

INTRODUZIONE AL VIDEOMAKING

PARTE I: LA PRODUZIONE

PROGRAMMA

10.15 – 11.30 Il linguaggio cinematografico

11.30 – 12.30 Cinetecnica

12.30 – 13.00 Prove tecniche su camera

13.00 – 14.00 Pausa pranzo

14.00 – 14.30 Sceneggiatura, piano di lavorazione e foglio di edizione

14.30 – 17.30 Scrittura e riprese

17.30 – 18.30 Visione del materiale video

Il linguaggio dell'audiovisivo

Argomenti

- La sceneggiatura
- Il tempo della storia e il tempo del discorso
- L'inquadratura
- Il profilmico e il filmico
- Il profilmico: l'ambiente
- Il profilmico: la luce e il colore
- Il filmico: la scala dei campi e dei piani
- Il filmico: l'angolazione di ripresa
- Il rapporto fra campo e fuori campo
- Soggettiva e sguardo
- I movimenti di macchina
- Il suono, la musica, la voce, i rumori

La sceneggiatura

Prima di un film, in immagini e suoni, c'è un'idea. L'idea deve prendere forma per dare vita ad una storia adatta ad essere raccontata per immagini.

La sceneggiatura è il processo di elaborazione del racconto audiovisivo che passa attraverso diversi stadi:

- Il soggetto
- il trattamento
- la scaletta
- la sceneggiatura
- il decoupage tecnico
- lo storyboard

La sceneggiatura

Il **SOGGETTO** è la prima manifestazione concreta di un'idea. E' un piccolo racconto, uno spunto narrativo, il breve riassunto dell'idea.

E' solitamente contenuto in poche righe, al massimo un paio di pagine.

In quanto concreta manifestazione di un'idea, può avere un'esistenza legale.

Un caso particolare di soggetto: l'adattamento. L'adattamento è un soggetto derivato da una preesistente opera letteraria o drammaturgica. In questo caso l'elaborazione del soggetto passa attraverso un processo di progressiva sintesi.

La sceneggiatura

Il **TRATTAMENTO** è l'elaborazione successiva del soggetto. Gli spunti narrativi vengono sviluppati e approfonditi.

Il trattamento:

- ha una lunghezza di alcune decine di pagine,
- la forma è ancora letteraria ma l'intrigo è già articolato,
- la struttura drammatica ha una sua progressione,
- i dialoghi sono in parte già abbozzati, ma in uno stile ancora indiretto.

La sceneggiatura

La **SCALETTA** segna la fase del passaggio dal momento letterario della storia a quello della costruzione del film.

Il trattamento viene sezionato, scandito, suddiviso in scene che vengono numerate.

La scaletta è lunga circa due pagine e non supera i 20/30 episodi. La scaletta serve a tenere sott'occhio l'intera storia del film.

La scaletta consente di controllare i ritmi del film, capire se l'inizio è lento o anticipa troppo ciò che sarà rivelato successivamente.

La sceneggiatura

La **SCENEGGIATURA** è il risultato dell'interazione tra trattamento e scaletta.

Nella sceneggiatura sono messe in ordine tutte le scene del film, gli ambienti, i personaggi e gli eventi sono descritti con cura. I dialoghi, diretti, sono indicati con precisione.

Nella sceneggiatura viene descritto solo ciò che può essere visto o udito.

NO→ Giorgia pensava alla spiaggia in cui correva da bambina.

SI→ Giorgia guarda la spiaggia e socchiude gli occhi. Dissolvenza incrociata. Campo medio. Giorgia da bambina corre lungo la spiaggia.

La sceneggiatura

La **SCENEGGIATURA** – i modelli di impaginazione:

All'italiana → due colonne, una per ciò che si vede, l'altra per i dialoghi, per la colonna sonora e l'audio

All'americana → una sola colonna, la descrizione dell'azione si scrive lungo tutta la riga, il nome del personaggio e le battute sono nella riga successiva, centrate.

1 pagina=1 minuto

Alla francese → in alto al centro la parte descrittiva e in basso a destra i dialoghi

La sceneggiatura

La **SCENEGGIATURA** – i modelli di impaginazione:

All'italiana

Sceneggiatura all'Italiana

Ufficio del Dott. Rossi

INTERNO - GIORNO

Il Dott. Rossi, rilegge il racconto di Sabrina, appuntato sul suo vecchio taccuino degli appunti. Mentre legge fuma una sigaretta, che riempie la piccola stanza di fumo. Durante la lettura, si vede Sabrina che attraversa il parcheggio sotterraneo, quasi in stato di trance, con passo lento e oscillante.

Dott. Rossi

Ne ha mai parlato con Sabrina?

Luca

*No, temevo che si sarebbe arrabbiata...
ho sempre pensato che prima o poi gli
l'avrei dovuto dire... ma non ce l'ho mai
fatta...*

La sceneggiatura

La **SCENEGGIATURA** – i modelli di impaginazione:

All'americana

11.

JOHN
Well, one can't have everything.

CUT TO:

EXT. JOHN AND MARY'S HOUSE - CONTINUOUS

An old car pulls up to the curb and a few KNOCKS as the engine shuts down.

MIKE steps out of the car and walks up to the front door. He rings the doorbell.

BACK TO:

INT. KITCHEN - CONTINUOUS

JOHN
Who on Earth could that be?

MARY
I'll go and see.

Mary gets up and walks out.

The front door lock CLICKS and door CREAKS a little as it's opened.

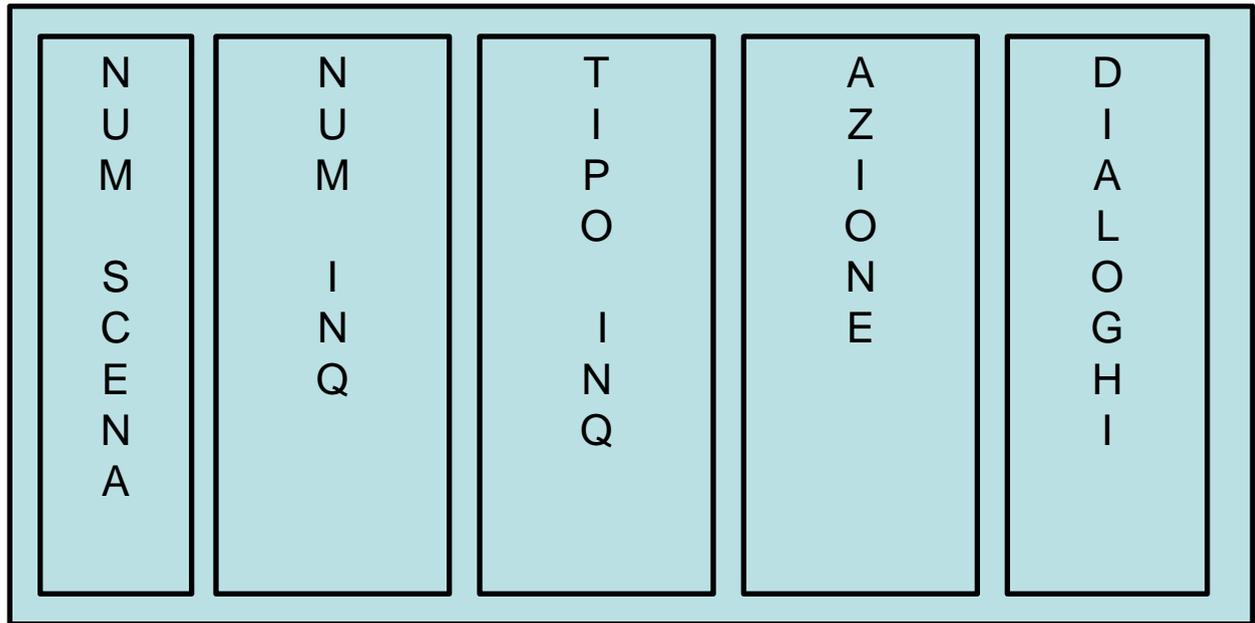
La sceneggiatura

Il **DECOUPAGE TECNICO** è lo stadio successivo di elaborazione:

- Le scene vengono suddivise in singole immagini, dette inquadrature o piani
- Le inquadrature sono numerate
- Per ciascuna inquadratura si indica il contenuto, il punto di vista della macchina da presa, la presenza di eventuali movimenti di macchina.

