcosa che si avvicina da destra per proseguire a sinistra;
4. Rumore proveniente da dx verso il centro, il rumore così posizionato trasmette la sensazione di qualcosa che si avvicina da destra ma che ancora non è passato;

E ora il secondo fotogramma, quello con il pedone:

1. Rumore del motore udibile in egual maniera a dx e sx, potrebbe dare l'idea di un'auto nelle vicinanze ma niente di più;
2. Rumore da sx verso dx, si potrebbe pensare che un'auto stia giungendo da sx ma andrebbe in contrasto con l'immagine precedente;
3. Rumore da dx verso sx, come nel punto 2 ma nella stessa direzione dell'auto;
4. Rumore del motore che viene bilanciato dal centro verso sinistra, rappresenterebbe un'auto che si muove verso sinistra e che è molto vicina.

Probabilmente la situazione che funziona al meglio è quella che unisce i punti 4 dei due fotogrammi, e si potrebbe montare come segue:

Foto dell'automobile con suono proveniente da destra verso il centro, nel momento in cui il suono è quasi centrale cambio immagine sul pedone che attraversa la strada e suono che prosegue dal centro verso il pedone.

In questo modo, con un semplice rumore si darebbe movimento ad una scena statica.

Avete ragione, a che serve la frenata brusca?

Terzo fotogramma a nero e rumore di frenata, così ogni spettatore avrà il finale che preferisce.

Certo che registrare da soli tutti questi suoni potrebbe essere faticoso e a volte anche poco soddisfacente per i risultati di bassa qualità che potrebbero risultarne. Qui ci vengono in aiuto decine di librerie, gratuite e a pagamento, reperibili su Internet.

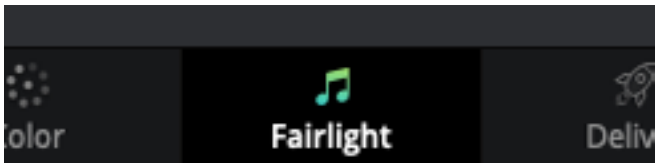
Esistono raccolte di suoni registrati da professionisti, anche gratuite, scaricabili da internet; per esempio BlackMagic ha mantenuto la promessa di mettere a disposizione una libreria di oltre 500 rumori, registrati da professionisti, direttamente all'interno del software DaVinci Resolve 16, anche per la versione free del prodotto. Per scaricare la suddetta libreria basta aprire il pannello Fairlight (figura 1), cliccare sulla voce "Sound Library" (figura 2) e poi sul pulsante di download library; una volta scaricata e installata la libreria si potranno utilizzare 515 rumori realizzati per il cinema (figura 3, a pagiona successiva). Per cercare il rumore che interessa basterà digitare tre lettere presenti nel nome del file o, in alternativa, per visualizzarli tutti basterà digitare 3 asterischi ***.

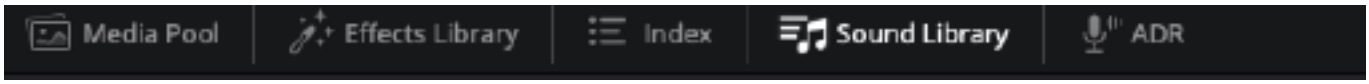
Un'altra fonte di rumori, suoni e musica è il sito ***music-for-video.com***, dove si possono trovare migliaia di file pronti all'uso di cui molti gratuiti che, anche se non di qualità cinematografica, sono realizzati molto bene.

