

# **Documentare con il video**

Adriana Napolitano

## Informazioni

Questo ebook è stato realizzato come project work finale del [Master in Nuovi Media e Formazione](#) - Università degli Studi di Foggia, IV Edizione.

Scritto con [OpenOffice Writer](#) ed esportato in formato **epub** con il software [Calibre](#).

E' rilasciato sotto licenza Creative Commons [Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5](#).

Devi attribuire quest'opera ad Adriana Napolitano - [www.adriananapolitano.it](http://www.adriananapolitano.it) .

Leggi questo ebook sfruttando tutti i vantaggi che offre un ebook: apri i link inseriti nel testo, guarda (ed eventualmente scarica) i software suggeriti e se ti vengono dubbi o vuoi darmi consigli manda una mail [adriananapolitano007@gmail.com](mailto:adriananapolitano007@gmail.com) .

## Ringraziamenti

A tre dei docenti del master vanno i miei ringraziamenti per il contributo che, sebbene involontario, sono riusciti a darmi durante le loro lezioni per la realizzazione di questo ebook.

A [Michele Baldassarre](#) per l'idea, a [Giuseppe Granieri](#) per alcuni spunti di riflessione e a [Davide Faggiano](#) per alcune informazioni di tipo tecnico.

**Maggio 2011**

## Perchè un ebook?

Ho acceso il pc e ho iniziato a scrivere. Ho potuto inserire dei link nel testo (sapendo che sarebbero stati visitati) e alla fine ho convertito tutto in un formato leggibile per un tablet o un [eReader](#). Ho fatto l'upload del file sul [mio sito](#) e adesso l'ebook è scaricabile (potenzialmente) da tutto il mondo. Wow!

E tu che devi leggerlo? Con un clic ce l'hai sul tuo iPad (o su qualsiasi altro dispositivo) e puoi iniziare la lettura. Non ha peso, non ha carta e non occuperà spazio (quello che ormai non hai più) nella tua libreria. Il formato *epub*, inoltre, è *reflowable*: la quantità di testo mostrata in ogni pagina si adatta al tuo dispositivo e ti consente una lettura agevole con la dimensione del testo che decidi tu. E siccome ho scelto di distribuirlo gratuitamente puoi inviarlo ad un tuo amico in mezzo minuto.

Ma i vantaggi di un ebook te li spiegano, molto meglio di quanto riuscirei a fare io, Marco Ferrario di [BookRepublic](#) e [Luca Masali](#) in [questo articolo](#) e [Giuseppe Granieri](#) in [questo post](#).

## Ci piace guardare

E ci piacciono le storie, meglio se raccontate dalle immagini di un film. Ci piacciono i video delle band musicali grazie ai quali, oltre ad ascoltare i suoni, riusciamo a vedere come si muovono gli artisti davanti al pubblico, i movimenti delle loro mani sugli strumenti, le espressioni dei loro volti. E poi ci piace quando una notizia, insieme al racconto testuale del fatto, è corredata di foto o, meglio ancora, video che riportano parte dell'accaduto.

Vuoi un esempio? Prova a leggere la homepage delle notizie di Google [news.google.it](https://news.google.it). E' molto probabile che la tua curiosità sia stimolata dalle notizie che di fianco hanno una foto, rispetto alle notizie che ne sono prive.

Vuoi un altro esempio? Avrai notato che dopo la morte di Osama Bin Laden il materiale più desiderato dagli utenti del web, e non solo, è stato il video o perlomeno le immagini della sua uccisione. E chi tenta di diffondere nuovi virus informatici cercando di fare un po' di [clickjacking](#) lo sa ed è per questo che le bacheche di Facebook di tutto il mondo si sono riempite di link che dicevano di riportare al video dell'esecuzione di Bin Laden.