La sceneggiatura

Il **DECOUPAGE TECNICO** è lo stadio successivo di elaborazione:



La sceneggiatura

Lo **STORYBOARD** è il processo di illustrazione della sceneggiatura che si può accompagnare a forme di previsualizzazione elettronica.

Accompagna comunemente il testo scritto della sceneggiatura e consente di fornire una descrizione per immagini di quello che vuole essere il risultato atteso.



Il tempo della storia e il tempo del discorso

STORIA→ il concatenarsi di eventi, azioni e avvenimenti così come si svolgono nel tempo (la premessa, l'azione, la conseguenza...)

DISCORSO→ il modo in cui gli eventi vengono raccontati (è possibile iniziare dalla conseguenza e poi andare a ritroso per raccontare l'azione che l'ha generata)



Il tempo della storia e il tempo del discorso

In un racconto possiamo distinguere due diversi tempi: il tempo della STORIA (tempo diegetico) e il tempo del DISCORSO (tempo filmico).

Rapporti tra tempo della storia e tempo del discorso:

ORDINE: in un film spesso l'ordine degli eventi è diverso da quello della storia:

-  -ANALESSI (se visiva: Flashback): l'evocazione a posteriori di un evento pasato.

-  -PROLESSI (se visiva: Flashforward): il racconto in anticipo di un episodio futuro.

Il tempo della storia e il tempo del discorso

ANALESSI e PROLESSI possono essere:

- ESTERNE: l'episodio evocato inizia e finisce prima del momento in cui ha preso avvio il racconto (o dopo nel caso della prolessi)
- INTERNE: l'episodio evocato inizia e finisce all'interno del tempo del racconto
- MISTE: l'episodio evocato ha inizio prima dell'inizio del racconto che la contiene e termina dopo esso (per la prolessi ha inizio durante il tempo del racconto e termina dopo esso)

Il tempo della storia e il tempo del discorso

In un racconto possiamo distinguere due diversi tempi: il tempo della STORIA (tempo diegetico) e il tempo del DISCORSO (tempo filmico).

Rapporti tra tempo della storia e tempo del discorso:

DURATA: ogni racconto ha una sua durata di fruizione che corrisponde alla durata del film. Esiste una durata della storia ed una durata del racconto.

Durata della storia → durata supposta dall'insieme degli eventi su cui si articola la storia (es. un secolo)

Durata del racconto → durata del prodotto audiovisivo (es. 2 ore)

Il tempo della storia e il tempo del discorso

DURATA: si possono identificare diverse relazioni tra durata della storia e durata del racconto:

PAUSA: ($TR=n$, $TS=0$) il fermofotogramma oppure il campo vuoto o i movimenti di macchina descrittivi.

ESTENSIONE: ($TR>TS$) il tempo del racconto è superiore a quello della storia. Lo slow motion oppure l'inserimento di immagini descrittive o simboliche che estendono il racconto.



Il tempo della storia e il tempo del discorso

DURATA: si possono identificare diverse relazioni tra durata della storia e durata del racconto:

SCENA: ($TR=TS$) Il tempo del racconto è uguale a quello della storia, è il tempo dell'inquadratura o del piano. E' il tempo più diffuso nella maggior parte delle scene del prodotto audiovisivo.

SOMMARIO: ($TR<TS$) Il tempo del racconto è minore del tempo della storia. E' usata per eliminare dettagli inutili o per accelerare il ritmo della narrazione. Sequenze che all'interno presentano salti spaziali e temporali.

Il tempo della storia e il tempo del discorso

DURATA: si possono identificare diverse relazioni tra durata della storia e durata del racconto:

ELLISSE: ($TR=0$, $TS=n$) A una durata determinata del tempo della storia non corrisponde alcuna durata del tempo del racconto.

Il racconto non mostra degli eventi che accadono nella storia. Perché? Per creare suspense, per mostrare gli stessi eventi successivamente, per evitare di mostrare eventi troppo cruenti, per eliminare dettagli inutili evocandoli semplicemente...

Il tempo della storia e il tempo del discorso

In un racconto possiamo distinguere due diversi tempi: il tempo della STORIA (tempo diegetico) e il tempo del DISCORSO (tempo filmico).

Rapporti tra tempo della storia e tempo del discorso:

FREQUENZA: il rapporto che si stabilisce tra il numero di volte che un determinato evento è evocato dal racconto e il numero di volte che si presume esso sia accaduto nella storia.

Il tempo della storia e il tempo del discorso

FREQUENZA:

un racconto può raccontare una sola volta quanto è avvenuto una volta sola (racconto singolativo), n volte quanto è avvenuto n volte (racconto singolativo plurale) → il racconto progredisce enunciando informazioni sempre nuove

n volte quanto è avvenuto una sola volta (racconto ripetitivo) → mostra più volte lo stesso evento (es. Da punti di vista diversi)

una volta quanto è avvenuto n volte (racconto iterativo) → uso di voice over es. “tutti i giorni della settimana si coricava presto” a supporto di una sola sequenza in cui si vede il protagonista coricarsi.

Il tempo della storia e il tempo del discorso

LA FOCALIZZAZIONE: il rapporto tra la visione e la conoscenza. Il modo in cui vengono regolati all'interno del racconto i rapporti di sapere tra narratore, personaggio e spettatore.

- ▶ **Focalizzazione zero** (spettatore > personaggio): il narratore racconta più di quanto sanno i personaggi. Può creare empatia.
- ▶ **Focalizzazione interna** (spettatore = personaggio): il narratore assume il punto di vista del personaggio. Può creare sorpresa.
- ▶ **Focalizzazione esterna** (spettatore < personaggio): il narratore non fa conoscere i pensieri del personaggio, dice meno di quanto il personaggio o i personaggi sappiano. Può creare attesa e curiosità.

L'inquadratura

Un film è fatto di immagini in movimento che prendono il nome di **INQUADRATURE**: unità base del discorso filmico → rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo.

Spazialmente: porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale costituita dai quattro bordi dell'inquadratura stessa. Temporalmente: durata compresa fra il suo inizio, che segue la fine dell'inquadratura precedente, e la sua fine, che precede l'inizio dell'inquadratura seguente.

SCENA: insieme di inquadrature che individuano un segmento narrativo con unità di tempo/luogo/azione.