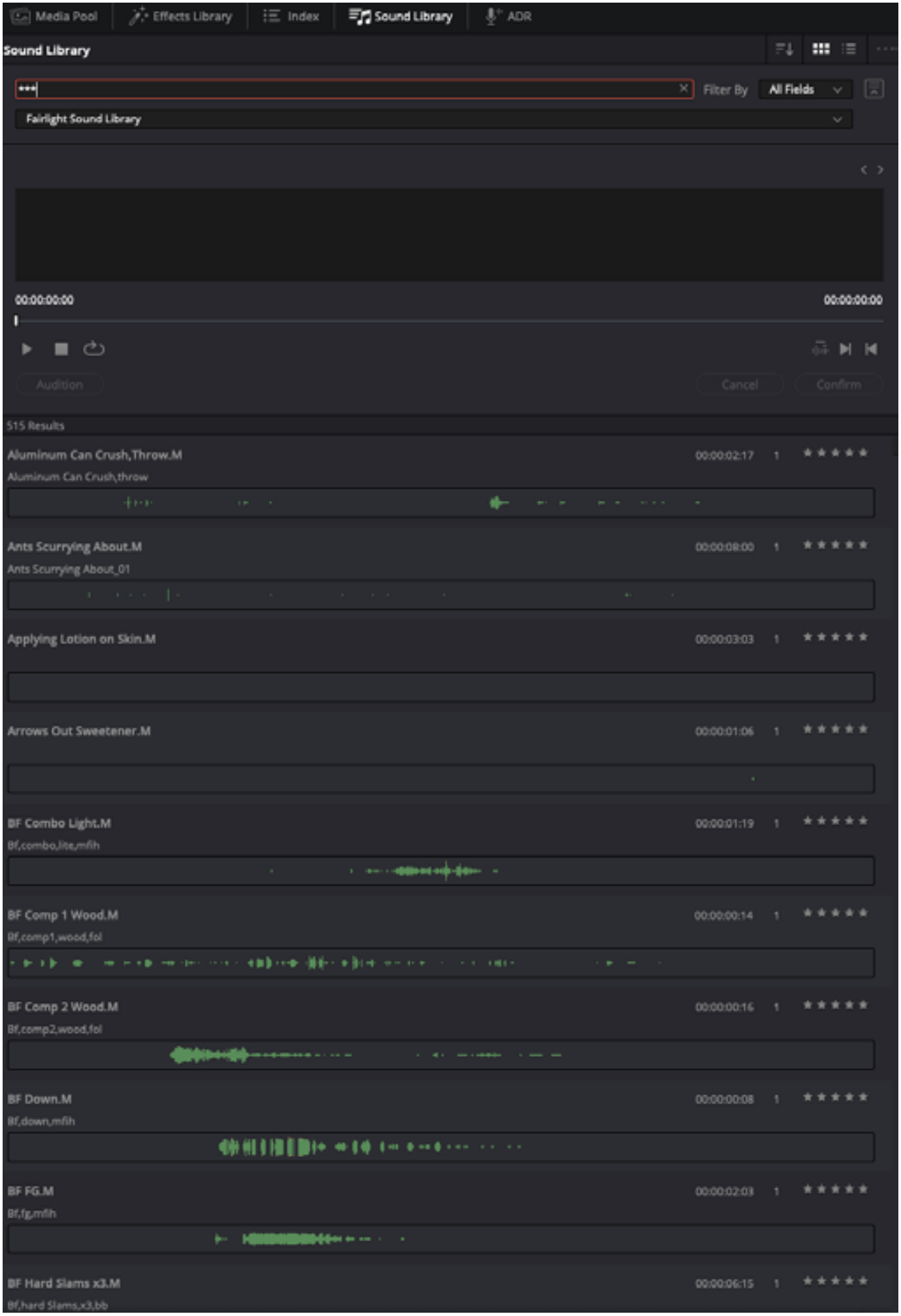
Anche sul sito ***BBC Sound Effects*** potete trovare una raccolta di 16000 suoni royalty free da scaricare e usare nei vostri audiovisivi.

Se pur a pagamento il sito ***Lens Distortions*** propone pacchetti di suoni di altissima qualità e molte altre risorse.

Quindi, in questo periodo di quarantena… #IORESTOACASAFACENDORUMORE.

