DAPL11 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN REGIA E VIDEOMAKING

Insegnamento	LINGUAGGI MULTIMEDIALI
Codice settore disciplinare	ABTEC40
Docente	LEONARDO GALEASSI
Anno di corso	1
Semestre di insegnamento	1° e 2°
Crediti formativi	8
Propedeuticità	------
Obiettivi formativi	Il corso si propone di fornire agli studenti una conoscenza approfondita delle basi del linguaggio audiovisivo, con particolare attenzione alla grammatica e alla sintassi del montaggio, attraverso lo studio della loro evoluzione storica e teorica. Parallelamente, l'attività didattica prevede un approccio laboratoriale volto a sviluppare competenze pratiche di montaggio digitale mediante l'utilizzo del software *DaVinci Resolve*, al fine di integrare riflessione critica e sperimentazione creativa nella comprensione dei linguaggi multimediali contemporanei.
Contenuti del corso	Il corso affronta i principi fondamentali del linguaggio audiovisivo, con particolare attenzione al ruolo del montaggio come strumento narrativo, espressivo e cognitivo. Attraverso l'analisi di sequenze cinematografiche e audiovisive, verranno esaminati i principali modelli di montaggio – dal cinema delle origini al cinema classico e moderno, fino alle sperimentazioni contemporanee e ai linguaggi dei nuovi media digitali. Una parte del corso sarà dedicata all'apprendimento pratico delle tecniche di montaggio digitale tramite il software *DaVinci Resolve*, con esercitazioni mirate alla gestione del materiale audiovisivo, al ritmo e alla costruzione del significato attraverso l'editing. L'obiettivo è favorire un approccio integrato tra teoria e pratica, capace di sviluppare competenze critiche e operative nella produzione di contenuti multimediali.

Metodologia didattica	▪ Lezioni frontali, con il supporto di slide e materiali audiovisivi ▪ Esercitazioni pratiche sui software di editing video ▪ Analisi di case studies ▪ Progettazione e realizzazione di un prodotto audiovisivo. È raccomandata una regolare frequenza alle lezioni. **Il programma delle lezioni potrà subire variazioni in base alle esigenze didattiche degli studenti.**

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	**Introduzione al corso e terminologia** Teoria: obiettivi, ruolo del montatore, terminologia di base (shot, take, timeline, cut). Pratica: apertura progetto in Resolve, creare progetto e cartelle (bins), importare materiale; overview delle pagine e dell'interfaccia grafica (Cut/Edit/Color/Fusion/Fairlight/Deliver).
	UD 2	**Organizzazione dei media e workflow** Teoria: codec, formati, naming convention, gestione file. Pratica: ingest e creazione proxy in Resolve; creare e organizzare bins; impostazioni progetto (frame rate, resolution).
	UD 3	**Breve storia del montaggio — dalle origini a Griffith** Teoria: Lumière, Méliès, le origini del montaggio nella storia del cinema. Pratica: importare clip, aggiungere marker, montare una breve sequenza con campi e controcampi
	UD 4	**Continuità, discontinuità e regole base (180°, eyeline)** Teoria: Brighton School, Porter, Griffith (nascita della sequenza). Pratica: montare un breve dialogo mantenendo regola dei 180°; verificare continuità con view della timeline.
	UD 5	**Taglio di base e transizioni** Teoria: regola dei 180°, match on action, continuità spaziale/temporale. Pratica: uso degli strumenti Razor/Trim/Slip/Ripple; esploriamo la Edit page.
	UD 6	**Montaggio di dialoghi: L-cut e J-cut** Teoria: costruzione del dialogo, raccordi sonori, priorità dell'audio. Pratica: sincronizzare audio esterno, realizzare J/L-cuts, usare waveform e sync by waveform.
	UD 7	**Montaggio alternato e ritmo narrativo** Teoria: Effetto Kulešov, montaggio intellettuale e significato per accostamento Pratica: assemblare due scene parallele per aumentare la tensione; lavorare sulle durate dei clip e sui tagli di raccordo.
	UD 8	**Effetto Kulešov e montaggio per associazione** Teoria: Ejzenstein e il montaggio intellettuale. Pratica: esercizio realiziamo un mockup video.
	UD 9	**Montaggio ritmico e montage of attractions (Ejzenštejn)** Teoria: ritmo, contrappunto visivo, montaggio come idea. Pratica: creare una sequenza ritmica (montage) su un concetto (es.: "velocità"); tagli al ritmo della musica.
	UD 10	**Jump cut e montaggio trasgressivo** Teoria: il montaggio nell'espressionismo tedesco. Pratica: costruire un breve montaggio con jump cut intenzionali.
	UD 11	**Uso del B-roll e riparazione dei gap narrativi** Teoria: montaggio hollywoodiano classico. Pratica: utilizzo di effetti audio, video e transizioni.
	UD 12	**Multicamera: sincronizzazione e switching** Teoria: Nouvelle Vague, parte 1. Pratica: utilizzo dei keyframes.
	UD 13	**La Nouvelle Vague** Teoria: Nouvella Vague, parte 2.

