



Premessa

Rispetto ai cinque sensi, l'uomo è sempre stato un essere principalmente visivo. L'evoluzione della tecnologia, negli ultimi decenni, ha sviluppato ancor più questa tendenza, soprattutto tramite dispositivi che si fondano sulla narrazione visiva.

Oggi, immagini, infografiche e video permeano il mondo dell'informazione, dell'educazione e dell'intrattenimento, offrendo continui stimoli e, per mezzo della rete internet, portando ogni angolo del mondo dinnanzi ai nostri occhi.

Col tempo abbiamo imparato a leggere questi stimoli e ci siamo abituati a una lettura rapida e spesso acritica di quanto proposto da tv, siti web e social per mezzo delle immagini.

Nello spostarsi dalle file degli spettatori al ruolo di attori nella realizzazione di prodotti video, occorre prendere in considerazione e conoscere molti aspetti del linguaggio video, sviluppato a partire dal linguaggio fotografico e cinematografico, che permettono di utilizzare consapevolmente la grammatica visiva e le tecniche di base per la produzione video, senza improvvisare.

Il linguaggio cinematografico

Il linguaggio cinematografico non è un linguaggio naturale, ma una costruzione socio-culturale che si costruisce nel tempo e nello spazio all'interno di un determinato contesto. Non nasce come oggi lo conosciamo, ma è il risultato di una lunga evoluzione. Subisce l'influenza di altre forme espressive, come il teatro, la danza, la pittura, la fotografia.

Anche per questo, il cinema prodotto da culture diverse dalla nostra risulta più complesso da decifrare, poiché fa riferimento a tradizioni culturali, forme espressive ed elementi simbolici diversi dai nostri.

Mentre in letteratura le parole sono l'unico elemento espressivo, il film dispone di diverse elementi narrativi dati dalla combinazione di immagini, espressioni verbali e non verbali, movimenti, suoni. L'insieme di queste forme audiovisive nell'arco della durata di un film porta a un effetto complessivo emotivo. Mentre assistiamo alla storia narrata, è difficile riconoscere e separare i singoli elementi del linguaggio filmico.

Questo linguaggio si basa su determinate regole, ma non è catalogabile secondo strutture grammaticali esatte, come per il linguaggio testuale. I significati scaturiscono dalla continua combinazione di elementi espressivi e informativi del linguaggio filmico, detti espedienti filmici.

Le unità strutturali del linguaggio filmico

Il linguaggio cinematografico si compone di:

- **Inquadrature:** l'unità di base del linguaggio cinematografico. L'inquadratura è quella porzione di spazio delimitata dall'obiettivo della macchina da presa in cui l'azione si svolge senza interruzioni. È ciò che il regista decide di farci vedere, è quindi il suo punto di vista.
Pensiamo alle inquadrature come alle parole.
- **Scene:** diverse inquadrature che formano un piccolo elemento narrativo in un'unica unità di tempo e di luogo dell'azione.
Pensiamo alla scena come a una frase di senso compiuto.
- **Sequenze:** l'insieme di più scene che compongono svolgimenti narrativi più complessi.
Pensiamo alla sequenza come a un paragrafo di un testo o a un capitolo di un libro.

A dare senso alle scene e alle sequenze è il montaggio. Il montaggio è come la sintassi che tiene insieme e organizza le parole nella frase, costruisce i rapporti temporali, spaziali e di causa/effetto tra le inquadrature.

La recitazione, la fotografia, la scenografia, i costumi, ecc. rappresentano lo stile del racconto e sono una parte imprescindibile nella costruzione del senso della narrazione.

Effetto Kuleshov

[L'effetto Kulešov](#) è un fenomeno cognitivo del montaggio cinematografico dimostrato dal cineasta russo Lev Vladimirovič Kulešov negli anni venti.

Kulešov fece un esperimento che dimostrò che la sensazione che un'inquadratura trasmette allo spettatore è influenzata in maniera determinante dalle inquadrature precedenti e successive. Il regista russo pensò di alternare il primo piano dell'attore Ivan Mozzuchin rispettivamente a un piatto di minestra e un bicchiere di vino poggiati su una tavola, il cadavere di una bambina all'interno di una cassa, una donna sdraiata su un divano. Sebbene i fotogrammi che ritraevano l'attore in primo piano fossero sempre gli stessi il pubblico percepiva i suoi differenti stati d'animo come la fame, la paura ed il desiderio.

Piano sequenza

Il piano sequenza è un'inquadratura lunga, la cui caratteristica è l'ininterrotta continuità temporale.

In pratica, è un'inquadratura che da sola svolge la funzione di una sequenza o di una scena. Il piano sequenza è una sorta di rifiuto del montaggio, visto che sfrutta la molteplicità dei piani e mette in una scena una situazione caratterizzata da una relativa autonomia nel contesto narrativo filmico.

Un esempio storico è il [piano sequenza iniziale](#) di *L'infernale Quinlan* di Orson Welles.

Le inquadrature. Campi e piani

Si parla di *campo* quando domina l'inquadratura un ambiente o un paesaggio mentre si parla di *piano* per riferirsi all'inquadratura di una persona.

Campi

- Campo lunghissimo (CLL)

Il campo lunghissimo ci mostra un'ampia porzione di spazio nella quale non possiamo ancora distinguere persone o oggetti. È la classica immagine da panorama da cartolina. Risponde genericamente alla domanda "Dove siamo?".

- Campo lungo (CL)

È un'immagine un po' più ravvicinata rispetto al campo lunghissimo, risponde in maniera più dettagliata alla domanda "Dove siamo?", l'elemento umano è ancora assente.