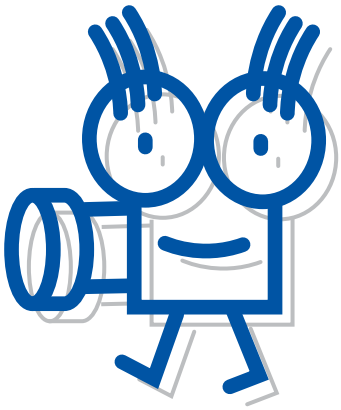





Media Pool
Effects Library
Index
Sound Library
ADR
Sound Library
Filter By
All Fields
Fairlight Sound Library
00:00:00:00
00:00:00:00
Audition
Cancel
Confirm
515 Results
Aluminum Can Crush,Throw.M
00:00:02:17
Aluminum Can Crush,throw
Ants Scurrying About.M
00:00:08:00
Ants Scurrying About_01
Applying Lotion on Skin.M
00:00:03:03
Arrows Out Sweetener.M
00:00:01:06
BF Combo Light.M
00:00:01:19
Bf,combo,lite,mfih
BF Comp 1 Wood.M
00:00:00:14
Bf,comp1,wood,fol
BF Comp 2 Wood.M
00:00:00:16
Bf,comp2,wood,fol
BF Down.M
00:00:00:08
Bf,down,mfih
BF FG.M
00:00:02:03
Bf,fg,mfih
BF Hard Slams x3.M
00:00:06:15
Bf,hard Slams,x3,bb

LA RICERCA

AV al **FEMMINILE**: un possibile genere?



N. 3 = Questione di stili / 1

di Francesca Gernetti

Dagli ultimi due numeri del nostro Notiziario stiamo analizzando l'audiovisivo al femminile, convinti a priori che esista una specificità di genere e volendo delinearla meglio rispetto alla supposizione iniziale.

Siamo partiti (***n. 84***) da dati statistici e numerici, quindi dalle informazioni più oggettive: l'**inferiorità numerica delle autrici AV rispetto agli autori**, la loro **età mediamente matura**, la loro **collocazione geografica nel Centro-Nord**.

Abbiamo proseguito (***n. 85***) con le valutazioni delle autrici stesse su questi dati: direi unanimemente, per il numero e l'età delle autrici di AV le intervistate hanno indicato e commentato due fattori "responsabili", indipendenti tra loro ma alla fin fine correlati, ovvero la **grande competenza tecnica necessaria al montaggio di un audiovisivo, che spesso scoraggia le donne**, e la **sproporzione tra il lungo tempo necessario per produrre AV e il poco tempo "libero" da impegni familiari e lavorativi** che ancora oggi le donne lamentano (ma senza lamentarsi, sia chiaro!).

Ora, per arrivare al cuore dell'analisi, cioè per trovare elementi comuni e distintivi dell'AV femminile rispetto a quello maschile, dobbiamo iniziare a **osservare come le donne si esprimono nei loro audiovisivi, quali sono i temi scelti e le modalità per rappresentarli**. E dobbiamo farlo attraverso un'analisi individuale, autrice per autrice, consci già in

partenza che non ci rivelerà affatto un'uniformità di idee e di stili dall'una all'altra. Tuttavia sono convinta che, pur nelle diverse individualità, riusciremo a trovare quella caratteristica comune e distintiva che stiamo cercando.
Ho già rivolto a tutte le autrici la domanda che rappresenta l'obiettivo della mia analisi, scoprendo in questo caso non più – come per i primi quesiti sui dati oggettivi – una grande uniformità di pensiero e interpretazione tra le intervistate, bensì una pluralità di opinioni che rispecchia le diverse formazioni, sensibilità ed esperienze di ciascuna donna, oserei dire persino il loro diverso modo di fare AV. Ma poteva essere altrimenti?
Arriveremo alle conclusioni generali. Ora è il momento di presentarvi le autrici, un po' alla volta. Le conoscete sicuramente già, se non personalmente almeno le loro opere, ma proviamo a raccontare qui qualcosa di loro che ci dia indizi per il nostro assunto.

