

Syllabus

Course description

Course title	Theory and Practice of the Technological Image: Video / Video and postproduction
Course code	97112
Scientific sector	L-ART/06 – cinema, fotografia e televisione
Degree	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semester	Summer semester 2020/2021
Year	2 nd , 3 rd
Credits	6
Modular	No

Total lecturing hours	60
Total hours of self-study and / or other individual educational activities	about 90
Attendance	not compulsory but recommended
Prerequisites	-
Maximum number of students per class	25

Specific educational objectives	<p>The course is “caratterizzante” in the Design curriculum.</p> <p>Course description: FICTIONONFICTION</p> <p>The course focuses on storytelling as an essential component to visually representing a video project. The analysis of cinematographic language, from the pioneers of contemporary cinema, will guide the design phases of a video work. Filmmakers carry out an extensive research with the aim to identify ideas and languages, to narrate an idea with images. Therefore, research and idea, but also production process and “distribution” will be pivotal themes of the course. What are the appropriate film festivals, or what are the current distribution channels to make a work visible? In addition to these topics, the course will offer the basis for photography direction, the use of shots, camera movements, lights and their communicative potential. On a more pragmatic side, there will be some references to post-production and use of editing software like Blackmagic Davinci Resolve to build a story, but also titles editing, visual effects, audio mix and colour grading will be addressed.</p> <p>At the end of the course students will be expected to elaborate their own written, shot and assembled project, focusing on their own method and the research of their personal video language within the design world. How can a story be built from a single object? How is a short film</p>
--	---

	<p>about a designer made? What are the languages for Design in nature, in symbols, in architecture?</p> <p>Educational objectives:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquiring a personal design methodology in video • Acquiring the relevant skills to carry out a video project from idealization up to production of the video project • Mastering video technical tools • Acquiring the theoretical and cultural fundamentals of contemporary cinema • Acquiring the main fund raising, budgeting, pitching techniques to funding the video work • Knowledge of the major film festivals supporting distribution and networking <p>Educational objectives:</p> <p>A practical knowledge of digital video camera operation, lighting and shooting techniques and digital video editing software. Ability to identify and explain the basic visual and conceptual elements that are common to all video productions. An understanding of non-linear video editing concepts: including time code navigation, display and rendering protocols. Acquisition of skills associated with production techniques including shooting, logging, capturing, editing, lighting, sound and media management. Use of a variety of effects including compositing, motion effects, text generation and color correction. Acquisition of knowledge about codecs and export options. A strong conceptual framework for video production technique and an ability to articulate the ideas embedded in their work. Experience in participating in group discussions and critiques to evaluate and explain the effectiveness of video productions created by themselves and others.</p>
--	--

<p>Lecturer</p>	<p>Francesco Mattuzzi office F3.04, e-mail Francesco.Mattuzzi@unibz.it tel. +39 0471 015009 webpage: https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/40177-francesco-mattuzzi</p>
<p>Scientific sector of the lecturer</p>	<p>L-ART/06</p>
<p>Teaching language</p>	<p>Italian</p>
<p>Office hours</p>	<p>Friday from 13:00 to 16:00.</p>
<p>List of topics covered</p>	<p>Storytelling Independent production Cinematographic languages Working methods Work flow File system</p>

	<p>The narrative approach Logline, subject, cinematic treatment Storyboard Movement in cinema The lenses Video formats and cameras Cinematic color correction</p>
Teaching format	<p>Frontal lessons, extract projections of contemporary cinema materials, class discussions and lab exercises to incite group discussion</p>
Expected learning outcomes	<p>Students will be expected to develop their own critical thinking, problem solving and a personal working method in video making, with reference to contemporary cinematographic languages. Therefore, self-criticism and judgment autonomy, ability to motivate the choices behind their video work are key learning outcomes. Moreover, students will apply the acquired knowledge about shooting and post-production and then present their project in a structured short time frame (pitching), challenging their presentation skills.</p>
Assessment	<p>The exam will consist in the presentation of the video project, developed during the course and produced in agreement with the teacher. During the course there will be project reviews, where the teacher will give feedback and verify the correspondence between the proposed theme and the produced materials. The final exam will consist in a written part and an oral part. The written part will test students' knowledge of the contents covered during the course. The oral part will be the presentation of the video project. There will also be a group discussion after each presentation, each student will have to answer questions both on the project and on the topics covered during class.</p>
Assessment language	<p>Italian</p>
Evaluation criteria and criteria for awarding marks	<ul style="list-style-type: none"> - ability to deliver a video work accordingly to what agreed with the teacher (50%) - video project (50%)
Required readings	<p>Drammaturgia del cinema documentario (Lorenzo Hendel) Sul Guardare (John Berger) Narrare con le immagini (Paolo Morales) La Conquista dell'inutile (Werner Herzog) Incontri alla fine del Mondo (Werner Herzog) Fare un film (Sydney Lumet) On Writing (Stephen King) The Peregrine (J.A.Backer)</p>

	Michael Mann (Tashen) L'invenzione del luogo (Andrea Minuz)
Filmography	Online video link will be provided and other suggested bibliography will be talked during the lectures.