		Pratica: esercitazione, realizzare un trailer.
	UD 14	**Montaggio d'autore** Teoria: il montaggio nel cinema d'autore. Pratica: esercitazione, realizzare un trailer.
	UD 15	**Montaggio e antitesi nel cinema neorealista** Teoria: il montaggio nel cinema neorealista. Pratica: principi di animazione (easing), timing grafico.
	UD 16	**Montaggio nella New Hollywood** Teoria: le trasgressioni della New Hollywood parte 1. Pratica: animare titoli, creare reveal con keyframes, esportare clip grafici per sovrapposizione.
	UD 17	**Montaggio nella New Hollywood** Teoria: le trasgressioni della New Hollywood parte 2. Pratica: montaggio di una breve sequenza di genere.
	UD 18	**Titoli e sottotitoli (grafica base)** Teoria: cinema, televisione e il loro rapporto. Pratica: creare lower thirds, titoli di testa/di coda in Edit page; aggiungere sottotitoli (automazione grazie all'AI integrata).
	UD 19	**Introduzione alla Color — correzione primaria** Teoria: scopi della correzione, scopes (vectorscope, histogram, waveform), bilanciamento. Pratica: correzione primaria in Color page: lift/gamma/gain, bilanciamento e matching fra due clip.
	UD 20	**Look creativo e LUTs — correzione secondaria** Teoria: LUT vs grade creativo, selezione di look, maschere e qualifier. Pratica: applicare LUT, creare power window, qualificare e isolare colori, costruire un look coerente.
	UD 21	**Compositing di base (intro)** Teoria: nuovi blockbuster americani, Ritorno al futuro. Pratica: keying green screen semplice, inserimento grafica e tracking base in Fusion.
	UD 22	**Motion graphics essenziali per montatori** Teoria: Anni Novanta e la nascita del montaggio digitale. Pratica: principi di animazione (easing), timing grafico e integrazione nel montaggio.
	UD 23	**Stabilizzazione, retiming e slow motion** Teoria: il montaggio nel cinema postmoderno. Pratica: stabilizzare clip, creare slow/fast motion con Retime controls e Optical Flow.
	UD 24	**Workflow collaborativo e interchange (EDL/AAF/XML)** Pratica: esportare XML/AAF, importare in altro progetto; ricreare timeline da XML; usare marker con note; revisione e discussione dei progetti per la prova finale.
Bibliografia di riferimento		Libri: ▪ Federico Vitella, *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni*, Venezia, Marsilio, 2009. ▪ Diego Cassani, Fabrizia Centola, *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*, Torino, Utet, 2013. È fortemente consigliata la visione dei seguenti film e serie TV: ▪ Lost in traslation, Sofia Coppola, 2003 ▪ Transformers, Michael Bay, 2007 ▪ I Tenenbaum, Wes Anderson, 2002 ▪ Birdman, Alejandro González Iñárritu, 2014 ▪ The Untouchables - Gli Intoccabili, Brian De Palma, 1987 ▪ Intrigo internazionale, Alfred Hitchcock, 1959 ▪ Breaking Bad (Stagione 1), Vince Gilligan, 2008 Testi di consultazione e approfondimento: ▪ Roberto Schiavone, *Montare un film. Dalla moviola al montaggio digitale*, Roma, Dino Audino, 2005. Gianni Rondolino, Dario Tommasi, *Manuale del film*, Torino, UTET Università, 2011.

Modalità esame finale	Gli studenti, attraverso le esercitazioni e le simulazioni fatte in aula, dovranno portare all'esame il proprio prodotto audiovisivo che sarà valutato dopo la conclusione del corso. La tipologia di video sarà comunicata durante le lezioni. Dovrà essere post-prodotto dagli studenti, e dovrà essere chiaro il tipo di intervento di montaggio e post produzione realizzato. **Il prodotto audiovisivo dovrà essere consegnato al docente almeno quindici giorni prima dell'esame, via wetransfer o simili o posta elettronica, corredato da una breve relazione scritta.** Gli studenti all'esame orale oltre alla discussione inerente al prodotto realizzato, dovranno dimostrare di aver acquisito le tecniche di base della produzione multimediale e di conoscere i testi elencati alla voce "Bibliografia di riferimento".
Software/s richiesto/i	DaVinci Resolve
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Le lezioni sono teorico/laboratoriali, è necessario l'uso dei computer
Incontri o uscite previste.	