Prima però farei un passo indietro nel tempo, fino allo scorso autunno, per aggiungere una considerazione che ha ancora a che fare con il numero delle autrici, ma non solo. Saranno pure poche, le donne nell'AV, ma si stanno sempre più facendo valere con le loro opere, segno di una riconosciuta crescita qualitativa. I concorsi non sono un parametro di giudizio assoluto, lo sappiamo, ma non possiamo non tener conto dei loro risultati: nazionali e internazionali, ci mostrano il gradimento delle varie giurie per le opere femminili. Reputo quindi un bell'esempio l'***Oktoberfoto 2019*** organizzato a Varese dal Foto Club Varese, un concorso AV riservato ai soci di Circoli fotografici: in ognuna delle quattro tappe a giuria popolare e poi nel palmares finale con giuria tecnica (tra cui io, in rapporto 2:1 uomini VS donne), **le autrici segnalate e premiate sono state in parità con gli autori o addirittura la maggioranza**!

Qualcos'altro è successo a novembre a proposito del tema "AV al femminile": nell'ambito della manifestazione ***"Sirene"*** organizzata a Sesto San Giovanni dal Gieffesse, Diana Belsagrio, Sandra Zagolin e io siamo state invitate come relatrici proprio sull'argomento. Nel nostro **intervento "Donne multivisionarie"** ci siamo raccontate come donne e come autrici, ciascuna con la propria individualità (siamo così diverse, noi tre, nella nostra vita e nelle nostre opere!), concludendo con **le nostre opinioni su quali siano le specificità del modo di fare AV delle donne**.
È stata una bellissima esperienza, questo nostro intervento, e forse il suo obiettivo della contaminazione "da donna a donna" è stato raggiunto, se darà qualche frutto l'ammirazione dichiarata dalle donne presenti tra il pubblico, desiderose di approcciare davvero l'arte audiovisiva ma ancora ai primi tentativi di creazione, se cioè dalle nostre parole e immagini avranno ricevuto uno stimolo a superare il pensiero limitante di non potercela fare.
La domanda pensata dagli organizzatori di "Sirene" per questo intervento era proprio la stessa della nostra rubrica (si vede che era nell'aria, essendo nati l'uno indipendentemente dall'altra!): **esiste una "visione" femminile dell'audiovisivo?** Hanno provato a chiederlo a noi tre, chiedendoci di raccontare la nostra esperienza di autrici, come nasce per noi l'idea e come la sviluppiamo: dai nostri racconti e dalle nostre proiezioni, il pubblico ha scoperto opere totalmente diverse l'una dall'altra, così come le loro autrici sono decisamente diverse nell'aspetto, nelle scelte professionali e nel modo di vivere la propria vita.
E anche nel dibattito che è seguito, **la percezione – più che una consapevolezza razionale – è stata di un mondo parallelo a quello maschile, con una sua specificità ma ricco di sfaccettature d'espressione per ogni interprete, cosicché esiste non una "visione", bensì una "multi-visione" al femminile nell'audiovisivo...**

DIANA BELSAGRIO - "Gli amanti La luna Il bagatto"

Cominciamo le presentazioni con **DIANA BELSAGRIO**, che ama le atmosfere cupe descritte nella letteratura e nella filmografia gotica e quindi nei suoi AV, **attraverso la fusione di immagini, musica e parole, racconta il suo modo malinconico di interpretare la realtà**.

Il suo processo creativo inizia prima di tutto nella sua mente e l'ispirazione spesso arriva da un brano musicale, da un film, da un libro; spesso disegna su carta un bozzetto delle sue idee e infine scatta le immagini, inserendole in uno storyboard sempre più articolato. La maggior parte delle volte è lei stessa a posare, del resto le fotografie esprimono il suo lato più profondo; tuttavia cerca di non essere mai riconoscibile, in modo che chiunque possa immedesimarsi nelle storie che racconta.