- Campo totale (CT)

Pur rimanendo predominante l'elemento ambientale (ad esempio una intera stanza), inizia a presentarsi l'elemento umano. Risponde quindi alla domanda "Dove siamo e cosa accade?".

- Campo medio (CM)

Inquadratura di ambiente con i personaggi ben visibili. Risponde alla domanda "Cosa accade?"

Piani

- Figura intera (FI)

Mostra la figura umana dalla testa ai piedi. Possiamo capire chi è il personaggio presentato in base all'aspetto esteriore (sesso, età, abbigliamento). Risponde genericamente alla domanda "Chi è?".

- Piano americano (PA)

Inquadra la figura umana dalla testa fino a metà coscia. Il suo nome deriva dai film western americani in cui c'era l'esigenza di mostrare il personaggio intento a sparare con la pistola tenuta nelle fondine ad altezza, appunto, di mezza coscia. Spesso viene ancora utilizzata per presentarci personaggi forti o minacciosi come i cow boy. Risponde sempre alla domanda "Chi è?"

- Mezza figura (MF) o Piano medio (PM)

Mostra il personaggio dalla testa alla vita. Sottolinea la parte del corpo che utilizziamo generalmente per comunicare, parlare, gesticolare. Per questo motivo è l'inquadratura preferita dai politici e dai giornalisti e utilizzata molto nei telegiornali

- Mezzo primo piano (MPP) o Mezzo busto (MB)

L'inquadratura è tagliata approssimativamente all'altezza del petto.

- Primo piano (PP)

Inquadra il volto del personaggio, il collo e le spalle. Il soggetto è isolato dal contesto, e la sua espressione è il centro dell'attenzione. In fotografia è conosciuto anche come "formato tessera". Con questo tipo d'inquadratura ci si avvicina alle emozioni e ai sentimenti del personaggio. La mimica facciale dell'attore è molto importante. Possiamo capire se è triste, felice, arrabbiato. È il modo in cui vediamo normalmente i nostri migliori amici.

- Primitivo piano (PPP)

Inquadra il volto del personaggio senza fronte e mento. Siamo ancora più vicini al nostro personaggio. È il modo in cui vediamo le persone che amiamo e baciamo, la mamma, il fidanzato.

- Particolare (PART)

Inquadra una parte del corpo. Una mano, i piedi, la bocca, gli occhi.

- Dettaglio (DETT)

Inquadra un dettaglio di un oggetto. Come significato ha il valore di una sottolineatura, quindi non bisogna abusarne.

L'alternarsi di inquadrature diverse conferisce significato alla scena, induce lo spettatore a guardare esattamente quello che il regista vuole e suscita emozioni e suspense. Inoltre, influenzano anche la propensione all'identificazione: ciò significa che distanza e vicinanza dell'inquadratura determinano la distanza e la vicinanza del pubblico dalla storia rappresentata. È il caso di [questa scena](#) di *Il buono, il brutto e il cattivo* di Sergio Leone.

Prospettive della macchina da presa (mdp)

Possono variare a seconda dell'altezza da terra, dell'inclinazione rispetto all'orizzonte e dell'angolazione rispetto ai soggetti inquadrati.

La scelta del «punto di vista» (angolazione), può mutare talmente un oggetto familiare da renderlo irriconoscibile: per esempio, un cubo o una sigaretta ripresi frontalmente diventano un quadrato e un disco marrone.

La telecamera può riprendere il soggetto dall'alto, dal basso a seconda del significato che si vuole dare. Un personaggio ripreso dall'alto ci sembrerà schiacciato dalla situazione, vittima (es. Fantozzi). Un personaggio ripreso invece dal basso verso l'alto ci sembrerà minaccioso e imponente.

Se non vi sono ragioni determinate dalla necessità di fare più forza al racconto, un buon regista non cerca l'inquadratura strana, ma quella che riesce a dare evidenza a quella fase particolare della vicenda.

L'inquadratura è un elemento dinamico in cui i piani e i campi di ripresa variano con lo svolgersi dell'azione.

Pre-produzione. Pianificare il video, preparare la sceneggiatura e lo storyboard

Diverse finalità, diversi prodotti audiovisivi

La prima fase per la realizzazione di un video NON consiste nelle riprese.

Bisogna innanzitutto avere un'idea di base di quello che si vuole rappresentare o raccontare.

Scegliere il genere di video che ci si accinge a creare può sembrare banale, ma è un momento fondamentale. La scelta può spaziare tra documentari, reportage, spot, cortometraggi, videoclip, video tutorial a seconda delle finalità e della disponibilità di risorse da utilizzare.

Per ognuno di questi generi è utile pianificare e mettere su carta le proprie idee e la sequenza di azioni che serviranno a comporre il video e, di conseguenza, a raccontare i fatti.

Soggetto

Non basta un'idea vaga su cosa vogliamo fare. Soprattutto lavorando in gruppo, è bene avere un'unica versione su cui si è d'accordo.

Per questo è bene scrivere un soggetto: una paginetta in cui si descrive chi è il protagonista, chi sono i personaggi secondari, se c'è un antagonista, oltre a tracciare lo svolgimento della vicenda, evidenziando conflitti, elementi di cambiamento ed eventuali climax, e la soluzione del racconto o il risultato ottenuto.

Il soggetto deve essere scritto in maniera semplice, raccontando gli eventi al presente e rispettando la cronologia degli avvenimenti.

Scaletta

Quando il soggetto ci convince, si passa alla stesura della scaletta, dove si descrive in breve ogni scena, bastano due o tre righe, per decidere come dovranno avvenire le azioni, come sarà l'ambiente, chi parlerà, ...