Syllabus

Descrizione del corso

Titolo del corso	Teoria e pratica dell'immagine tecnologica: video
Codice del corso	97017
Settore scientifico disciplinare del corso	L-ART/06 – cinema, fotografia e televisione
Corso di studio	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semestre	semestre estivo 2020/2021
Anno del corso	2°, 3°
Crediti formativi	6
Modulare	No

Numero totale di ore di lezione	60
Numero totale di ore di studio individuale o di altre attività didattiche individuali inerenti	Circa 120
Corsi propedeutici	-
Frequenza	non obbligatoria ma raccomandata
N. massimo di partecipanti per ogni classe	25

Obiettivi formativi specifici del corso	<p>Il corso è "caratterizzante" nel curriculum in Design.</p> <p>Descrizione del corso: FICTIONONFICTION</p> <p>Il corso pone come tema principale lo <i>storytelling</i>, quale elemento fondamentale per la rappresentazione visiva di un proprio progetto video. Attraverso un'analisi del linguaggio cinematografico dei pionieri del cinema contemporaneo, verranno discusse in classe le fasi di costruzione di un lavoro video. I filmmaker infatti, ricercano il linguaggio e identificano un proprio metodo di lavoro per narrare con le immagini un'idea. Tra gli argomenti principali dunque, la ricerca e l'idea (alla base di tutto il lavoro cinematografico), ma anche il processo di produzione di un film fino alla sua "distribuzione" sarà uno dei temi perno del corso. Quali sono i festival del cinema adatti, o quali sono oggi i canali di diffusione per rendere visibile il mio lavoro? Oltre a questi argomenti, il corso offre le basi per una direzione della fotografia e quindi l'utilizzo delle inquadrature, i movimenti di camera e la luce come mezzo di comunicazione. Sul lato più pratico, saranno affrontati anche i temi della postproduzione e l'utilizzo di software di montaggio come Adobe Premiere per costruire una storia, ma anche per generare titoli, effetti visivi, mix audio e color grading. Sul piano</p>
--	---

	<p>applicativo, il corso prevede che gli studenti siano in grado di elaborare un proprio progetto scritto, girato e montato, ponendo al centro il proprio metodo e la ricerca del proprio linguaggio video all'interno del mondo del design. Come costruire una storia da un singolo oggetto? Come realizzare un breve filmato su un designer? Il design nella natura, nei simboli, nell'architettura?</p> <p>Obiettivi educativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una propria metodologia progettuale nel campo video. • Acquisire le competenze necessarie alla gestione del progetto a partire dalla fase di ideazione fino alla fase di realizzazione finale. • Padroneggiare gli strumenti tecnici per la realizzazione di progetti video. • Acquisire le basi teorico-culturali del cinema contemporaneo. • Acquisire le principali tecniche di fund raising, budgeting e pitching del proprio lavoro video. • Conoscere i principali festival del cinema a supporto della distribuzione e networking.
--	--

Docente	<p>Francesco Mattuzzi Ufficio F3.04, e-mail Francesco.Mattuzzi@unibz.it tel. +39 0471 015009 webpage: https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/40177-francesco-mattuzzi</p>
Settore scientifico disciplinare del docente	L-ART/06
Lingua ufficiale del corso	Italiano
Orario di ricevimento	Venerdi dalle 13:00 alle 16:00.
Lista degli argomenti trattati	<p>Storytelling Produzione indipendente I linguaggi cinematografici I metodi di lavoro Il flusso di lavoro Il file system L'approccio narrativo Logline, soggetto, trattamento Lo storyboard Movimento nel cinema Gli obiettivi I formati video e telecamere Il ritmo cinematografico</p>

Attività didattiche previste	Lezioni frontali, proiezioni che affrontano il cinema contemporaneo, discussioni ed esercizi di laboratorio che stimolano la riflessione di gruppo.
Risultati di apprendimento attesi	Gli studenti dovranno dimostrare la capacità di avere un proprio pensiero critico e metodo personale di lavoro facendo riferimento particolare a linguaggi cinematografici contemporanei e in particolar modo come risolvere una qualsiasi produzione video. Gli studenti applicheranno la conoscenza acquisita per le principali tecniche di ripresa, post-produzione e capacità di presentazione in un tempo breve di un progetto strutturato (pitching). Generare autonomia di giudizio e critica del proprio lavoro tramite strumenti corretti e argomentare le proprie scelte. Infine acquisire una metodologia progettuale, intesa come capacità di individuare, sviluppare e realizzare un progetto video.
Metodo d'esame	L'esame consisterà nella presentazione del progetto video, sviluppato durante il corso e realizzato in stretto accordo con il docente che durante il corso avrà avuto modo di verificare, attraverso le revisioni, la corrispondenza tra il tema proposto e il materiale realizzato. L'esame finale avrà inoltre una parte scritta per testare la conoscenza degli studenti sui contenuti trattati durante il corso. La parte orale sarà la presentazione del progetto video. Durante l'esame ci sarà una discussione di gruppo dopo ogni presentazione: ogni studente dovrà rispondere a domande sia sul progetto sia sugli argomenti trattati in aula.
Lingua dell'esame	<i>Italiano</i>
Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto	- capacità di restituzione del progetto in riferimento a quanto concordato con il docente (50%) - progetto video (50%)
Bibliografia fondamentale	Drammaturgia del cinema documentario; di Lorenzo Hendel Sul Guardare; di John Berger Narrare con le immagini; di Paolo Morales La Conquista dell'inutile; di Werner Herzog Incontri alla fine del Mondo; di Werner Herzog Fare un film; di Sydney Lumet On Writing; di Stephen King The Peregrine; di J.A.Backer Michael Mann; Tashen L'invenzione del luogo; Di Andrea Minuz
Filmography	Online video link will be provided and other suggested bibliography will be talked during the lectures.