Il suo obiettivo è creare emozioni, senza alcuna volontà puramente descrittiva. Nelle sue opere **ogni spettatore vede significati diversi e particolari, secondo l'influenza delle proprie esperienze personali**. Questo stile così originale ha valso a Diana numerosi premi nazionali e internazionali, oltre a prestigiose official selections e inviti a serate d'autore.

Alla mia domanda su quale possa essere l'elemento comune alle donne nell'espressione audiovisiva, Diana ha risposto con convinzione: «**le donne non hanno paura di mostrare il cuore**».

DIANA BELSAGRIO - "Sogno ricorrente"

SANDRA ZAGOLIN - "Kazaki - Mongolia"

SANDRA ZAGOLIN sembra quasi l'opposto di Diana nel modo di sentire l'audiovisivo, che ha "scoperto" molti anni fa e di cui si è «perdutamente innamorata». Si occupa prevalentemente di reportage e foto di viaggio, anche se le piace spaziare in altri ambiti come lo sport e il paesaggio. Ha un'**incredibile capacità di ritrarre il mondo, a colori e in bianconero**, entrando in una **sintonia con i luoghi e le persone che solo un vero viaggiatore, curioso, tenace e sensibile, può raggiungere**.
Da Cuba all'Australia, dalla Mongolia alla Namibia, esseri umani colti nei loro ambienti e nei loro atteggiamenti catturano lo sguardo dell'osservatore così come la maestosità delle montagne, l'ampiezza delle pianure, la sinuosità delle coste, o anche la drammaticità di luoghi osservati dopo un cataclisma. Più recentemente, ha iniziato a ritrarre tutte queste bellezze del mondo anche attraverso il video.
Le sue fotografie, innumerevoli volte premiate o scelte per pubblicazioni di settore, spesso diventano parole e frasi di audiovisivi che **raccontano intensamente bellezza e serenità**, conquistando non solo il pubblico di manifestazioni e serate dedicate, ma anche i giurati dei concorsi nazionali e internazionali.
Forse proprio per la sua personalità umana e artistica, **«il sentimento»** è stata la risposta di Sandra alla mia domanda su quale sia l'elemento caratterizzante del modo femminile di fare audiovisivi.

SANDRA ZAGOLIN - "Sami people"

FRANCESCA GERNETTI - "daiMIEIaiTUOI.occhi"

Terza relatrice "multivisionaria" di Sirene 2019, a esprimere un altro modo ancora di vedere e di rappresentare attraverso le immagini e i montaggi, sono stata io... e quindi ora mi tocca auto-presentare **FRANCESCA GERNETTI**.
Mi piace narrare, fin dai primi diaporami in analogico. All'inizio le mie storie erano sì di fantasia, ma si basavano su persone e luoghi reali, oggettivamente visibili e raffigurati. Ora invece **racconto la soggettività del mio sguardo e dei miei pensieri con immagini più indefinite e astratte**, spaziando dal fotodinamismo alla rappresentazione geometrica della realtà. Continuo però sempre a trovare ispirazione in ciò che cattura la mia attenzione e subito genera una sorta di domino tra le idee: una pubblicità, un film, un libro, un videoclip, una situazione... **la realtà che mi circonda è per me una continua e piacevole contaminazione visiva e sonora che, prima o poi, diventa idea progettuale**. E allora mi ci butto a capofitto lasciando libera la fantasia nel creare e accostare immagini e spesso parole, ma anche assecondando l'aspetto opposto della mia indole eclettica, quel lato razionale, metodico, meticoloso che mi fa soffermare molto sugli aspetti formali del montaggio, non però per tecnicismo fine a sé stesso, bensì per farne mezzo d'espressione. Il mio stile audio-visivo ha così trovato una sua riconoscibile identità nella **forte impronta grafica delle immagini e delle transizioni**, nell'inserimento di **grafismi dinamici**, nelle **scelte cromatiche**, nello **sperimentalismo dei formati** e nella **ritmica della sincronizzazione**.
Le mie proposte multivisive mi hanno valso premi nazionali e internazionali, official selections e inviti a serate d'autore.