Sceneggiatura

La scaletta serve a preparare la sceneggiatura. Non pensate che non serva una sceneggiatura nel caso di un video di documentazione di eventi che succedono al di fuori dalle nostre possibilità di controllare o modificare ciò che accade. Anche i documentari hanno una loro sceneggiatura, anche se gli eventi possono superare le attese o cambiare le carte in tavola durante le riprese.

Nella sceneggiatura, dall'idea iniziale ci si avvicina molto al prodotto finale. Per questo, seguendo la scaletta, dovranno essere descritti nel dettaglio tutte le scene comprensive degli elementi di ambiente (luci, rumori, musica), dei dialoghi tra i personaggi o delle domande nel caso di un'intervista, dei toni emotivi e delle espressioni dei personaggi. In

questa fase si inizia a immaginare il video, nel senso di vedere per immagini la nostra storia o vicenda.

Spesso le idee iniziali si propongono già in forma visiva, ma non bisogna lasciarsi fuorviare da esse. Vanno prima masticate a dovere, in forma scritta, per poi arrivare alla scelta di come esprimerle per immagini.

Storyboard

Lo storyboard è "il disegno delle inquadrature di un'opera filmata, dal vero come d'animazione. Potrebbe essere definito sceneggiatura disegnata, oppure visualizzazione di un'idea di regia". Si tratta di una serie di disegni che illustrano i momenti principali del racconto. Sono accompagnati da una descrizione testuale della scena, dal tipo di inquadratura che sarà utilizzata e, a volte, da altri dettagli di tipo tecnico.

Lo storyboard aiuta a calibrare e a calcolare il più possibile le immagini, non solo nei film, anche, ad esempio, negli spot pubblicitari in cui il tempo ristretto richiede che il messaggio da comunicare sia espresso tramite immagini e inquadrature precise.

Non pensiate che la sceneggiatura o lo storyboard siano eccessivi per il vostro progetto: immaginare i momenti di ripresa prima ancora che essi vengano realmente ripresi è sempre utile.

Questa pratica può risultare lunga e faticosa le prime volte, ma i vantaggi che ne derivano sono parecchi.

La progettazione del racconto tramite storyboard permette di considerare varie idee, di valutarle e, soprattutto, di scartarne alcune. Usare dei disegni che rappresentano le scene piuttosto che una descrizione testuale aiuta anche a comunicare chiaramente l'idea del progetto.

Attrezzature

Sempre nella fase di pre-produzione è utile fare un elenco delle attrezzature che serviranno poi per le riprese: videocamere, batterie e carica batterie, cassette o schede di memoria, treppiedi, microfoni, cavi, luci.

Terminato lo storyboard, che rimane sempre una bozza, modificabile in ogni momento, si può passare all'azione sul campo, impugnando telecamera, fotocamera o smartphone.

Produzione. Tecniche di ripresa, composizione delle inquadrature e utilizzo dell'audio

Una delle cose più importanti di una ripresa video, può sembrare banale, è che si deve vedere bene e sentire bene.

Vedere bene vuol dire che il soggetto o l'oggetto che voglio mostrare deve essere ben inquadrato, messo a fuoco, e in luce (o se al buio illuminato).

Sentire bene vuol dire che se c'è un dialogo o un'intervista, il parlato si deve distinguere nettamente dal rumore ambientale di fondo.

Altra premessa importante è che il tipo di dispositivo utilizzato determina radicalmente il risultato ottenuto. Una ripresa fatta con uno smartphone non potrà mai essere paragonata a quella fatta con una telecamera professionale, anche se i concetti di base di armonia e composizione dell'inquadratura rimangono comunque gli stessi.

Regolazione della luce, bilanciamento del bianco e messa a fuoco sono le operazioni di base da effettuare prima di iniziare la registrazione. Se possibile, verificare la qualità dell'audio durante la registrazione permette di assicurarsi del materiale utile ed evitare brutte sorprese.

Illuminazione

Il tipo di luce, l'intensità e la direzione da cui proviene la luce sono elementi da considerare attentamente. Le riprese all'esterno danno meno problemi, la luce naturale durante il giorno è sempre sufficiente, basta non posizionare la telecamera contro luce.

All'interno più luce c'è meglio è, anche se un neon o una lampada alogena hanno effetti molto diversi tra loro. Se abbiamo a disposizione un faretto o qualche lampada che può essere direzionata, utilizziamola, senza però abbagliare il soggetto. L'ideale è avere due fonti luminose, una più forte e una più tenue, che colpiscono il soggetto ripreso lateralmente, a destra e a sinistra, con un'angolazione di 45°. Una luce a bassa intensità dietro al soggetto permette di staccarlo dallo sfondo e migliorare l'inquadratura.

Bilanciamento del bianco

La temperatura di colore varia da un ambiente interno ad uno esterno. L'occhio umano però non se ne accorge perché ha una naturale predisposizione per il bilanciamento del bianco.

Lo stesso non si può dire dell'obiettivo di una telecamera. Se l'ambiente interno è illuminato artificialmente da lampade allora ci sarà una dominante molto forte tendente al giallo che i nostri occhi non percepiscono. Le videocamere digitali sono ormai dotate di dispositivi in grado di bilanciare automaticamente il bianco, ma la resa visiva potrebbe non essere perfettamente uguale alla realtà. Perciò è sempre utile "dire" alla telecamera qual è il bianco in un determinato ambiente.

Sulla base di questo, anche tutti gli altri colori saranno fedeli a quelli percepiti dall'occhio umano. Ti basta inquadrare una zona completamente bianca (ad esempio un muro se sei in

un interno o un fazzoletto bianco se ti trovi all'esterno) e premere un pulsante di cui sono dotate tutte le telecamere per il bilanciamento del bianco.