Insomma ci piace guardare. E questa affermazione è valida in generale. Vediamo tutto, indipendentemente dalla nostra volontà. Tutto quello che passa davanti ai nostri occhi non può fare a meno di essere visto. Poi però guardiamo anche, cioè vediamo con l'intenzione di vedere. Ma spesso l'intenzione non deriva da una scelta meditata. Il nostro sguardo viene attratto da immagini che, per motivi a volte sconosciuti, ci conquistano. Molto di più se le immagini in questione si muovono e raccontano una storia o un fatto (che poi è sempre una storia, ma breve). Davanti ad un video, se ci interessa e ci piace, ci rimaniamo molto più volentieri che di fronte ad un testo. Perché riceviamo più stimoli (visivi, uditivi) e perché sappiamo che solitamente attraverso un video otteniamo più velocemente un messaggio che, riportato solo a parole, ci metterebbe più tempo e richiederebbe un maggiore sforzo cognitivo del lettore per arrivare. E ricordiamo anche più facilmente quello che vediamo.

Perciò se hai la possibilità di guardare un video anziché delle immagini piuttosto che

leggere un testo allora guarderai il video. Stai forse pensando che non è sempre così? Non hai tutti i torti. Se ci fosse un film per ogni libro e se questa teoria fosse sempre valida allora nessuno aprirebbe più i libri. Ma (per fortuna) non è così!

Osserviamo (e anche questa volta guardiamo, con gli occhi e la mente) il modo in cui stanno evolvendosi certi comportamenti. Sempre più frequentemente usiamo il web, e Internet in generale, per i nostri bisogni. Siamo sempre più connessi, con diversi tipi di dispositivi e per periodi di tempo sempre più lunghi ma, al tempo stesso, ci stiamo abituando ad essere sempre più veloci nella ricerca delle informazioni prima e nella loro fruizione dopo. Preferiamo confrontare fonti diverse per la stessa notizia, cercare documenti [crossmediali](#) e condividere con gli altri, sperando in un commento o in un approfondimento. E' l'atteggiamento che molti definiscono *social* e che ci permette di creare relazioni e connessioni. Internet ci offre opportunità nuove e insieme al rapido avanzamento delle tecnologie informatiche rende possibili in modo più semplice e veloce operazioni prima impensabili.

E allora se hai una videocamera, un computer ed una connessione ad Internet puoi fare (quasi) la stessa cosa che fanno i telegiornali, i registi, i canali televisivi. Siamo potenzialmente tutti uguali su YouTube. Il risultato finale dipende dalle tue idee e dal modo in cui scegli di metterle in pratica (e un po' anche dagli strumenti hardware e software che hai a disposizione).

In questo ebook faccio (anche per me stessa) un riepilogo strutturato dei passi necessari alla realizzazione di un video, dalla progettazione alla pubblicazione. Un video che serva a documentare un fatto, un evento e che poi sia pubblicato in rete. Qualche suggerimento di base sulle riprese, sul montaggio e sull'esportazione finale.

Leggi questo ebook se un po' ti appassiona il mondo del video e se -come me- pensi che avrà un ruolo di rilievo sempre maggiore in futuro.

## Pre-produzione: lo storyboard

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 ecc. 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.

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, ma 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. Se poi il video è realizzato per un committente, usare dei disegni che rappresentano le scene piuttosto che una descrizione testuale delle stesse semplifica la comunicazione dell'idea di progetto.

Certo disegnare a mano è molto più semplice che farlo al pc, ma esistono dei software che sostituiscono benissimo la carta per la fase di pre-produzione, mettendo a disposizione dell'utente strumenti che ne aumentano la creatività e le possibilità. Ti basta dare una rapida occhiata al sito di [Celtx](#) per capire di che sto parlando.

Perciò inizia così: pensa alla storia che vuoi raccontare o alla vicenda che vuoi documentare, immagina l'ambientazione iniziale e fanne uno schizzo su carta. Poi pensa ai personaggi che devono apparire e alle azioni che devono svolgere: un movimento, un dialogo. Non puoi già avere le idee chiare di quello che vuoi rappresentare, ma lo storyboard serve proprio a questo: ti aiuta ad elaborare e a rendere concrete le idee o possibilità che hai. Puoi corredare ogni disegno con una descrizione testuale della scena e puoi già iniziare a pensare al tipo di inquadratura che meglio racconta le immagini.