È giunto il momento di salutarvi, per ora. Di quali altre autrici vi parlerò nel prossimo Notiziario?

FRANCESCA GERNETTI - "Urban silhouettes"

La lettura dell'Audiovisivo: "MONGOLIA, ALTAI La Festa delle Aquile"

di Oreste FERRETTI

di Roberto Rognoni

Oreste Ferretti, un maestro del reportage, uno dei grandi fotografi italiani di viaggio, ha prodotto negli anni lavori pregevoli di grande personalità, sia dal punto di vista della tecnica di ripresa che dell'interpretazione emotiva delle situazioni rappresentate.
Quest'anno la FIAF gli ha assegnato il prestigioso riconoscimento di AUTORE DELL'ANNO per la pluriennale attività che lo ha reso famoso in ambito nazionale, ma non solo.
Un'onoreficenza globale per il suo lavoro, non solo determinata dalla sua pur straordinaria capacità di trasmettere emozioni nel campo degli audiovisivi fotografici.
Oreste ha seguito con continuità, sin dalla sua costituzione, tutte le attività del Dipartimento Audiovisivi partecipando a tutti i Seminari, ai Circuiti Nazionali e internazionali AV, sempre con lusinghieri successi. Negli anni passati ha avuto dalla FIAF anche le onoreficenze AV-AFI e AV-IFI.

La mia scelta per la lettura è caduta sull'AV dedicato alla "Festa delle Aquile" sull'Altai, un lavoro del 2010 realizzato in Mongolia, dove ogni anno da secoli viene organizzata una manifestazione in cui partecipano i cacciatori kazaki, provenienti dagli angoli più sperduti dell'Altai con lunghi trasferimenti a cavallo, portando le loro splendide aquile. Il luogo del raduno è la città di Uglii, mentre la gara si svolge nei dintorni in uno spazio aperto desertico.
L'AV descrive nei minimi particolari, con precisione ed empatia, questo caratteristico evento coinvolgendo emotivamente lo spettatore che partecipa alla narrazione dell'Autore come se fosse in prima linea, a stretto contatto degli "attori" della festa.

Un'IDEA narrativa realistica, svolta in sequenza temporale, iniziando con la descrizione dell'ambiente naturale e domestico in cui i protagonisti vivono in attesa dell'evento agonistico. L'AV si rivela all'osservatore ad un ritmo crescente arrivando alla sua conclusione con sequenze dinamicamente sempre più coinvolgenti.
In questo reportage, determinante è la capacità di analisi dell'autore che con la forza espressiva della sua FOTOGRAFIA riesce a trasmettere le sensazioni e le emozioni provate al momento dello scatto. Una fotografia che sa cogliere la bellezza e la magia della luce, il piacere della ricerca fotografica in rapporto empatico con la realtà circostante. Foto che ti portano a rivivere il mondo descritto, lasciando all'osservatore la libertà di interpretarlo senza condizionamenti.
In questo AV mancano i filmati, non per scelta autoriale, ma perché nel 2010 non erano ammessi dai regolamenti dei concorsi FIAF. Successivamente Oreste, con la diretta partecipazione della moglie Odetta Carpi, ha sempre usato brevi filmati nei suoi AV, per aggiungere dinamicità e aspetti descrittivi che la fotografia statica non può esprimere con la stessa efficacia.
Un altro punto di forza del lavoro è la COLONNA SONORA. Costruita con estrema attenzione in un articolato mix di musiche, canti locali e rumori ambientali, questi ultimi registrati in presa diretta dalla moglie. Una colonna sonora che accompagna gradevolmente, in perfetta simbiosi e senza mai sopraffare lo scorrere del racconto per immagini.
Ottima anche la registrazione e la recitazione dei brevi testi che introducono e concludono con solennità l'AV.