Il profilmico e il filmico

Un'inquadratura è sempre il risultato di scelte relative a due livelli:

- Profilmico → tutto quello che sta davanti alla macchina da presa. La messa in scena.
- Filmico → il piano discorsivo, i modi in cui vengono rappresentati gli elementi profilmici. Il linguaggio audiovisivo.

Ogni inquadratura mostra dunque qualcosa (profilmico) e lo mostra in un determinato modo (filmico).

Inquadrare non è semplicemente riprodurre ma è SCEGLIERE, SELEZIONARE, METTERE IN EVIDENZA GLI ELEMENTI SIGNIFICANTI, quelli che lo spettatore deve individuare.

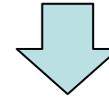
Il profilmico: l'ambiente

Lo spazio ambientale di un'inquadratura può essere:

1. Naturale (fondato sull'utilizzo di uno spazio esistente)
2. Parzialmente modificato
3. Interamente ricostruito



SCENOGRAFIA



Modificazione o creazione
di un ambiente in funzione
della ripresa
cinematografica e della
realizzazione di un film



Il profilmico: l'ambiente

La rappresentazione dell'ambiente → tre modalità:

REALISTA: l'ambiente non ha altra implicazione che la sua materialità (es. l'ambiente nel neorealismo)

IMPRESSIONISTA: l'ambiente è scelto, modificato o ricostruito a partire dalla dominante psicologica dell'azione (es. le location di Fellini)

ESPRESSIONISTA: l'ambiente è esplicitamente artificiale e deformato in funzione simbolica (es. gli ambienti di alcuni film di Tim Burton)

Il profilmico: la luce e il colore

Illuminare uno spazio o un personaggio significa imporre un certo tipo di lettura alla quale lo spettatore non può sottrarsi (le luci contrastate nel noir, nei film di fantascienza o negli horror, le luci morbide delle commedie romantiche...).

LUCE INTRADIEGETICA: ogni fonte di luce che fa parte della messa in scena, cioè della storia raccontata.

LUCE EXTRADIEGETICA: illuminazione prodotta da riflettori e superfici riflettenti che esistono solo nella realtà produttiva del film e che per questo non possono essere mostrate dalla macchina da presa.

Il profilmico: la luce e il colore

Le caratteristiche fondamentali della luce sono:

Qualità

- Contrastata (illuminazione diretta, crea netti contrasti tra zone in luce e zone in ombra)
- Dinamica (fonti di luce in movimento che determinano reversibilità tra zone in luce e in ombra)
- Diffusa (luce riflessa o filtrata, rappresentazione omogenea dello spazio)

Il profilmico: la luce e il colore

Le caratteristiche fondamentali della luce sono:

Direzione: il percorso che la luce compie fra la sua fonte e l'oggetto illuminato.

- luce frontale (appiattisce l'immagine e elimina le ombre)
- luce laterale (tende a scolpire i tratti del volto e accentua il gioco di ombre e luci)
- controluce (stacca la figura dallo sfondo e ne evidenzia i contorni)
- luce dal basso (distorce i tratti del volto creando effetti drammatici)
- luce dall'alto (tende a suggerire la presenza di una fonte di luce diegetica (es. lampione))

Il profilmico: la luce e il colore

Le caratteristiche fondamentali della luce sono:

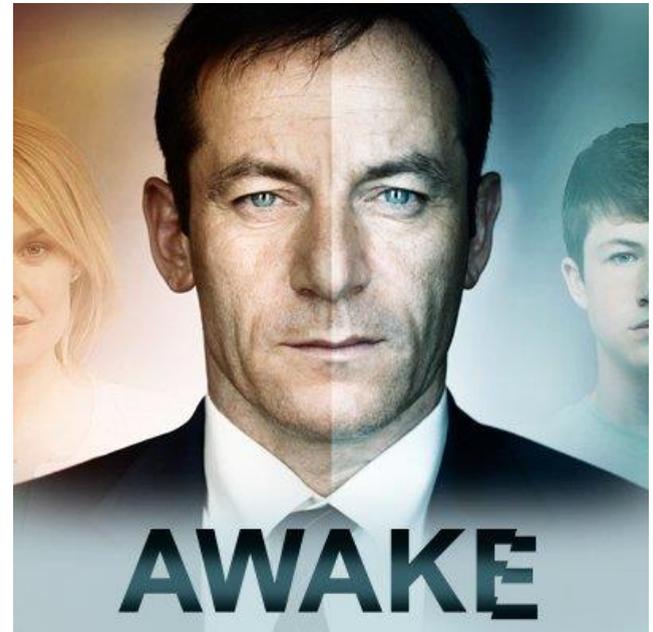
Sorgente: le fonti di illuminazione sono solitamente tre

- Key light: fonte di luce primaria, determina l'illuminazione dominante e struttura le ombre principali. E' posta frontalmente.
- Fill light: riempie l'immagine per attenuare le ombre della key light. E' posta lateralmente.
- Back light: stacca la figura dallo sfondo. E' posizionata alle spalle del personaggio e leggermente più in alto.

Il profilmico: la luce e il colore

Le caratteristiche fondamentali della luce sono:

Colore: gestito attraverso i filtri che possono essere posti davanti ai diffusori. Dominanti blu o rosse. Processo che mira ad associare elementi profilmici o narrativi a determinate tonalità (es. Serial televisivi Fringe o Awake)



Il filmico: la scala dei campi e dei piani

Quando si parla di scala dei piani si intende la diversa possibilità di ogni inquadratura di rappresentare un elemento profilmico da una maggiore o una minore distanza.

Maggiore è la distanza, maggiore è l'ampiezza del campo inquadrato.

La scala dei piani parte da inquadrature più ampie e distanziate e arriva a piani più ristretti e ravvicinati.



Il filmico: la scala dei campi e dei piani

CAMPO LUNGO/LUNGHISSIMO

Tipo di inquadratura che abbraccia una porzione di spazio particolarmente estesa. Ha una funzione prevalentemente descrittiva. La figura umana, se presente, è ridotta a semplice elemento ambientale.



Il filmico: la scala dei campi e dei piani

CAMPO MEDIO

Tipo di inquadratura in cui la figura umana occupa circa un terzo o metà della verticale dello spazio rappresentato. Ristabilisce un certo equilibrio nei rapporti tra ambiente e figura umana.



Il filmico: la scala dei campi e dei piani

FIGURA INTERA

Tipo di inquadratura in cui la figura umana occupa un'altezza pari a due terzi o più della verticale dell'immagine. E' la prima di quelle inquadrature che invece affermano la centralità del personaggio.



Il filmico: la scala dei campi e dei piani

PIANO AMERICANO

Tipo di inquadratura in cui il soggetto è ripreso dalle ginocchia in su.



Il filmico: la scala dei campi e dei piani

MEZZA FIGURA

Tipo di inquadratura in cui il soggetto è ripreso dalla vita in su.



Il filmico: la scala dei campi e dei piani

PRIMO PIANO

Tipo di inquadratura in cui il soggetto è ripreso dalle spalle in su.



Il filmico: la scala dei campi e dei piani

PRIMISSIMO PIANO

Tipo di inquadratura in cui del soggetto è ripreso solo il volto.