Questa operazione deve ovviamente essere ripetuta ogni volta che si cambia ambientazione o se cambia la luce (quella del mattino è diversa da quella del tramonto).

Messa a fuoco

La messa a fuoco è diventata una funzione automatica sulle videocamere digitali, ma se si tratta di telecamere professionali allora deve essere regolata manualmente. Per una messa a fuoco perfetta devi inquadrare il soggetto con lo zoom al massimo. Poi potrai zoomare avanti e indietro e cambiare inquadratura avendo la certezza che il soggetto, a patto che rimanga fermo, sia sempre a fuoco. Se invece la scena prevede che il soggetto si muova allora dovrai correggere la messa a fuoco durante la ripresa.

Gli sfocamenti, a volte visibili durante la registrazione, possono essere evitati memorizzando la direzione giusta verso cui muovere la ghiera della messa a fuoco: in senso antiorario se il soggetto si allontana rispetto alla posizione iniziale, in senso orario se si avvicina.

La messa a fuoco deve essere tanto più precisa quanto più vicini (anche con lo zoom) siamo al soggetto. Un'immagine sfocata si noterà di meno in una ripresa grandangolare.

Composizione dell'inquadratura

Come per la fotografia, la scelta del tipo di inquadratura (campi e piani), della disposizione dei personaggi e degli oggetti nello spazio e la profondità di campo, ovvero la parte di spazio visivo a fuoco, sono elementi che consentono di guidare lo sguardo dello spettatore e ottenere particolari effetti narrativi.

La regola dei terzi

Decidere la posizione del soggetto nell'inquadratura non è semplice. Si può commettere l'errore di riprendere il soggetto con troppa "aria" in testa oppure con i piedi o altre parti del corpo tagliate. Un viso ripreso di profilo solitamente non deve essere posto al centro dell'inquadratura, ma spostato di lato, lasciando un po' di spazio nella direzione in cui il soggetto sta guardando.

La regola dei terzi può essere d'aiuto. Suddividendo l'inquadratura in spazi uguali con due linee orizzontali e due verticali, si formano nove quadrati. I punti di intersezione delle linee sono detti power points, cioè punti strategici in cui posizionare il soggetto. In tal modo l'inquadratura risulta meno statica e più armonica rispetto alla stessa con il soggetto collocato al centro.

La regola dei 180 gradi

Il mezzo primo piano o mezzo busto è l'inquadratura classica utilizzata quando si riprende una conversazione. In questi casi si parla di campo e controcampo. È la tecnica con cui si alternano le immagini degli attori durante il dialogo. In questa situazione è d'obbligo riprendere i personaggi sempre dalla stessa parte.

Immagina un cerchio e poi una linea che lo divide in due parti, formando due semicerchi di 180°. Le riprese devono essere fatte senza mai oltrepassare la linea immaginaria, dunque rimanendo sempre in uno dei due semicerchi scelti. Oltrepassando la linea (la cosiddetta linea d'azione) si rischia di creare confusione e disorientamento nello spettatore.

I movimenti di macchina

Il modo in cui muoviamo la videocamera determina l'aspetto del video e gli conferisce un aspetto professionale oppure no. Per questo è sempre meglio utilizzare un treppiede, un monopiede o un supporto dove appoggiare la telecamera per ottenere immagini stabili, in cui l'attenzione è focalizzata sull'azione e non sul movimento dell'immagine.

Nel caso di riprese fatte a mano, e cioè con una videocamera non fissata a un supporto, è necessario assumere una posizione comoda con il corpo, in modo tale che i movimenti della mano siano poco mossi, fluidi e non faticosi: piedi un po' separati (alla larghezza delle spalle) e gambe leggermente piegate aiuteranno l'equilibrio e la stabilità.

A livello superiore invece gomiti appoggiati ai fianchi, una mano regge la videocamera, l'altra la aiuta sorreggendo il gomito o direttamente la videocamera (o il suo display). In tal modo le riprese risulteranno meno mosse anche quando cammini.

Panoramica

Il primo movimento di ripresa è la panoramica, o *panning*, cioè un movimento orizzontale da sinistra a destra (o viceversa). Il polso non deve muoversi perché si tenderebbe a riprese instabili. Un passo in avanti, nella direzione in cui finirà la ripresa, aiuterà il corpo a muoversi naturalmente e in maniera più fluida verso quel punto.

Less is more e questa regola vale più spesso di quanto si possa pensare. Anche per il *panning* non è necessario riprendere tutto quello che si vede, da sinistra a destra in modo troppo ampio. Fare di meno è meglio, anche per una panoramica, soprattutto perché si tratta di un movimento non molto naturale per l'occhio umano: nessuno guarda un paesaggio girando la testa lentamente da destra a sinistra o viceversa, ma lo esplora a scatti, soffermandosi di volta in volta su dei particolari. Bisogna invece avere l'accortezza di non girare due panoramiche successive con movimento contrapposto: non stai spennellando! E poi niente scossoni, indecisioni o ripensamenti: vedere una panoramica che si interrompe a metà e poi torna indietro è molto fastidioso.

Verticale

Il *tilt* è il secondo movimento e consiste in una inquadratura dal basso verso l'alto o viceversa. È decisamente più comodo fissare la telecamera su un treppiede, in questo modo si otterrà un movimento più stabile e fluido. Guarda sempre, e non solo dal display, dove si sta andando ad inquadrare: la ripresa avrà un senso ben definito. E soprattutto ricorda che se stai inquadrando dal basso verso l'alto un edificio, un monumento o qualcosa di simile la ripresa deve raggiungere la sommità dell'oggetto, per far capire dove finisce.