Ipotizza anche una durata totale del video e in base a questa suddividi i momenti della storia. Se si tratta di uno spot pubblicitario spesso si è costretti a condensare tutto in meno di un minuto. In questo caso lo storyboard diventa fondamentale.

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, [steadycam](#), [dolly](#), microfoni, cavi, luci.

Terminato lo storyboard, che rimane sempre una bozza, modificabile in ogni momento, si può passare all'azione sul campo, impugnando o -consenti il termine- inspallando una telecamera.

## Lavorazione: le riprese

Se stai leggendo questo ebook su un computer o su un tablet e disponi di una connessione ad Internet allora potrai anche guardare i video linkati nel testo. Stiamo parlando di riprese video, dunque quale modo migliore di spiegarle se non mostrando direttamente come vanno fatte?

### Prima di premere REC

Bilanciamento del bianco e messa a fuoco sono le operazioni di base da effettuare prima di iniziare la registrazione.

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).

Se il colore è quello giusto anche la nitidezza delle immagini deve esserlo. 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.

### **I movimenti di macchina**

Il modo in cui muoviamo la videocamera determina l'aspetto del video e gli conferisce un aspetto professionale (oppure no). Perciò, nel caso di riprese fatte a mano, e cioè con una videocamera non fissata su 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 (a livello delle spalle) e gambe leggermente piegate aiuteranno il tuo equilibrio e la tua 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.

Il primo movimento di ripresa è il *panning* e cioè un movimento orizzontale (una panoramica) 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 quasi fastidioso.

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, si deve capire dove finisce insomma. Guarda [questo video](#) per un riepilogo visivo di quanto appena detto.

*Dolly* (in italiano *carrello*) consiste nel posizionamento della videocamera su un carrello e nell'avvicinamento o allontanamento fisico della videocamera dal soggetto. [Guarda un esempio](#). Se invece l'inquadratura accompagna i movimenti del soggetto lateralmente allora si parla di *Truck*.

Una tecnica di particolare effetto è lo *Zolly* (da zoom e dolly). Si sceglie un punto di riferimento, il soggetto da inquadrare, e ci si avvicina o allontana fisicamente usando contemporaneamente lo zoom in senso contrario al movimento: zoomata in avanti e carrellata all'indietro, ad [esempio](#). È esattamente l'[effetto vertigine alla Hitchcock](#). Se si riesce a far coincidere la velocità del movimento fisico con quello ottico dello zoom allora il risultato è perfetto.

## **Le inquadrature**

Un'inquadratura è “una rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo”. L'utilizzo di inquadrature diverse nelle riprese aiuta a creare una storia, per questo è importante capire quali sono le più adatte a descrivere una scena. In fase di montaggio saranno poi i cambi di inquadratura a determinare l'efficacia comunicativa della sequenza.

L'operatore esperto non filma mai a caso: ha già ben chiari il punto di inizio e di fine dell'inquadratura e il significato che vuole darne. Nessuna indecisione dunque. Si sente

spesso parlare di *montaggio in macchina* ed è così che dovrebbe essere: la sequenza di scene che si costruirà con il montaggio deve già avvenire preliminarmente in fase di ripresa.

E la durata delle inquadrature? Non c'è una regola precisa, ma solitamente vale il concetto che quando l'occhio ha esplorato completamente la scena allora si può cambiare inquadratura.

Ecco un elenco ed una breve descrizione delle principali inquadrature. Si parla di *piano* per riferirsi all'inquadratura di una persona e di *campo* per quella di un paesaggio. Ho preferito non inserire immagini delle varie inquadrature (se ne trovano così tante in rete) ma solo una descrizione testuale. Dopo aver letto, però, guarda [questo video](#). E' tratto da *Il buono, il brutto e il cattivo* di Sergio Leone. Ritroverai tutte le inquadrature in 5 minuti di scena.