Il filmico: la scala dei campi e dei piani

PARTICOLARE: inquadratura in cui compare una parte del volto o del corpo umano

DETTAGLIO: piano ravvicinato di un determinato oggetto



▶ ▶ Inquadrature: campi e piani

▶ angolazione

Il filmico: l'angolazione di ripresa

A partire da un piano base dove la camera è posta frontalmente rispetto all'asse verticale e orizzontale del soggetto ripreso e si trova alla sua stessa altezza, è possibile derivare un'infinita serie di posizioni che corrispondono ai diversi punti dello spazio lungo gli assi

- orizzontali (destra/sinistra),
- verticali (alto/basso)
- in profondità (davanti/dietro).

Ogni cambiamento di punto di vista rispetto al piano base è già una scelta rappresentativa dell'istanza narrante.

Il filmico: l'angolazione di ripresa

Una prima essenziale distinzione è tra le inquadrature

ANGOLATE DAL BASSO: tendono a conferire un carattere di potenza, superiorità, esaltazione, minacciosità al rappresentato.

ANGOLATE DALL'ALTO: tendono ad enunciare una dimensione di debolezza, soggezione, costrizione.



Il rapporto fra campo e fuori campo

L'inquadratura è definibile sulla base di un doppio criterio spaziale:

- Lo **spazio in campo** → ciò che ci viene mostrato all'interno di un'inquadratura
- Lo **spazio fuori campo** → ciò che non ci viene mostrato ma che fa parte dell'ambiente e del profilmico con cui l'inquadratura entra in relazione

Campo e fuori campo sono spesso in un **rapporto di reversibilità**: basta un movimento di macchina o uno stacco di montaggio per esplicitare il fuori campo e per relegare nel fuori campo ciò che prima era in campo.

Il rapporto fra campo e fuori campo

Modi in cui è possibile far dialogare campo e fuori campo all'interno di un'inquadratura:

- **Entrata e uscita di campo** (il personaggio entra nel campo da uno spazio attiguo che non vediamo ma che fa parte del racconto)
- **Lo sguardo del personaggio** (esplicita l'esistenza di ciò che il personaggio vede e che lo spettatore non vede)
- **Il suono off** (presenza di una componente sonora diegetica di cui l'inquadratura non mostra la fonte)

Il rapporto fra campo e fuori campo

Il fuori campo può essere:

ATTIVO → spinge a porsi domande concrete rispetto a ciò che accade:
uno sparo improvviso

PASSIVO → un suono che contestualizza ma non determina curiosità
particolari: le campane che suonano

ESTERNO → ciò che non ci viene mostrato ma che fa parte
dell'ambiente esterno con cui l'inquadratura entra in relazione

INTERNO → ciò che viene celato all'interno dell'inquadratura da un
elemento profilmico (es. una tenda che nasconde un attore che dialoga
con il protagonista)

Soggettiva e sguardo

L'inquadratura in soggettiva esprime il punto di vista di un personaggio.

- ▶ **In una soggettiva vediamo quello che vede il personaggio.** Il punto di vista dell'istanza narrante, quello del personaggio e quello dello spettatore coincidono in un unico sguardo. La soggettiva si costruisce a partire da un'inquadratura oggettiva in cui vediamo il soggetto che guarda.

Semi soggettiva: inquadratura che pur rappresentando lo sguardo di un personaggio non ne rispetta fino in fondo la posizione (MDP + vicina / + lontana / diversa angolazione → es. effetti di suspense)

- Falsa soggettiva: inquadratura che simula una soggettiva ma che si ▶ trasforma in un piano oggettivo (es. il personaggio, con il cui sguardo la MDP si identifica, entra in campo)

I movimenti di macchina

Un'inquadratura dinamica è un'inquadratura che si articola in più quadri **mutando, nel corso della sua durata, i rapporti di distanza, altezza e angolazione della macchina da presa con i principali soggetti rappresentati.**

I movimenti di macchina consentono allo spettatore di muoversi virtualmente nello spazio del profilmico attraverso il linguaggio filmico.



I movimenti di macchina

PANORAMICA

CARRELLATA

TRAVELLING

CAMERA A MANO

CARRELLO OTTICO



I movimenti di macchina

PANORAMICA

La camera, fissata su di un cavalletto, ruota sul proprio asse in senso orizzontale o verticale.

Panoramica verso:

DESTRA

SINISTRA

ALTO

BASSO

360°

I movimenti di macchina

CARRELLATA

La camera, sistemata su di un carrello, corre su binari o su di un veicolo a pneumatici (camera car).

Carrellate:

AEREE

LATERALI (la MDP si muove parallelamente al personaggio e lo riprende di profilo)

A PRECEDERE (la MDP precede il personaggio e lo riprende frontalmente)

A SEGUIRE (la MDP segue il personaggio inquadrandolo di spalle)

I movimenti di macchina

TRAVELLING

Movimenti di macchina più complessi che uniscono alle possibilità dinamiche di panoramiche e carrelli quelle di far salire e scendere la camera.

Travelling:

GRU → MDP fissata su braccio mobile su una piattaforma collocata su una gru 

DOLLY → MDP fissata su un braccio mobile collocato su una piattaforma sistemata su di un veicolo a ruote

STEADYCAM → intelaiatura dotata di un sistema di ammortizzatori indossata dall'operatore 

LOUMA → braccio meccanico in grado di spostare in qualsiasi direzione una MDP

I movimenti di macchina

CAMERA A MANO

La MDP è tenuta dall'operatore tra le mani o appoggiata sulle spalle. Il movimento della macchina non ha più la fluidità tipica di un carrello ma procede per sbalzi e scossoni in modo discontinuo e irregolare.



I movimenti di macchina

CARRELLO OTTICO

La MDP non si muove, ma attraverso la variazione della lunghezza focale dell'obiettivo, può dar vita a passaggi da un piano più distanziato ad uno più ravvicinato (zoom in avanti) o viceversa (zoom indietro).



Il suono, la musica, la voce, i rumori

VOCI/SUONI/MUSICHE/RUMORI DIEGETICI

Fanno parte dell'universo narrativo, sono uditi anche dai personaggi.

I dialoghi

I rumori ambientali

Le musiche ascoltate dai personaggi

VOCI/SUONI/MUSICHE/RUMORI EXTRADIEGETICI

Sono esterni all'universo narrativo, sono uditi dagli spettatori ma non dai personaggi

La voce narrante

La colonna sonora

Il suono, la musica, la voce, i rumori

SUONO DIEGETICO

IN CAMPO → la fonte sonora è all'interno dell'inquadratura

FUORI CAMPO → la fonte sonora non è inquadrata.

Funzioni:

contestualizzare (rumori di tazze e vociare su un PP)

creare attesa (un grido su PP del protagonista che si volta)

SUONO AMBIENTE → il tappeto sonoro che avvolge una scena

SUONO INTERNO → il suono immaginato o ricordato dal personaggio

SUONO ON THE AIR → il suono trasmesso da radio/televisioni/speaker

Il suono, la musica, la voce, i rumori

LA VOCE

Parola-teatro → caratteristiche: intellegibilità e emanazione dai personaggi. Es. I dialoghi.

Parola-testo → caratteristiche: intellegibilità e emanazione dal narratore. Es. La voice over.