Zoom

Lo *zoom* consiste nell'avvicinamento o allontanamento dal soggetto ripreso, stringendo o allargando l'inquadratura. Può essere veloce o lento, ma sempre a velocità costante. Non bisogna abusarne, in particolare senza un treppiede a stabilizzare l'immagine. Il rischio di avere inquadrature imprecise e provocare il mal di mare a chi guarda è sempre in agguato!

Audio

Troppe volte riprese curate nei minimi dettagli, vengono rovinare da una scarsa qualità audio o da rumori indesiderati o improvvisi, di cui non ci siamo accorti, come automobili in transito o un aeroplano in volo.

Utilizzare un microfono, se possibile, è la prima operazione utile a decidere cosa far sentire e cosa no. Ascoltare cosa viene registrato per mezzo di cuffie, inoltre, permette di sapere subito cosa si sente e se è necessario girare di nuovo una scena.

Si può collegare un microfono e registrare insieme audio e video, oppure si può anche utilizzare un altro dispositivo per registrare l'audio e sincronizzare al momento del montaggio la traccia sonora con quella video. In questo caso è importante utilizzare segnali distintivi che possano facilitare il lavoro di sincronizzazione come il famoso ciak.

Per registrare un'intervista l'ideale è avere un piccolo microfono a clip che si attacca al vestito dell'intervistato e si collega con il filo alla telecamera, ma anche un classico microfono a "gelato", tenuto sufficientemente vicino alla bocca, fa il suo dovere.

Post-produzione. Il montaggio audio-video, transizioni ed effetti

Se abbiamo costruito bene lo storyboard e fatto le riprese seguendo le annotazioni attentamente, il lavoro di montaggio sarà senza dubbio facilitato.

La fase di post-produzione può cambiare e migliorare di molto il girato, ma non può fare miracoli: delle buone riprese sono la base per un buon montaggio.

Il passaggio al digitale nel settore video ha permesso a chiunque possieda un computer e un software di video editing di montare un video. Ma non è sempre facile come si vorrebbe. Più i programmi di montaggio sono sofisticati, più è importante conoscere bene le funzioni del software, i codec di compressione e i formati di esportazione finale.

La timeline

La logica di tutti i software si basa sulla timeline, cioè la linea temporale che rappresenta la sequenza delle immagini. Può essere costituita da diverse tracce video e audio, che si sovrappongono per livelli, comprendendo eventuali titoli ed effetti.

Sulla timeline si dispongono le clip acquisite, o meglio la loro rappresentazione, e si procede con le operazioni di base del montaggio video: taglia e cuci.

Effetti e transizioni

Sia al video che all'audio possono essere aggiunti degli effetti per modificarne alcune proprietà, come il colore, l'opacità (trasparenza), il movimento e molti altri.

Le transizioni, invece, come suggerisce il termine stesso, si inseriscono tra due clip e consentono un passaggio da una inquadratura all'altra o da una scena all'altra.

Due clip accostate senza transizione creano il cosiddetto stacco netto, il metodo di cambio inquadratura più semplice e più usato nei film.

La transizione più diffusa invece è la dissolvenza che consente il classico passaggio con una sfumatura graduale della prima immagine sulla seconda. Oltre che tra due clip, le transizioni possono essere inserite all'inizio o alla fine di una clip. Applicando una dissolvenza all'inizio dell'immagine (in entrata) quest'ultima apparirà gradualmente sfumata dal nero e il corrispettivo vale per la dissolvenza in uscita. Lo stesso vale per l'audio.

Selezione del girato

La prima cosa da fare è organizzare il girato (i file) all'interno del computer in maniera ordinata, per cartelle, scartando quelle non utilizzabili, scegliendo quelle riuscite meglio (anche dal punto di vista dell'audio) e rinominando tutte le clip con nomi inerenti alle scene che contengono.

Spendere un po di tempo in questa fase, ci permetterà di guadagnarne poi nel montaggio. Il montaggio deve essere funzionale a quello che si vuole raccontare, e dovrà essere il più chiaro e semplice possibile per garantire la comprensione di quello che si vuole esprimere.

Evitiamo di voler stupire il nostro spettatore con effetti digitali. Usiamo il montaggio come riscrittura della narrazione.

Inoltre, come per ogni altro genere di linguaggio anche il montaggio osserva delle regole ben precise, che se ben padroneggiate, ci permettono di combinare in innumerevoli modi, le nostre idee. Eccone alcune, tratte da www.ilcorto.eu.

Alcune regole

Non montare assieme scene in movimento, se non sono movimenti simili. Le inquadrature panoramiche, le zoomate e altre riprese in movimento devono essere sempre intervallate da riprese statiche. Le riprese che si susseguono dovrebbero essere scattate da angolazioni diverse, con una variazione angolare di almeno 45 gradi e le sequenze di volti dovrebbero essere riprese alternando i punti di vista.

Cambia la prospettiva quando riprendi degli edifici. Se disponi di riprese simili dello stesso tipo e dimensione, la diagonale dell'immagine dovrebbe alternarsi, da anteriore sinistra a posteriore destra, e viceversa.

Cambia inquadratura quando le persone sono in movimento. L'osservatore sarà distratto dal movimento in corso e il taglio risulterà impercettibile. In particolare potrai inserire un campo lungo nel bel mezzo della scena in movimento. Assicurati però che i passaggi siano armoniosi, che vi sia coerenza nei tempi e nello spazio, evitando bruschi salti visivi.