- **CLL CAMPO LUNGHISSIMO:** inquadratura da lontano di paesaggi o panorami; i personaggi non si distinguono
- **CL CAMPO LUNGO:** inquadratura simile alla precedente, dove però si distinguono in lontananza le persone ed un maggior numero di particolari come strade, case
- **CT CAMPO TOTALE:** inquadratura di tutto l'ambiente con i personaggi ben visibili
- **CM CAMPO MEDIO:** al centro dell'inquadratura ci sono i personaggi
- **FI FIGURA INTERA:** inquadratura a figura intera di una persona, dalla testa ai piedi
- **PA PIANO AMERICANO:** inquadratura della persona tagliata poco sopra le ginocchia (pare sia nata nel cinema western per mostrare le fondine appese al cinturone dei personaggi)
- **PM PIANO MEDIO** o **MF MEZZA FIGURA:** inquadratura della persona tagliata dalla vita in su
- **MPP MEZZO PRIMO PIANO** o **MB MEZZO BUSTO:** inquadratura della persona tagliata all'altezza del petto
- **PP PRIMO PIANO:** inquadratura di un volto dall'altezza delle spalle (in fotografia "formato tessera")

- **PPP PRIMISSIMO PIANO:** inquadratura del viso, da metà collo circa all'attaccatura dei capelli
- **DETTAGLIO O PARTICOLARE:** inquadratura di una mano, della bocca, degli occhi ecc. Ovviamente vale anche per oggetti e altri particolari.

Hai già dimenticato di [guardare il video](#)? Noterai come 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 (merito anche della colonna sonora, diciamolo).

### 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. Si suddivide (mentalmente) l'immagine con due linee orizzontali e due verticali, in modo da formare 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 sente spesso parlare 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 (anzi no, [guarda](#) - questo è un ebook) 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.

## Le luci

Le condizioni di luce sia in un ambiente chiuso che all'aperto possono essere diverse e variabili. La base per ottenere una buona illuminazione in un interno consiste nell'utilizzo di tre fonti di illuminazione: [3 point lighting](#). L'illuminazione a tre punti permette di ottenere una distribuzione uniforme della luce sul soggetto e di evitare ombre indesiderate.

La prima luce (o lampada) è la *key light*. È la sorgente principale di illuminazione e deve essere posizionata con un [angolo di 45°](#) rispetto all'inquadratura della videocamera. Non deve essere puntata direttamente in faccia al soggetto che altrimenti risulterebbe con il tipico aspetto abbagliato di una foto fatta con il flash. Con la *key light* il soggetto inquadrato presenterà delle ombre nella parte del viso opposta alla luce. Per riempire queste ombre si usa una seconda luce detta proprio "di riempimento" o *fill light*. Anche questa va posta a 45° dalla videocamera ma [dall'altro lato](#). La luce di riempimento dovrebbe essere meno intensa della luce principale perciò puoi usare una lampada con un voltaggio minore oppure allontanare un po' la luce dal soggetto. Nonostante l'effetto ottenuto sia di una luce più omogenea e piacevole il risultato complessivo è però un po' piatto. Una terza luce detta *backlight* o controluce servirà a far risaltare il soggetto dallo sfondo. Deve essere posizionata [dietro al soggetto](#) ma al di fuori dell'inquadratura sia perché non deve rientrare nelle immagini riprese sia perché non deve puntare direttamente alle lenti della videocamera. L'intensità di questa lampada deve essere piuttosto bassa. La combinazione di queste tre luci è la base per creare poi scene più complicate.

E' inutile dire -ma lo dico ugualmente- che quelle sopra descritte rappresentano soltanto alcune indicazioni per iniziare a sperimentare le varie tecniche di ripresa. La scuola

migliore, in questo caso, non è rappresentata da libri e manuali quanto dall'osservazione di quello che fanno e hanno fatto gli altri (registi, documentaristi ecc.). Probabilmente adesso, con qualche conoscenza teorica in più, potresti iniziare a guardare film e video con un'ottica diversa, più attenta e consapevole.