Parola emanazione → caratteristiche: non intellegibilità e emanazione di personaggio o narratori. Parola non intellegibile, usata come elemento rappresentativo (es. Finale de La dolce vita di Fellini)

Il suono, la musica, la voce, i rumori

LA RIPRESA DI VOCI E SUONI

La **presa diretta**: la registrazione sonora è simultanea alla ripresa visiva.

Ripresa dei dialoghi. Ripresa del fondo ambiente per il successivo mix.

Doppiaggio/sonorizzazione: la traccia sonora viene ricostruita in fase di postproduzione attraverso la sostituzione dei dialoghi in presa diretta con dialoghi registrati in studio di doppiaggio e attraverso la creazione di tutti i rumori previsti dalla narrazione.

Cinetecnică

Argomenti

- I formati video e i codec
- La camera, funzionalità principali, lenti e accessori
- La ripresa video: le regole base
- La ripresa in bolla
- Il bilanciamento dei bianchi
- La messa a fuoco
- L'esposizione
- Il controllo delle fonti di illuminazione
- L'impostazione della ripresa audio
- Bilanciare l'inquadratura (regola dei terzi, zona aurea).
- Ripresa del dialogo (lasciare più aria sul lato dell'inquadratura verso il quale è diretto lo sguardo del soggetto inquadrato)

Formati e codec

È possibile utilizzare il video non compresso...se si possiede MOLTO, veramente TANTO spazio su disco!

Il video digitale viene quasi sempre compresso in qualche modo.

Più che semplicemente compresso, il video viene in realtà codificato da un **codec** e poi salvato in un file di un certo **formato contenitore**.



Formati e codec

compressioni lossy (a perdita di informazioni) - file più piccoli

compressioni lossless (senza perdita di informazione) - file più grandi

Codifica intraframe: a quantizzazione video come sequenza di immagini statiche - file più piccoli

Codifica interframe: i codec video si occupano di descrivere i cambiamenti che occorrono tra un fotogramma ed il successivo partendo da un fotogramma iniziale descritto con codifica intraframe - file più grandi

Formati e codec

Tipici metodi di compressione video

DV: usato dalla maggioranza delle telecamere digitali.

MPEG-2: usato per i DVD e dalle trasmissioni DT e SAT.

MPEG-1: usato per i VideoCD.

H.264 o MPEG-4: codec video avanzato standard ISO/IEC.

DivX: il codec video più famoso.

XviD: codec MPEG-4 compatibile Open Source.

theora: codec Open Source a grandi prestazioni.

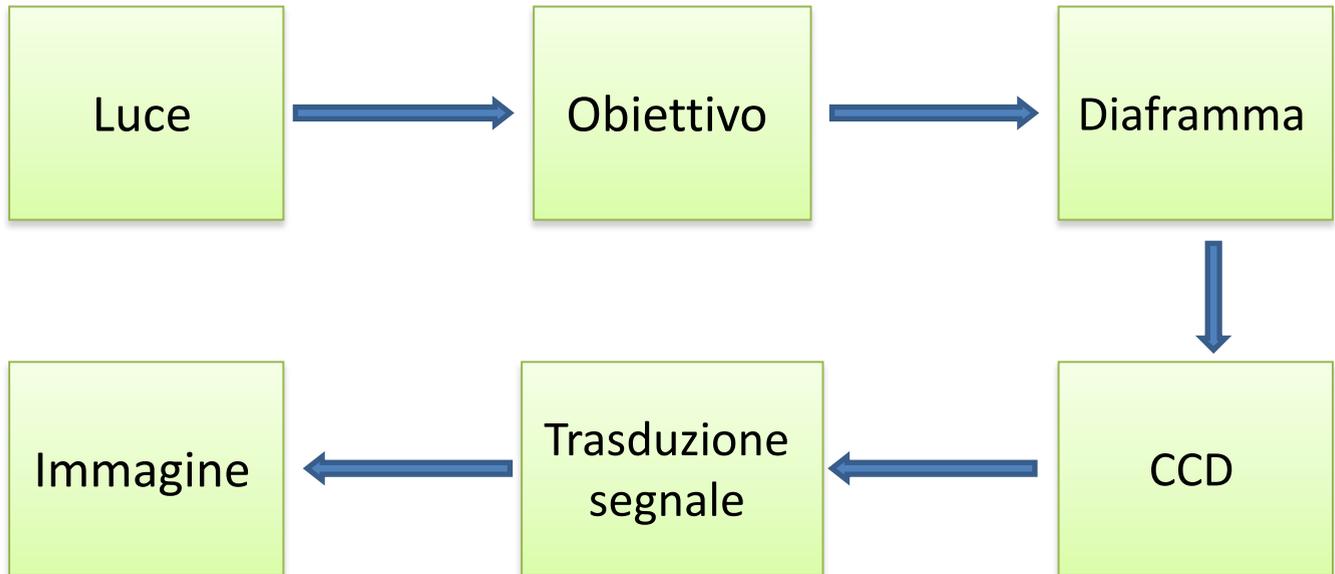
Tipici formati di file video - contenitori

MPEG-PS e VOB: formati usati nello standard DVD. MPEG-TS: usato nelle trasmissioni in streaming. Quicktime mov (formato contenitore): usato spesso nei CD/DVD multimediali e su Internet. WMV: standard commerciale Microsoft. AVI e ASF (formati contenitori): standard commerciali Microsoft. Ogg (formato contenitore): Open-Source. Matroska: Open Source.

Il funzionamento della videocamera

- **Gruppo ottico** È formato da un obiettivo e dai servocomandi che, attraverso un bilancere comandano la variazione di focale (zoom) **Loop (mirino)** ci consente il controllo dell'inquadratura. Nella cinepresa il mirino è ottico, nelle telecamere è un vero e proprio monitor **Gruppo sensibile** è sito subito dietro l'obiettivo nel corpo macchina. Chiamato CCD (Coupled Charge Device) **Gruppo trattamento segnale Videoregistratore Alimentazione**

Il funzionamento della videocamera



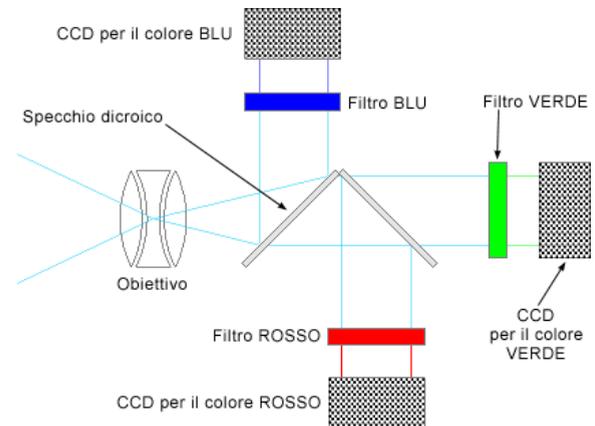
Il sensore e gli "ISO"

Il **CCD** è l'equivalente della pellicola in ambito video.

A livello amatoriale è composto da tre strati ognuno sensibile o al rosso o al verde o al blu. A livello professionale ne esiste uno per ognuno dei tre colori RGB.

Nel sistema elettronico non c'è un otturatore ma un timer che accende e spegne ogni pixel 50 volte/sec.

Quantità e superficie del CCD sono discriminanti per la qualità



L'**ISO** è una misura della sensibilità del sensore.