Quanto più una ripresa è statica tanto più breve dovrà essere la sua durata. Le riprese con movimenti rapidi potranno avere, invece, durata maggiore. Dal momento che i campi lunghi hanno un contenuto più consistente, la loro durata dovrà essere maggiore.

Intervenendo consapevolmente nel montaggio delle sequenze girate, è possibile non solo produrre gli effetti desiderati, ma anche trasmettere messaggi che non possono o non devono essere mostrati con le immagini.

Una delle soluzioni più comuni è l'inserimento di immagini sul parlato. In particolare nelle interviste, sovrapporre immagini che rappresentano quello di cui si sta parlando o altri momenti dell'evento in cui l'intervista è stata fatta, consente di chiarire meglio il contesto, arricchire i messaggi veicolati dall'intervistato e non stancare lo spettatore. Inoltre, consente anche di fare tagli all'intervista senza che siano visibili, a patto che non siano nemmeno udibili!

Tipi di montaggio

Esistono sostanzialmente sei modi per comunicare messaggi con un accorto montaggio:

- **Montaggio per analogia:** l'assemblaggio delle riprese in un determinato ordine può risvegliare nello spettatore associazioni per analogia, senza che sia necessario mostrare direttamente l'effettivo messaggio. Ad esempio: un uomo scommette ai cavalli e, nella scena subito successiva, acquista un'auto di lusso dal concessionario.
- **Montaggio parallelo:** due azioni vengono mostrate in parallelo. Il filmato salta da un'azione all'altra; la durata sempre più ridotta delle riprese crea una suspense che

raggiunge il culmine. Ad esempio: due auto provenienti da direzioni diverse corrono ad alta velocità verso lo stesso incrocio.

- **Montaggio per contrasto:** il filmato si interrompe volutamente su una ripresa e riprende poi su un'altra molto diversa, per rendere evidente un contrasto. Esempio: un turista disteso sulla spiaggia; nella ripresa successiva vengono mostrati bambini che muoiono di fame.
- **Montaggio di sostituzione:** gli eventi che non devono o non possono essere rappresentati vengono sostituiti da altri. Esempio: invece della nascita di un bambino viene mostrato un fiore che sboccia.
- **Montaggio causale:** le riprese sono legate dal principio di causa ed effetto; senza la prima ripresa, infatti, la seconda risulterebbe incomprensibile. Esempio: un uomo litiga con la moglie e nella ripresa successiva finisce a dormire sotto a un ponte.
- **Montaggio formale:** alcune riprese diverse per contenuto, ma dotate di elementi comuni (ad esempio colori, forme o movimenti) possono essere assemblate insieme. Esempio: una sfera di cristallo e la terra; un impermeabile giallo e dei fiori gialli; un paracadute e una piuma che cade.

Audio

Nel montaggio video non bisogna scordarsi dell'audio. Assume un ruolo di grande importanza e spesso condiziona (positivamente o negativamente) le immagini video. Pensa ad un'intervista: le riprese potrebbero essere perfette, ma se l'audio è di scarsa qualità allora tutto il video darà la stessa impressione. Pensa ad un concerto o ad uno spettacolo e a quanto sia indispensabile l'alta qualità di ciò che le tue orecchie devono ascoltare.

Solitamente per le riprese ci si affida al microfono incorporato delle telecamere, ma a livello professionale si utilizzano microfoni e mixer. In fase di montaggio si possono applicare filtri alle tracce audio che modificano o migliorano quello che è stato registrato.

Ad ogni modo è essenziale ricordare che, come per le riprese video, anche per l'audio si possono camuffare errori e migliorare i difetti durante la fase di post-produzione, ma non si possono fare miracoli!

I sottofondi musicali (o colonne sonore, nei film) hanno una funzione determinante per la buona riuscita del montaggio. Sincronizzare i tagli del montaggio o determinate azioni e movimenti alla musica permette di armonizzare immagini e musica e dà ritmo al video.

Spesso ci si affida a brani conosciuti e di grande successo oppure si richiedono composizioni ad hoc, per uno spot pubblicitario, ad esempio. In entrambi i casi si tratta di musiche coperte da copyright che possono essere inserite nel montaggio a patto di pagare i diritti d'autore. Quello che non tutti sanno è che esistono siti web da cui è possibile scaricare gratuitamente e legalmente musica non soggetta al diritto d'autore ma pubblicata con licenze Creative Commons. Ne parleremo più avanti.

Generalmente è bene scegliere brani strumentali (senza voce) quando la musica deve fare da sottofondo ad un parlato, abbassando molto il volume quando qualcuno parla (tra i -10 e i -15 dB) ed eventualmente alzandolo negli altri momenti. A volte, per dare enfasi alle

scene, si può usare un leitmotiv (motivo conduttore), cioè un tema musicale ricorrente associato ad un personaggio, un sentimento, un luogo, un'idea, un oggetto. Per capirci, quello che accompagna l'arrivo dello squalo nel film *Lo squalo* o quello di Indiana Jones in ogni avventura.

È importante utilizzare la musica come accompagnamento alle immagini. Una musica troppo alta, molto conosciuta o cantata può distrarre dalle immagini e vanificarne l'uso.

Titoli

Infine, si possono inserire titoli di presentazione all'inizio e di coda, alla fine, oppure testi in sovrimpressioni alle immagini. Un esempio classico è il sottopancia: la barra sottostante un intervistato che riporta il nome, cognome e ruolo o qualifica.

La durata dei titoli è semplice da stabilire: fai sempre una prova di lettura di quello che hai scritto, come se lo leggessi per la prima volta.

Ad ogni modo, meno c'è da leggere e meglio è. Il video deve parlare con le immagini, non con le parole.

