

PROGRAMMI DIDATTICI

PROGRAMMA TECNICHE INFORMATICHE DI BASE PER IL TEATRO

DOCENTE IGOR RENZETTI

ANNO 2019/2020

PROGRAMMA TECNICHE INFORMATICHE DI BASE PER IL TEATRO I E II ANNO

L'obiettivo del corso è quello di fornire le conoscenze di base per comprendere l'impiego degli strumenti informatici nella realizzazione ed esecuzione degli spettacoli dal vivo, con particolare attenzione all'utilizzo in ambito teatrale e performativo.

Verrà data particolare enfasi all'aspetto dell'impiego del video, linguaggio che negli ultimi anni si sta affermando in maniera forte nelle scelte di registi di tutto il mondo e in tutti gli ambiti di spettacolo per il completamento e la costruzione del linguaggio scenico. Si andranno a conoscere i principi di base per la progettazione della video proiezione nella scena: come scegliere il mezzo di diffusione in base alle sue caratteristiche e limiti (video proiettore o monitor), cosa si intende per mapping (video mapping o projection mapping) e come può essere utilizzato, come progettare i contenuti e come poi riprodurli per l'esecuzione dello spettacolo.

Al termine del corso gli studenti dovranno avere una conoscenza generale sufficiente a comprendere le principali problematiche inerenti all'inclusione di un sistema informatico nello spettacolo, imparare a comprenderne la progettazione e di conseguenza avere le conoscenze necessarie per sfruttare le possibilità di cui dispongono a seconda delle risorse ottenute per la produzione.

Riguardo alla gestione del video, avranno le conoscenze necessarie per affrontare la progettazione e l'inclusione del video nello spettacolo e comprendere quali strumenti scegliere per mostrare le immagini.

Le lezioni saranno impostate come un workshop, cercando di stimolare una discussione e fornendo soprattutto informazioni basate sull'esperienza.

Le lezioni saranno organizzate in due moduli da 3 lezioni da 4 ore ciascuno.

I Anno

Anatomia del sistema informatico, dal computer alle periferiche ed estensioni nello spazio scenico. I pro ed i contro nella scelta dei sistemi informatici, cosa possiamo fare per affidarci a questi strumenti e quando è giusto impiegarli in maniera estensiva.

Lezione 1 - Anatomia del sistema informatico

Cosa si intende per sistema informatico, gli elementi che lo compongono.

Verranno percorse in maniera generale ed introduttiva le nozioni di base nei vari ambiti:

Il computer e come è strutturato il suo hardware. Comprendere la funzione delle parti del computer e le loro potenzialità nell'impiego nello spettacolo.

Le periferiche che sono utili all'esecuzione dal vivo per il suono, il video ed il controllo stesso del computer. Le varie forme di impiego nello spettacolo dal vivo dei sistemi informatici per il suono, le luci, il video e altro.

Lezione 2 - Quando e come il computer può esserci di aiuto per l'esecuzione dal vivo

Ormai in ogni tavolo di regia sono presenti uno o più computer. Cerchiamo di capire quando questo può veramente essere una risorsa e quando invece può diventare un ostacolo alla buona riuscita dello spettacolo. Analizzeremo varie tipologie di utilizzo tra le più semplici soluzioni software alla più complesse combinazioni tra hardware e software. Ad esempio, per la riproduzione del suono, dalla semplice riproduzione di tracce musicali stereofoniche all'impiego di più canali di diffusione. Per il video cercheremo di capire i sistemi più semplici di riproduzione su un singolo schermo, alla riproduzione multi schermo e alla programmazione di contenuti complessi.

Lezione 3 - I principali software

Questo modulo vuole fornire una panoramica delle soluzioni software che possono essere utili per l'esecuzione dal vivo. Dai programmi di base ai software più avanzati per la creazione e la riproduzione dei contenuti. La lezione non vuole essere un corso sui software ma intende fornire una panoramica delle soluzioni per saper dove andare a cercare e a studiare. Analizzeremo software per la creazione dei contenuti, per la riproduzione e come poter eseguire uno spettacolo. Inoltre affronteremo anche il tema delle superfici di controllo, che possono rendere più agevole l'utilizzo dei software invece di utilizzare il classico mouse o tastiera.

Il Anno

Analisi e sviluppo di un progetto di projection mapping e suono. In questo modulo di 12 ore andremo ad affrontare l'ideazione e la realizzazione di un progetto campione, applicabile in un contesto di spettacolo dal vivo. Ci orienteremo al projection mapping e ne analizzeremo i vari aspetti preparativi e realizzativi.

Lezione 1 - Analisi del progetto

Cominceremo con l'investigare cosa vuol dire projection mapping. I principi che lo regolano, le nozioni di base sulla videoproiezione e li applicheremo ad un esempio concreto da sviluppare. Impareremo a comprendere i rapporti ottici che si considerano nei videoproiettori, cosa vuol dire proiettare nello spazio

scenico e ne analizzeremo qualche esempio e di come questo linguaggio si è sviluppato negli anni. Inoltre faremo anche una panoramica dei formati video che conviene utilizzare. La risoluzione delle immagini e i formati di compressione. Cominceremo a comprendere come pianificare la realizzazione dei contenuti e come riprodurli.

Lezione 2 - Applicazione dei principi di base

Cominceremo ad applicare i principi di base in maniera pratica. Utilizzando un semplice video proiettore ed un computer cominceremo ad indagare il rapporto della luce del video proiettore con le superfici dello spazio, per comprendere come le deformazioni possono essere affrontate mediante l'impiego di software specifici. Faremo anche una panoramica dei software principali per la creazione, la riproduzione ed il mapping. In base al tempo a disposizione proveremo a produrre dei semplici contenuti da proiettare.

Lezione 3 - Projection mapping

L'ultima lezione sarà incentrata sulla realizzazione del piccolo progetto. Dando a tutti la possibilità di affrontare le problematiche principali e di comprendere come la video proiezione funziona.

Impareremo a mappare dei contenuti su una semplice superficie e a programmarne l'esecuzione. Cercheremo inoltre di analizzare il linguaggio video come strumento di scena, cosa vuol dire inserire una immagine in uno spettacolo e cosa comporta per chi è dentro e fuori il palcoscenico.

Lo scopo è che al termine del corso gli studenti abbiano le conoscenze necessarie per sapere cosa vuol dire scegliere di impiegare un computer nell'ambito dello spettacolo dal vivo, sappiano quali domande porsi e quali problemi prevedere nell'impiego dello strumento informatico e come dialogare con eventuali collaboratori in futuro rispetto all'impiego di dati sistemi.

Avranno le conoscenze necessarie per includere contenuti multimediali negli spettacoli ed eseguirli in maniera autonoma.

Inoltre avranno le competenze basilari per progettare l'impiego del video nello spettacolo: come preparare i contenuti, quale "media server" scegliere e come eseguirli durante lo svolgimento dello spettacolo.

Durata totale del corso: Due annualità di 12 ore ciascuna.

Materiali necessari alla didattica:

- Un computer Mac
- Un video proiettore di piccole dimensioni
- Un microfono gelato con cavo (Shure SM 58 o similare)
- Un semplice impianto di diffusione audio.