Aumentare il valore ISO rende l'immagine più luminosa ma introduce rumore nell'immagine

Il sensore e gli "ISO"



ISO 100



ISO 400



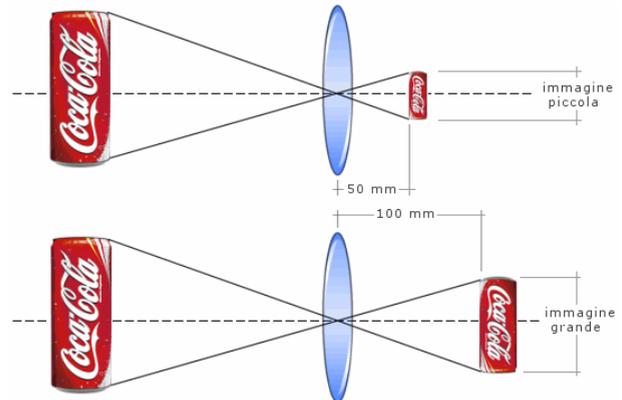
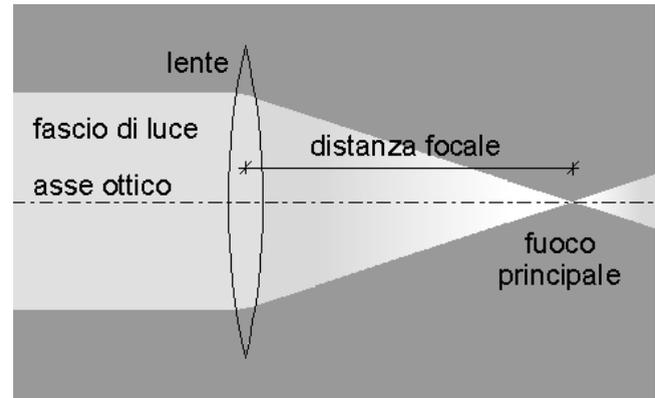
ISO 1600

Obiettivi e distanza focale

è la **distanza**, espressa in **millimetri**, tra il **centro ottico dell'obiettivo** e il **sensore** alla quale viene messa a fuoco l'immagine di un punto posto all'infinito.

Zoom: obiettivi con distanza focale variabile

Dalla lunghezza focale e dalle dimensioni della superficie sensibile dipende l'**angolo di campo** dell'obiettivo. A parità di dimensioni del sensore, più la focale è lunga, più stretto è il campo inquadrato.



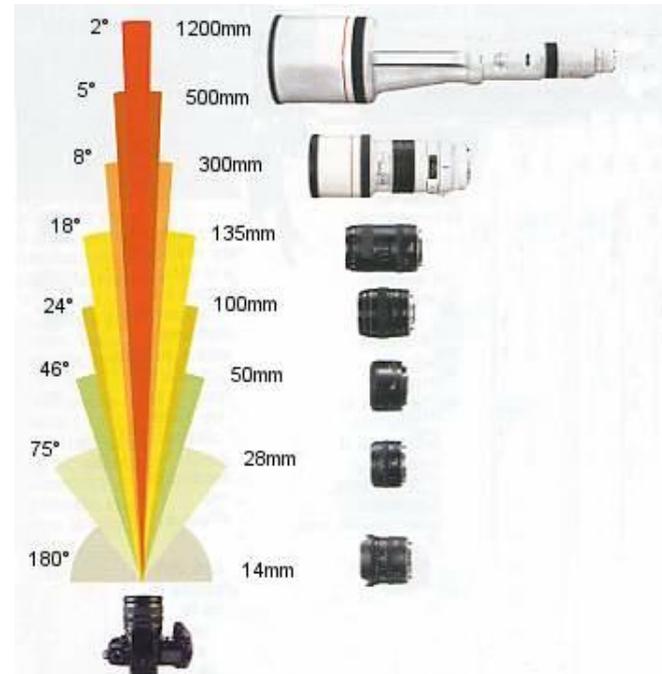
Obiettivi e distanza focale

GRANDANGOLO

Maggior porzione di spazio
Maggior profondità di campo
Maggior fuga prospettica
Generalmente più luminosi

TELEOBIETTIVO

Minor porzione di spazio
Minor profondità di campo
Minor fuga prospettica
Generalmente meno luminosi





Obiettivi e distanza focale



Standard digital camera angles of view



Il diaframma

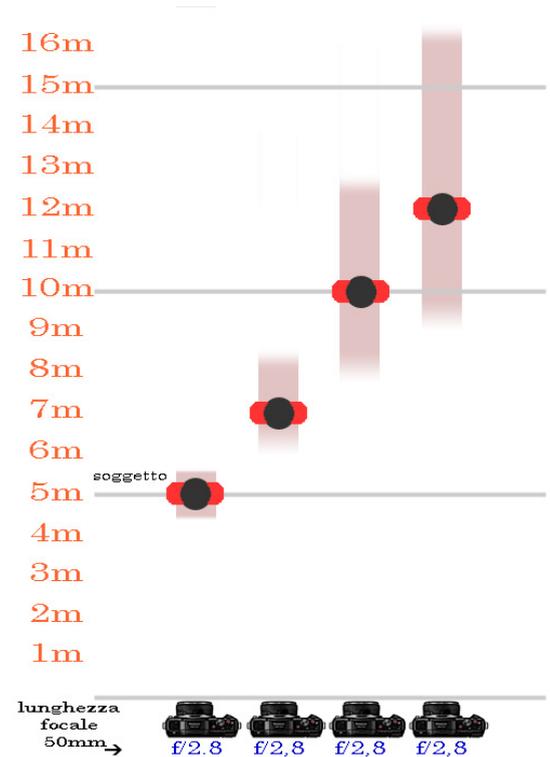
Il **diaframma** è un dispositivo lamellare che varia di apertura e regola quantità di luce che entra nell'obiettivo e profondità di campo dell'immagine.

Rapporto focale: il rapporto esistente tra lunghezza focale di un obiettivo ed il diametro di apertura del diaframma.

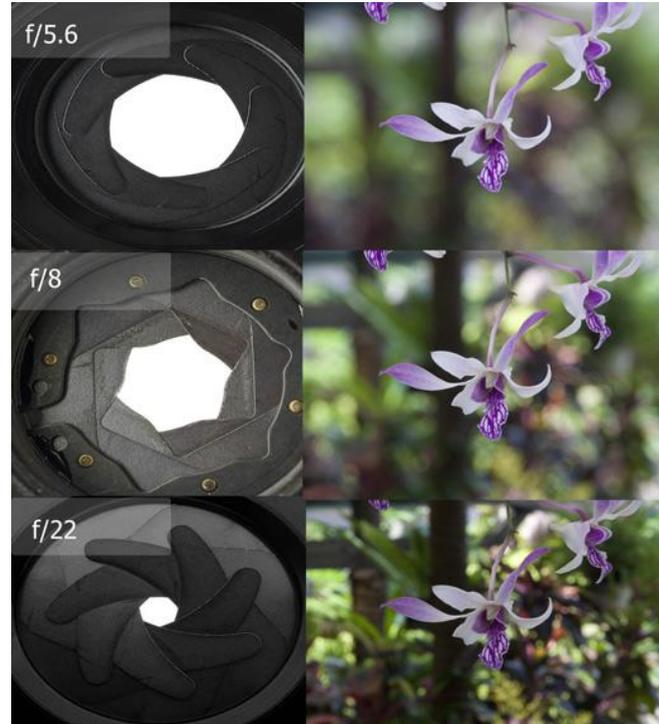
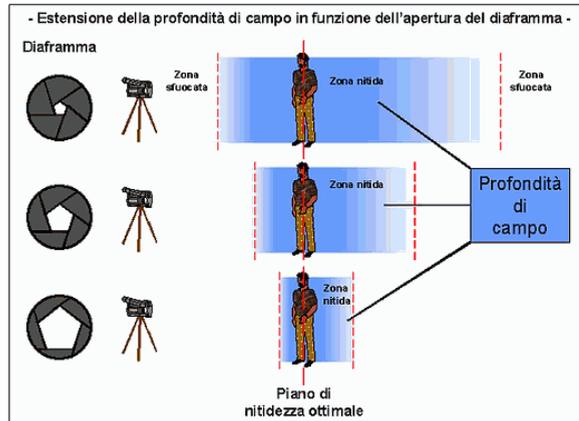
All'aumentare del rapporto focale **diminuisce la luminosità** dell'obiettivo ed **aumenta la profondità di campo**.