Esportazione

I software di video editing permettono quasi tutte le operazioni in tempo reale e la visione immediata delle modifiche apportate. In alcuni casi però è necessario eseguire un *rendering* di alcune parti del video, cioè una trasformazione o una resa del video in forma fluida e leggibile senza scatti.

La renderizzazione può essere richiesta quando si applicano molti effetti a una immagine oppure quando si sovrappongono più clip per creare il cosiddetto effetto *picture in picture*. È utile eseguirla durante il montaggio se si vuole vedere immediatamente e in maniera scorrevole la parte di video su cui è richiesta.

Ad ogni modo alla fine del montaggio, tutto il video deve essere renderizzato ed esportato in un unico file. Bisogna scegliere il formato (e quindi il codec di compressione) da utilizzare per l'esportazione e attendere (il tempo varia in base alla durata del filmato e al codec scelto) il completamento dell'operazione.

Con le più recenti videocamere digitali, che permettono di registrare video in formato Full HD, l'esportazione dovrebbe fare in modo di mantenere l'alta definizione delle riprese. Perciò il filmato deve essere esportato utilizzando il codec H.264. Il tempo necessario sarà tanto maggiore quanto più elevata sarà la quantità di Megabit per secondo (Mbps o Mb/s) scelta per la conversione del video.

Le impostazioni di massima per l'esportazione sono:

- formato file: mp4 (preferibile), avi o mov
- codec: H.264 o MPEG-4
- Formato immagine: 16:9
- Dimensioni: 1920x1080 (1080p) o 1280x720 (720p)

- Fotogrammi al secondo (frame rate) 25 o 29.97 (a seconda del tipo di registrazione iniziale)
- Bit rate: 15 Mbps per 1080p, 7 Mbps per 720p

Generalmente è meglio esportare con le stesse impostazioni di registrazione. Questo significa che se abbiamo impostato la registrazione della videocamera a 720p, esporteremo a 720p.

Se pensiamo che saranno necessarie ulteriori modifiche conviene fare una esportazione di qualità minore, per esempio 320p, per velocizzare i tempi di esportazione.

Strumenti. Filmare con telecamere, fotocamere e smartphone

Dai tempi delle grosse telecamere a spalla della televisione e delle cineprese a pellicola del cinema, negli ultimi anni il mondo del video si è arricchito di molte nuove forme di videocamere compatte e ridotte a dimensioni minime per essere utilizzate durante attività sportiva o integrate nei droni per spettacolari riprese aeree.

Inoltre, l'evoluzione della tecnologia digitale ha portato con sé la possibilità di registrare video nella maggior parte delle macchine fotografiche e degli smartphone, in certi casi anche in HD (alta definizione). Questo non significa che qualsiasi telefono o macchina fotografica vada bene per realizzare un video, ma che con alcuni modelli in commercio si possano realizzare prodotti di buona qualità, senza dover forzatamente ricorrere a telecamere professionali.

Come per tutte le apparecchiature tecniche, dobbiamo documentarci leggendo attentamente il libretto di istruzione, per conoscere le proprietà e decidere se il dispositivo scelto è adatto allo scopo.

Per quanto riguarda gli smartphone, è necessario registrare in formato mp4 con definizione non inferiore a 360p, meglio 720p o 1080p.

Esistono diverse App per realizzare video e anche per il montaggio, ma prima di tutto è importante avere le idee chiare su cosa fare e tenere a mente alcune indicazioni:

Tenere impostato il videotelefono alla risoluzione più alta possibile e regolare l'impostazione del bianco

Tenere il telefono sempre in orizzontale, il più fermo possibile, usando un treppiede o anche appoggiandovi ad un muro

Utilizzare un microfono esterno, alla peggio anche quello dell'auricolare, e assicurarsi che non ci siano forti rumori di fondo

Non fare movimenti bruschi o troppo rapidi perché il risultato sarà inguardabile

Fare una serie di riprese da più punti di vista, alternando riprese strette e larghe

Mettere il soggetto principale bene in vista, non troppo vicino, non troppo lontano

Non fare riprese contro luce, cioè inquadrando il sole o forti sorgenti luminose, né con troppa poca luce

Non usare lo zoom digitale, peggiora la risoluzione delle riprese, meglio avvicinarsi al soggetto

Occhio alla memoria del telefono! Possiamo anche ampliare la capacità di memoria, con un'altra scheda di memoria, ma deve essere compatibile col proprio telefono.

Occhio alla batteria! Fare molte riprese richiede molta energia ed è facile finire la batteria in fretta.

Spesso fotocamere compatte o fotocamere reflex possono registrare in formato HD, con una definizione migliore dei più comuni telefoni. Inoltre, la durata della batteria sarà sicuramente più lunga. Non sempre, però, è possibile collegare un microfono esterno.

Le telecamere compatte sono strumenti buoni, con maggiori funzionalità, ma occorre ugualmente utilizzare un supporto fisso e non abusare dello zoom, anche se dotate di sistemi di stabilizzazione dell'ottica, oltre che ricorrere a un microfono esterno, se possibile, per migliorare la qualità dell'audio.

Strumenti. Software gratuiti per il montaggio e risorse audio online

Esistono software professionali, come ad esempio Adobe Premiere CC, Final Cut Pro, Avid Xpress, ma chiaramente in quanto pro, fanno parte di flussi di lavoro più complessi e non sono di semplicissimo utilizzo.

Esistono anche molti software pensati per un utilizzo non professionale, più domestico, che a volte sono già compresi nei sistemi operativi dei computer come ad esempio Windows Movie Maker per le piattaforme Microsoft e I Movie per Apple.

