

nome dell'insegnamento	Videomaking
docente	Andrea Pedna
tipologia dell'attività formativa	Caratterizzante
settore scientifico disciplinare	ISDC/04
anno di corso	1 Anno - Prodotto
Livello	2° Livello
Semestre/Annuale	annuale
CFA	6
totale ore insegnamento	75

Andrea Pedna Nato a Faenza il 03-09-1961, conclusi gli studi tecnici si occupa di nuove tecnologie e progettazione nel settore componenti elettronici in aziende leader. La passione che lo lega al mondo del cinema, lo porta a condurre studi e frequentare seminari e a collaborare con produzioni cine-televisive. Dal 1994 diventa Filmmaker professionista e fonda uno studio, "Video Progetti", www.video-progetti.com che collabora con istituzioni, aziende e studi di comunicazione a carattere nazionale. Dal 1996 si dedica anche alla formazione. ■ Dal 2002 Collabora con l'Università ISIA di Faenza come docente del corso di Video-Making e come curatore della promozione audiovisiva.

Indirizzo di posta elettronica: pedna_andrea@isiafaenza.it

Obiettivi formativi

Il corso insegna a utilizzare il linguaggio audiovisivo per documentare, valorizzare e raccontare un prodotto industriale o artigianale. Il focus del corso sarà incentrato sul comunicare l'oggetto, la materia, la funzione e l'interazione uomo-prodotto, come fare *storytelling del progetto*.

Contenuto del corso

Il corso è sviluppato sulla base di lezioni teoriche e pratiche. E' un "atelier del fare". Sviluppa un percorso sul linguaggio delle immagini in movimento, partendo dal significato dell'inquadrare, per arrivare al montaggio come sintesi della narrazione audiovisiva.

Modulo 1: L'Inquadratura e l'Estetica della Forma (10 Ore)

Obiettivo: Traslare la sensibilità tridimensionale del design nello spazio bidimensionale dello schermo.

- Significato dell'inquadrare il design: Isolare l'oggetto dal contesto o integrarlo nell'ambiente.
- Geometria dello spazio visivo: Linee di forza, simmetrie, e composizione architettonica dell'immagine (prospettiva centrale vs. vista d'angolo).

- Scala dei piani applicata all'oggetto: Dal Totale (ambientazione del prodotto/User Experience) al Macro/Dettaglio (texture, materiali, giunzioni, finiture).
- I movimenti di macchina per il product: La carrellata e il pan scopritore, l'uso del gimbal o del braccio meccanico per svelare le forme.
- Analisi visiva: Studio di video commerciali e di lancio di brand iconici (es. Apple, Dyson, Alessi, Teenage Engineering).

Modulo 2: Scrittura, Concept e Storytelling del Prodotto (10 Ore)

Obiettivo: Strutturare il flusso narrativo di un video di progetto (Design Manifesto o Video di Lancio).

- Il Video Concept: Come identificare il core value di un prodotto e tradurlo in una narrazione visiva.
- La struttura del Product Video: Il gancio iniziale (il problema), lo svelamento (la soluzione/il prodotto), il funzionamento (UX/dettagli), la conclusione (il brand/visione).
- Lo Sceneggiatura e lo Storyboard per il Design: Creare una griglia bipascia (Video/Audio) per coordinare immagini, scritte a schermo (motion graphics) e voce fuori campo.
- Il Moodboard Audiovisivo: Definire la palette cromatica, il ritmo e l'atmosfera sonora prima delle riprese.

Modulo 3: Competenze Tecniche, Studio Lighting e Texture (10 Ore)

Obiettivo: Dominare la luce per esaltare i materiali (metallo, plastica, legno, vetro) ed evitare errori tecnici.

- Studio Lighting per il Prodotto: Tecniche di illuminazione da catalogo e cinematografiche. Gestire riflessi, trasparenze e superfici lucide (uso di pannelli diffusori e bandiere).
- Tecnica della Camera: Controllo della profondità di campo (sfocato cinematografico per isolare i dettagli del prodotto) e gestione del frame rate (lo Slow Motion per enfatizzare l'interazione o i fluidi).
- Estetica del Colore: Introduzione alla psicologia del colore nel video e bilanciamento del bianco per rispettare i CMF (Color, Material, Finishing) reali del prodotto.
- Il Suono dell'Oggetto: Catturare il suono materico (il click di un tasto, l'incastro di un giunto). Uso del sound design extradiegetico per dare valore percepito al prodotto.

Modulo 4: Il Montaggio, Ritmo e Stop-Motion (10 Ore)

Obiettivo: Dare ritmo alla spiegazione progettuale, alternando analisi e suggestione.

- Montaggio Funzionale vs. Emozione: Creare continuità logica nell'uso del prodotto (Raccordi di direzione e di movimento dell'utente).
- Il Ritmo del Montaggio: Sincronizzazione dei tagli sui beat musicali. Uso del montaggio serrato per i teaser o disteso per i video esplicativi.
- Tecniche speciali per Designer: Introduzione alla Stop-Motion (passo uno) per mostrare l'esplosione di un oggetto, il suo montaggio o il packaging che si apre.

- Workplace e Workflow: Gestione dei file video, organizzazione della timeline e inserimento di scritte tecniche (titoli, quote, callout).

Modulo 5: Uso dei software di riferimento – (15 Ore)

Obiettivo: Alfabetizzazione base sui software Premiere per il montaggio e After Effect per la grafica in movimento 2-3D e la post produzione. Integrazione con Ps, Ai, Audition e Al

Modulo 6: Esercitazione Finale – (10 Ore).

Obiettivo: Gli studenti devono realizzare, due video. Uno di gruppo che dovrà raccontare il progetto che il corso di progettazione del prof. Gurioli realizzerà nell'anno accademico in corso. Il secondo sarà un video personale che deve essere un ritratto di max 90 secondi intitolato "Io e l'Oggetto".

- Il Brief: Raccontare la propria identità, la propria filosofia di designer o un tratto del proprio carattere usando come alter ego un oggetto di design (da loro progettato, o un oggetto esistente che li rappresenta).
- Fase di Produzione (In aula/Studio): Shooting pratico dove si mettono in pratica i moduli di luce, macro e movimenti di macchina.
- Fase di Post-Produzione: Editing, color correction base e sound design.
- Critica e Discussione: Esame collettivo dei video - un vero e proprio "crit", valutando l'efficacia comunicativa del binomio designer-prodotto.

Testi di riferimento obbligatori ai fini dell'esame

3 DVD sul linguaggio del cinema, Cdrom sulla storia del cinema, Sito off-line personale.

(A disposizione sul Drive del corso)

Metodi didattici

Lezioni frontali sul linguaggio delle immagini in movimento con l'utilizzo di materiale didattico multimediale. Visione critica di materiali provenienti dal web.

Modalità della verifica del profitto

Vedi note al punto 6

Orario delle lezioni

Come da calendario pubblicato all'Albo.

Orario di ricevimento

Previo appuntamento via mail.