## Post-produzione: il montaggio

Un bravo video operatore avrà già realizzato, almeno per quanto possibile, un buon montaggio in macchina. Inquadrature precise e con un senso logico, immagini mai sfocate o mosse, un senso del racconto percepibile già dalle riprese. Tutte caratteristiche che aiuteranno -e renderanno felice- chi dovrà poi occuparsi del montaggio. 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.

Le videocamere digitali (tutte quelle in commercio, ormai) permettono un montaggio in digitale e cioè con il semplice utilizzo di un pc. Niente centraline di montaggio, videoregistratori, titolatrici e mixer audio che un tempo in pochi potevano permettersi. Adesso è sufficiente riversare o -con un termine aggiornato- acquisire il materiale sull'hard disk di un computer e possedere un software di video editing per poter montare un video.

Il passaggio al digitale nel settore video ha permesso di trasformare il segnale continuo dell'analogico in quello discreto del digitale. E "discreto" significa rappresentabile con 0 e 1, con bit, l'unità minima di informazione per un computer. Non importa se il video è stato registrato su cassette MiniDV, su DVD o su schede di memoria: il segnale è sempre digitale e può essere elaborato da un pc.

I programmi utilizzati sono detti software di video editing non lineare o semplicemente [non-linear editing](#) (NLE). Non lineare perché non si agisce mai direttamente sulle fonti originali (linear editing), ma su una loro rappresentazione. Il flusso audio e video, acquisito tramite codec di compressione, non sarà mai modificato realmente durante la fase di montaggio e i tagli, i filtri e gli effetti applicati alle immagini non saranno mai definitivi perché il materiale acquisito è sempre lì, immutato sul tuo hard disk: si lavora su una rappresentazione del video (e dell'audio) e non sulla fonte.

### La timeline

Il nucleo di tutti i software NLE è la timeline, cioè la linea temporale che rappresenta la

sequenza delle immagini. E' costituita da diverse tracce dedicate al video, all'audio, ai titoli e agli effetti. Su di essa si dispongono le clip acquisite -sempre meglio dire "la loro rappresentazione"- e si procede con le operazioni di base del montaggio video: taglio e cucito.

## **Effetti e transizioni**

Sia al video che all'audio possono essere aggiunti degli effetti. Immagina una pellicola trasparente applicata alle scene che ne modifica alcune proprietà: colore, luminosità e contrasto. Esistono poi effetti più complessi che riescono a trasformare in modi particolari le immagini: flou (per rendere più morbidi i dettagli), strobo (video a scatti), pellicola invecchiata. Altri invece ne modificano l'aspetto: rimpicciolire, ruotare, creare contorni. Quello che deve essere chiaro è che gli effetti si applicano SULLE immagini.

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 e 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 classica dissolvenza che consente il 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. Forse ne hai sentito parlare con i termini *Fade In* e *Fade Out*. E lo stesso è per l'audio.

## **Software NLE**

I più diffusi e utilizzati software di video editing non lineare in ambito professionale o semi-professionale si contano sulle dita di una mano.

[Adobe Premiere Pro](#) sviluppato dalla Adobe Systems Incorporated, disponibile sia per



Windows sia per Mac; [Edius](#) sviluppato dalla Grass Valley e disponibile solo per Windows; [Final Cut](#) sviluppato dalla Apple e disponibile solo per Mac; [Avid Studio](#) sviluppato dalla Avid Technology e disponibile sia per Windows sia per Mac; [Vegas Pro](#) sviluppato da Sony e disponibile solo per Windows.

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.

Se si conosce almeno uno dei software per il montaggio video allora il passaggio ad un altro non dovrebbe richiedere molta fatica: le funzioni sono simili per tutti. Quello che bisogna imparare sono le tecniche di montaggio vero e proprio. La buona conoscenza del software aiuta solo ad essere più veloci ed efficienti nella post-produzione.

### **Istruzioni per il montaggio**

Non esistono regole precise, ma di certo alcune linee guida possono aiutare. Quelle che seguono sono tratte da [www.ilcorto.eu](http://www.ilcorto.eu).

Non montare assieme scene in cui la videocamera è in movimento: 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. Inserisci dei tagli 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, 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. 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.