Come accennato, esistono anche applicazioni pensate direttamente per smartphone e tablet. Va detto che spesso sono utili per brevi video e non molto complessi. Quando si tratta di fare video di alcuni minuti con diverse riprese, titoli, musica e qualche effetto, conviene utilizzare un programma di montaggio su pc e potrebbe essere necessario utilizzare un pc con buone prestazioni (processore veloce, sufficiente memoria RAM, scheda grafica dedicata).

Alcuni programmi semi-professionali gratuiti utilizzabili sono:

Shotcut <https://www.shotcutapp.com>

Da Vinci Resolve <https://www.blackmagicdesign.com/it/products/davinciresolve/>

Hitfilm Express <https://hitfilm.com/express>

Per i principianti, il primo è da preferire per facilità di utilizzo. Gli altri due, ottimi programmi, richiedono uno studio approfondito e un pc performante. Per scaricare quest'ultimi viene richiesta la registrazione al sito web.

Si assomigliano tutti nell'interfaccia grafica: una timeline, uno o due display per il video, una gallery che contiene i file (clip, immagini, audio), una raccolta di effetti e transizioni e un display audio.

Risorse audio

Come abbiamo visto, possiamo corredare il nostro video di effetti sonori e musiche. Queste serviranno per rimarcare momenti particolari o descrivere qualcosa che la parola non riesce ad esprimere.

Anche qui una precisazione. Le canzoni e le musiche di autori professionisti o noti, sono soggette a diritto d'autore e non possono essere utilizzate per i nostri video.

Fortunatamente la soluzione a questo problema la troviamo sul web dove possiamo scaricare gratuitamente librerie di suoni e musiche da YouTube, (è sufficiente possedere un account Google) www.youtube.com/audiolibrary/music, o su portali dedicati come Free Music Archive freemusicarchive.org/ o Freesound www.freesound.org, dove sono disponibili musiche con licenze Creative Commons che consentono gratuitamente l'utilizzo e la diffusione. Nella maggioranza dei casi le musiche sono rilasciate con licenza CC-BY (Attribution Only), per cui è richiesto di esplicitare l'attribuzione della canzone al suo autore. Questo può essere fatto inserendo nei titoli di coda l'attribuzione nella forma "Titolo canzone by Nome e cognome dell'autore (CC-BY 1.0, 2.0, 3.0 o 4.0)" a seconda del tipo di licenza.

Nel caso di licenze CC-BY ND (No Derivatives) e CC-BY NC ND (Non Commercial No Derivatives) non è concesso modificare la canzone o pubblicarla in un formato differente da quello originale. Per questo non è possibile utilizzare questo genere di musiche nei nostri video.

I nostri video. Genere, struttura, messaggi

Veniamo finalmente al nostro video.

Prima di tutto, l'obiettivo. Raccontare le attività del progetto *Scegli con gusto, gusta in salute* realizzate dalla vostra scuola.

A chi ci rivolgiamo? Ai nostri compagni di scuola, a quelli delle altre scuole, ai professori, a chi non conosce il progetto, potenzialmente a tutto il mondo.

Il genere di video, quindi, potrà spaziare tra un video informativo, un mini-documentario, un servizio da TG, un mix di fiction e documentazione, ... Le possibilità sono molte, l'importante è non perdere di vista la finalità di documentare le attività svolte e raccontarle chiaramente a chi non le ha vissute.

Per facilitarvi nell'impresa, ecco una struttura di massima del video:

- Attività di prevenzione oncologica
- Attività dei peer
- Attività motoria
- Coinvolgimento della comunità

Ovviamente le parti possono essere riordinate o anche intervallate tra loro a patto di rendere chiara la logica scelta. Per esempio con un personaggio o un oggetto che dà continuità alla storia partecipando o comparando nelle diverse attività o interagendo con un ruolo ben evidente.

La durata complessiva del video deve essere di massimo 10 minuti, inclusi eventuali titoli iniziali e di coda, ma possono bastare 5 minuti per trasmettere i messaggi che avrete deciso.

Questi messaggi devono essere chiari. Sarà sufficiente, durante la pianificazione, chiedersi: quali sono le cose più interessanti da riprendere? A che scopo mostriamo agli spettatori quello che abbiamo ripreso? Cosa vogliamo trasmettere? Chi facciamo parlare? Cosa vorremmo che dicesse? In breve, qual è la storia che vogliamo raccontare?

Scrivetevi gli obiettivi e teneteli sempre presenti.

Nel progettare le scene, potete anche decidere di realizzare 4 video di massimo 2:30 minuti ciascuno sulle diverse attività, da ricomporre in un unico video finale composto di 4 capitoli.

Non temete di sbagliare, perché sbagliando si impara. Per ottenere un video convincente, dovrete mettere insieme tecnica e fantasia, precisione e divertimento.

Risorse utilizzate e utili

- L. Di Mele, G. Cappello, A. Rosa, Video education. Guida teorico-pratica per la produzione di video in ambito educativo, Ed. Erickson, 2008.
- A. Movilia, Breve dispensa di cinema, www.di.unimi.it, 2008.
- A. Napolitano, Documentare con il video, www.adriananapolitano.it 2011.
- Roadmovie, Nozioni di base per gli insegnanti sul tema «film», www.roadmovie.ch, 2009.
- S. Sueti, Formazione videomaking. 2016
- www.ilcorto.eu

Esempio di storyboard

Sintesi

Titolo provvisorio

Durata prevista

SCENA 1. Int/Est	Location
Inquadrature	Descrizione scena, dialoghi
SCENA 2.	
SCENA 3.	
SCENA 4.	
SCENA 5.	

