



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE

Progetto di Televisione Digitale Interattiva

A.A. 2009 - 2010

Prof: Paolo Parmeggiani

Studenti:

Francesco Lucchetta

Marco Vernier

OBIETTIVO DEL LAVORO

L'obiettivo che ci siamo posti per la realizzazione di questo lavoro audiovisivo era quello di presentare e spiegare un suggestivo modo di fare arte chiamato *Materico*.

Attraverso l'uso di una voce fuoricampo, l'intervento di Luisa Cancian, artista Opitergina, e la spiegazione di due tra i suoi più famosi quadri, abbiamo cercato di approfondire nel particolare questo tipo di arte.

Cos'è il materico? :

La pittura materica è un genere di pittura dove la materia è protagonista. L'utilizzo di sabbia, cartone, stoffa o qualsiasi altro genere di materiali applicati su tela sostituiscono ed integrano l'utilizzo dei colori ad olio, acrilici e simili.

L'artista applica sul quadro strati spessi e rugosi di colore. Talora mescola altri materiali, come resine, colla, stoffa, pietre, stucchi, sabbia, metalli. L'effetto ottenuto può assumere il carattere di una solidità quasi scultorea.

La poetica della "materia" è alla base della pittura materica.

Questo genere di arte rientra nel movimento più ampio dell'*arte informale*, un movimento artistico nato nel secondo dopoguerra in risposta agli orrori messi in luce dal conflitto e che si pone in forte polemica con tutto ciò che, in qualche modo, può essere riconducibile ad una forma, sia essa figurativa o anche puramente astratta.

MATERIALE UTILIZZATO:

Il materiale per le riprese è stato preso in prestito dall'Università, ed è il seguente:

- N° 2 telecamere Sony DSR -PDX10P
- N° 2 cavalletti
- N° 1 microfono con connettore XLR
- N° 1 microfono Sony per la registrazione vocale con connettore jack
- N° 2 luci (quarzine) (inutilizzabili)

I software utilizzati per il montaggio sono invece stati i seguenti:

Adobe Premiere	per il montaggio video
Adobe Photoshop	per la realizzazione di grafiche
Camtasia	per le registrazioni audio
Audacity	per le registrazioni audio e filtraggio audio

DOVE QUANTO COME...

La progettazione del lavoro ha richiesto un sopralluogo a casa dell'artista per verificare la disponibilità di spazio necessario ai fini delle riprese ed, inoltre, per dialogare con l'artista sull'argomento che si è voluto trattare.

Il luogo in cui sono state svolte le riprese è il piccolo laboratorio utilizzato dall'artista Luisa Cancian per la realizzazione delle proprie opere. Mentre per il montaggio abbiamo usufruito delle strutture del Consorzio Universitario, quali il laboratorio di montaggio e l'aula studio.

Il tempo impiegato per le riprese è stato di mezza giornata. Le riprese sono state effettuate il giorno 23/12/2009, unica data disponibile visto i numerosi impegni comuni derivanti dalle concomitanti festività.

Il lavoro di selezione delle riprese (il girato per ogni telecamera è stato di circa 40 minuti) e di montaggio delle stesse ha richiesto numerosi incontri che hanno avuto termine il 05/02/2010 a lavoro completato.

Le Musiche utilizzare come sottofondo nel montaggio sono state reperite sul web nel sito "Jamendo". Questo sito consiste in una piattaforma web che raccoglie musica libera, la quale cioè può essere ascoltata e scaricata direttamente in mp3 gratuitamente e legalmente, e pubblicata con licenze Creative Commons o con la Licenza Arte Libera. La scelta dell'utilizzo di questa musica è stata resa necessaria dall'intenzione di caricare il video a corso finito sulla piattaforma Youtube.com, così da non incorrere in problemi di diritti d'autore.

Criticità riscontrate

Durante lo svolgimento del progetto non abbiamo riscontrato grosse problematiche.

Dobbiamo però sottolineare che uno dei problemi principali è stato la bassa illuminazione di alcune riprese in quanto le luci utilizzate non ci hanno permesso di ottenere i risultati prefissati.

Altre problematiche sono state riscontrate nelle registrazioni audio del parlato, probabilmente dovute all'utilizzo di attrezzatura non professionale, ed hanno comportato l'impiego di software di audio editing per la rimozione di click, di rumore e per l'amplificazione del segnale.