Mettere a fuoco: La profondità di campo



Mettere a fuoco: La profondità di campo



La velocità dell'otturatore

OTTURATORE: Meccanismo meccanico o elettronico per regolare la durata in cui il sensore viene esposto alla luce.

Più a lungo l'otturatore rimane aperto, più il singolo fotogramma risulterà luminoso

Più a lungo l'otturatore rimane aperto, più l'immagine risulterà mossa

La "velocità dell'otturatore" è espressa in secondi e frazioni di secondo



La temperatura colore

Un modo per quantificare la tonalità della luce.

Qualsiasi fonte di luce visibile ha un suo colore specifico. La temperatura di questo colore si misura in gradi Kelvin ($^{\circ}\text{K}$)

Quando si dice che una luce è calda, questa corrisponde a una temperatura di colore bassa, viceversa una temperatura maggiore produce una luce definita fredda.

Temperatura di colore in gradi kelvin



La temperatura colore

Il nostro cervello ci dice che un foglio bianco, anche se esposto ad una luce ad incandescenza, non è arancione ma continua ad essere bianco.

La videocamera, non riesce a correggere il colore altrettanto bene.

Esiste una funzione chiamata **bilanciamento del bianco** (in inglese White Balance, WB) che serve appunto a riequilibrare gli scompensi cromatici che possono generarsi nell'utilizzo di una sorgente luminosa particolare.



Daylight (5600 K°)

Tungsten (3200 K°)
Luce artificiale a filamento di tungsteno

Media della temperatura colore

Il CCD è tarato su questa luce e reagisce al bianco

La temperatura colore

LA RIPRESA DI VOCI E SUONI

La **presa diretta**: la registrazione sonora è simultanea alla ripresa visiva.

Ripresa dei dialoghi. Ripresa del fondo ambiente per il successivo mix.

Doppiaggio/sonorizzazione: la traccia sonora viene ricostruita in fase di postproduzione attraverso la sostituzione dei dialoghi in presa diretta con dialoghi registrati in studio di doppiaggio e attraverso la creazione di tutti i rumori previsti dalla narrazione.

La composizione dell'inquadratura

Perché?

Per rendere la ripresa più "emozionante"

Per creare significato e dare importanza ai soggetti

Primo passo prima della riprese

Come?

Regola dei Terzi

Regola della diagonale

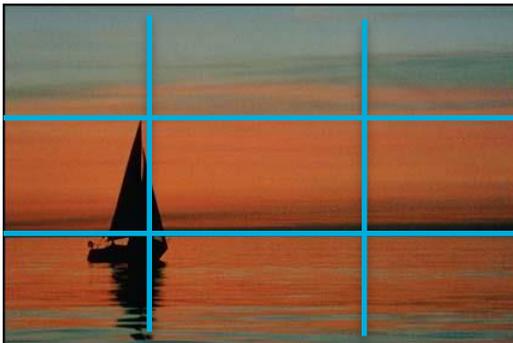
Minimalismo

Visuale e prospettiva

Uso delle linee di composizione

La regola dei terzi

Dividendo l'immagine in terzi e ponendo il soggetto in uno dei punti di intersezione delle linee immaginarie ottenute, l'immagine risulti più dinamica (rispetto ad una composizione che pone il soggetto al suo centro, ma armonica al tempo stesso.

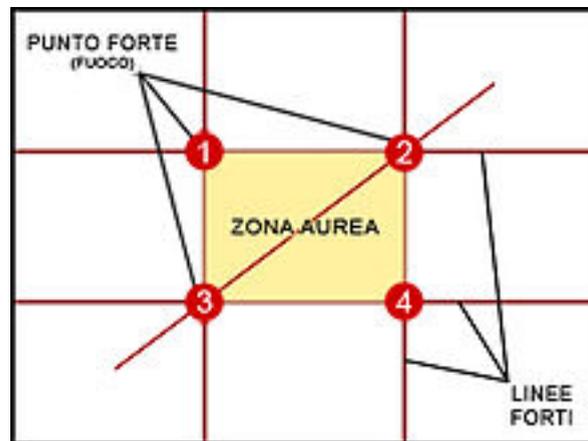


La regola dei terzi

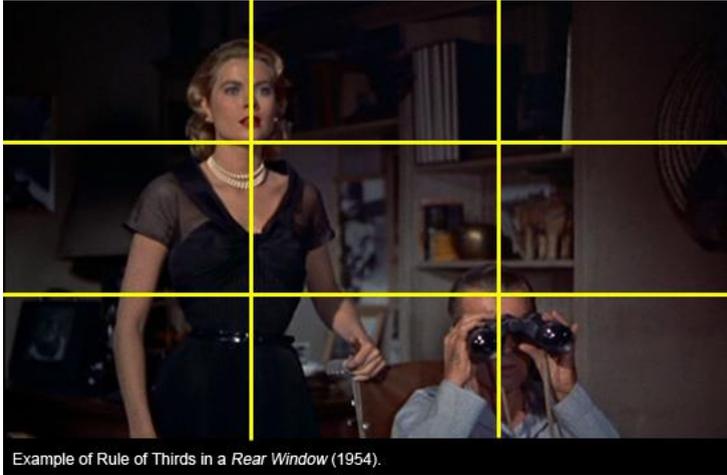
Per rendere l'immagine più dinamica il soggetto deve essere posto sulle linee di forza dell'immagine (solitamente quelle verticali) o nei punti focali dell'inquadratura;

la posizione decentrata ne risalta l'importanza. Le linee di forza orizzontali sono utilizzate come riferimenti per posizionare l'orizzonte ed i piani di prospettiva.

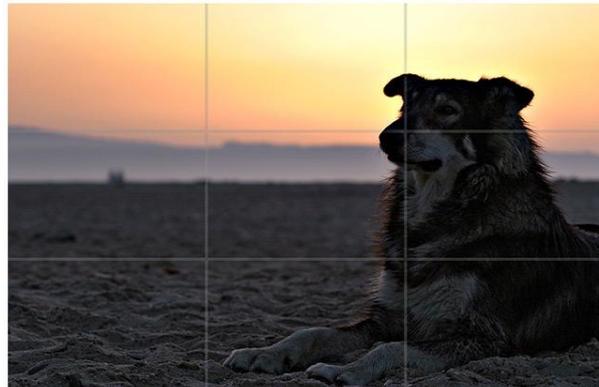
Inoltre si possono utilizzare come linee guida quelle diagonali che passano per due fuochi opposti.