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 ci sono buone possibilità di camuffare errori e migliorare 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. 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 -di regola- possono essere inserite nel montaggio a patto di pagare i diritti d'autore. Quello che non tutti sanno è che esistono siti Internet da cui è possibile scaricare gratuitamente e legalmente musica non soggetta al diritto d'autore ma pubblicata con licenze Creative Commons. Uno fra tutti, e probabilmente il più conosciuto e fornito, è [Jamendo](#). Generalmente è bene scegliere brani strumentali (senza voce) quando la musica deve fare da sottofondo ad un parlato, abbassando il volume quando qualcuno parla e 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.

Infine si possono inserire titoli di presentazione e di coda oppure testi in sovrimpressioni alle immagini. La durata è semplice da stabilire: fai sempre una prova di lettura di quello

che hai scritto, soprattutto per i titoli iniziali. Quelli di coda di solito non li legge mai nessuno e quindi possono scorrere più velocemente. Se il tuo video deve essere pubblicato online ed è correlato ad un prodotto o ad un servizio dotato di sito web, può essere efficace inserire (all'inizio o alla fine) l'URL del sito.

## Esportazione e pubblicazione

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 porzioni di 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 ad 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.

Se pensi di caricare il tuo video su una piattaforma di video sharing (YouTube, Vimeo) allora troverai [indicazioni](#) adatte sui formati accettati e consigliati per l'upload. I più diffusi sono certamente il formato MPEG (per i video realizzati con un Pc) e MOV (per quelli realizzati con un Mac).

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 [AVCHD](#). 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.

L'alternativa alla pubblicazione online è la masterizzazione su DVD o Blu-ray. I filmati in Full HD possono conservare l'alta qualità solo se masterizzati su un Blu-ray disc.

È banale dire che i video progettati per essere pubblicati online devono avere caratteristiche differenti dal video delle vacanze destinato ad essere conservato su DVD. Innanzitutto la durata: gli utenti del web sono abituati a leggere e a guardare di fretta, dunque un video online dovrebbe solitamente durare qualche minuto. Deve condensare,

perciò, il messaggio o il racconto in immagini brevi e significative.

Per essere visto, sul web un video deve prima essere trovato: è fondamentale dare un titolo appropriato al filmato, corredarlo di una descrizione dettagliata di quello che rappresenta, dei personaggi, dell'evento e, volendo, da chi è stato realizzato. Infine, sulle piattaforme che offrono questa possibilità (quasi tutte), è indispensabile aggiungere delle parole chiave o *tag* che aiuteranno nella ricerca del video.

Le varie fasi sopra descritte per la realizzazione di un video rappresentano delle linee guida e dei consigli iniziali per chi si avvicina a questo settore. Gli argomenti sono tanti ma -per fortuna- lo sono anche le fonti dalle quali potersi documentare. Ricorda però che oltre a leggere manuali e guide devi soprattutto guardare (che è una cosa che ci piace), perciò...buona visione!

## Testi e siti web consultati

- Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva. (Diego Cassani)
- Video education. Guida teorico-pratica per la produzione di video in ambito educativo. (L. Di Mele, G. Cappello, A. Rosa)
- [www.videomaker.com](http://www.videomaker.com)
- [www.youtube.com/user/videomaker](http://www.youtube.com/user/videomaker)
- [www.ilcorto.eu](http://www.ilcorto.eu)
- [www.tuttowebvideo.com](http://www.tuttowebvideo.com)
- [www.girovagandointrentino.it/team/ghezzer/videoc](http://www.girovagandointrentino.it/team/ghezzer/videoc)
- [www.federica.unina.it/corsi/laboratorio-audiovisuale](http://www.federica.unina.it/corsi/laboratorio-audiovisuale)
- [www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1582](http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1582)
- [gold.indire.it/gold2](http://gold.indire.it/gold2)
- [www.webmasterpoint.org/programmazione/programmazione/guida-creare-pubblicare-video-siti](http://www.webmasterpoint.org/programmazione/programmazione/guida-creare-pubblicare-video-siti)