Il MONTAGGIO, la REGIA e la DINAMICA COMUNICATIVA sono lineari ed essenziali, senza inutili effetti speciali che disturberebbero la narrazione e la naturale atmosfera voluta dall'autore.
Lo scorrere lento e regolare delle foto porta così l'osservatore, con la giusta tensione emotiva, allo spettacolare finale nel quale la furia agonistica dei cavalieri e delle loro aquile esplode alla ricerca della memorabile vittoria del trofeo.
Molto raffinate le morbide dissolvenze, che nel formato panoramico consentono la costruzione di un'immagine, combinata da più fotografie, creando visioni di una nuova realtà pensata in fase di montaggio.
L'audiovisivo ha ottenuto significativi riscontri di pubblico e di critica conseguendo il 3° posto assoluto nel Circuito Nazionale e nella Coppa DiAF 2010 e segnalazioni per la fotografia in altri concorsi.

L'AV è visibile al seguente link di ***YouTube***.

Idea/Soggetto/Montaggio/Regia:
Oreste FERRETTI e Odetta CARPI
Fotografia: **Oreste FERRETTI**
Ha collaborato: **Claudio Tuti**
Anno realizzazione: **2010**
Durata: **10'**

NOTE BIOGRAFICHE

Nato a Parma nel 1941, dove vive e opera.
Dal 1978 coniuga l'amore per la fotografia con i viaggi. E lo fa di concerto con la moglie Odetta Carpi.

Utilizza solo il colore. Specializzato nel diaporama, l'autore ha ricevuto numerosi premi e riconoscimenti.
Dispone di un vasto archivio, un patrimonio di scatti.

Impossibile elencare i Paesi visitati.
Un dato: è stato 34 volte in Nepal e non ricorda quante in India.
Da 40 anni in viaggio senza mai disfare le valigie.

Due forti motivazioni culturali guidano il percorso fotografico di Oreste Ferretti. Da una parte l'interesse per l'arte e la pittura e dall'altra la passione per i viaggi. Un sentimento quest'ultimo, che stimola e dà nutrimento vitale al desiderio di indagare, interpretare, capire, conoscere.

Odetta Carpi è la sua compagna di vita e di viaggi, sensibilità attenta, in grado di dare all'attività e all'opera di Ferretti fotografo quel qualcosa in più che innesca meccanismi di pura creatività.

Insieme scelgono i momenti fotografici sui quali investire. Sono momenti importanti nei quali disegnano inediti itinerari fotografici per arricchire e arricchirsi e aggiungere, giorno dopo giorno, qualcosa al bagaglio delle proprie conoscenze.

Dei cinque continenti, l'Oriente domina il suo cuore. In quella terra ha trovato mondi che lo hanno affascinato, in quella terra tornano sempre per raccontare e raccontarsi.

(tratto dalla presentazione della mostra "In viaggio nella luce … contro" - San Giovanni in Persiceto, 2018)

NOTIZIARIO ON LINE DEL DIPARTIMENTO AUDIOVISIVI FIAF
Federazione Italiana Associazioni Fotografiche
corso San Martino 8 - 10122 Torino ITALIA
tel: +39 011 5629479 // fax: +39 011 517291
Sito ufficiale: www.fiaf.net/diaf
Direttore: *Roberto Puato*
Redazione: *Tiziana Dossi* e *Roberto Rognoni*
Editing: *Francesca Gernetti*
email: redazione.diaf@gmail.com

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

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

Tutti i marchi citati e i loghi riprodotti nel Notiziario DIAF e nei siti afferenti FIAF appartengono ai legittimi proprietari.
Detti marchi sono citati a scopo informativo e/o didattico.
Ricevete questa comunicazione DIAF perché già iscritti alla Federazione o in passato vi siete iscritti alla newsletter FIAF.
La comunicazione riguarda iniziative DIAF/FIAF o di promozione della Fotografia,
siete sempre liberi di cancellare il vostro indirizzo dall'elenco delle prossime spedizioni cliccando QUI.
Se non leggete bene la email potete vedere il Notiziario DIAF direttamente on line sul sito: www.fiaf.net/diaf