La regola dei terzi



Example of Rule of Thirds in a *Rear Window* (1954).



La regola dello sguardo e del movimento

Nell'impostare un'inquadratura, lasciare uno spazio maggiore in direzione dello sguardo o del movimento del soggetto inquadrato.

Il soggetto risulta meno "schiacciato"

Il cervello tende a creare linee cinetiche

Si aggiunge drammaticità all'inquadratura

Si incentiva il movimento del soggetto



La regola dello sguardo e del movimento



Sfruttare le linee compositive

“Mettere in bolla”:
posizionare il treppiede e la videocamera in modo che le linee orizzontali e verticali del soggetto siano parallele alle “linee forti”

Perché “mettere in bolla” un’inquadratura?

Un’inquadratura “storta” (Dutch angle) dovrebbe essere utilizzata solo consapevolmente per aumentare la drammaticità di alcune scene.



Sfruttare le linee compositive



Sfruttare le linee compositive



Sfruttare le linee compositive

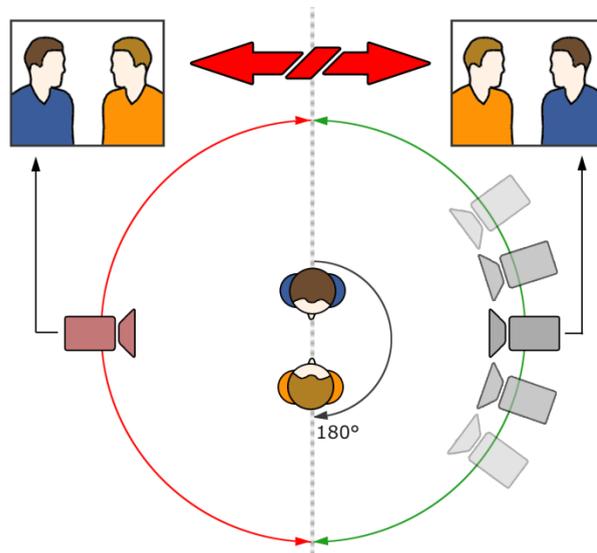


La regola dei 180°

Una tecnica di ripresa diffusa è quella relativa alla continuità visiva: di sguardi, direzione e movimento.

Per ottenere, in fase di montaggio, l'illusione della continuità visiva è necessario realizzare le inquadrature da posizioni non casuali.

lo spazio di ripresa utilizzabile è pari a 180 gradi, quindi il set deve essere diviso in due parti da una linea immaginaria e soltanto una di queste può essere utilizzata per l'effettuazione delle riprese.



La regola dei 180°



Preparazione della ripresa

- Scelta del formato di ripresa 4:3 / 16:9
- Scelta scansione Progressive (25p) o Interlaced (50i)
- Analisi della condizione della luce (riprese in interni o esterni)
- Scelta inquadratura e soggetto
- Messa in bolla dell'inquadratura
- Bilanciamento dell'esposizione dell'immagine
- Scelta del diaframma (eventualmente inserire filtro ND o GAIN)
- Messa a fuoco del soggetto (zoom massimo e regolazione manuale del fuoco)
- Bilanciamento del bianco (o in alternativa scelta del preset)
- Attivazione della "zebra"

Consigli generali

- Se possibile utilizzare il cavalletto
- Utilizzare il fuoco manuale (se le cond. lo permettono)
- Utilizzo limitato dello zoom
- **Meglio sottoesporre che sovraesporre**
- No ombra/luce nella stessa inquadratura
- Limitare i movimenti di macchina
- **Se possibile, più inquadrature per soggetto**
- Non riazzerare il timecode andando avanti e indietro con il VTR
- Dopo aver scaricato una scheda SD, formattarla. Non cancellare manualmente i file.
- **Lasciare sempre secondi di margine in testa e in coda di ogni ripresa**
- Migliore è la ripresa, minore è il lavoro in post-produzione e maggiore è la qualità

Consigli generali

- Se possibile utilizzare il cavalletto
- Utilizzare il fuoco manuale (se le cond. lo permettono)
- Utilizzo limitato dello zoom
- **Meglio sottoesporre che sovraesporre**
- No ombra/luce nella stessa inquadratura
- Limitare i movimenti di macchina
- **Se possibile, più inquadrature per soggetto**
- Non riazzerare il timecode andando avanti e indietro con il VTR
- Dopo aver scaricato una scheda SD, formattarla. Non cancellare manualmente i file.
- **Lasciare sempre secondi di margine in testa e in coda di ogni ripresa**
- Migliore è la ripresa, minore è il lavoro in post-produzione e maggiore è la qualità

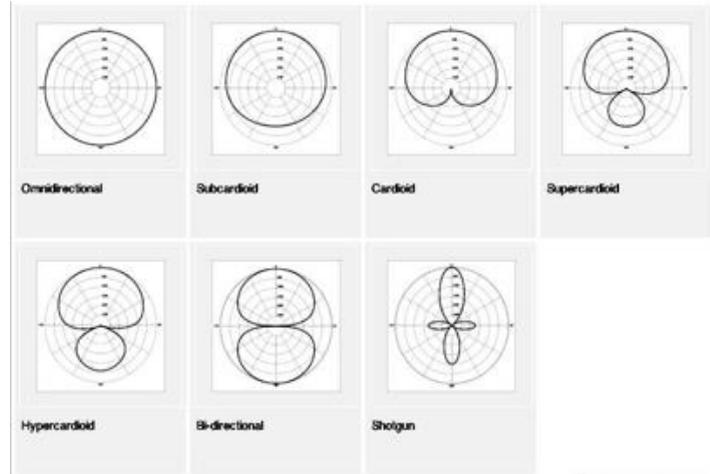
Come riprendere il sonoro

- Scelta del giusto microfono

- Microfono direzionale
- Microfono panoramico
- Radiomicrofono "cimice"

- Un microfono troppo "direzionale" rischia di riprendere troppa eco negli interni.

- Ricordarsi di schermare il microfono negli esterni



- Piazzare il microfono più vicino possibile alla bocca del soggetto, ma fuori dall'inquadratura (utilizzo di aste telescopiche - "boom")
- Registrare più volte la stessa inquadratura

Come riprendere il sonoro

- Registrare almeno 30 secondi di “presa a vuoto”
 - Utile per riempire i vuoti in fase di montaggio
 - Utile per rimuovere il rumore dell’ambiente in fase di missaggio audio
- Evitare l’uso del microfono incorporato nella videocamera, solitamente di scarsa qualità
- Se possibile, registrare l’audio con un registratore separato
- Evitare “distorsioni” date da volumi troppo alti
 - quindi regolare il volume di ingresso del registratore audio in base al volume medio dell’audio della scena
- Registrare l’audio della scena in ogni condizione sonora del set, anche in caso di previsto doppiaggio.
 - Sarà comunque un riferimento utile per la sincronizzazione in fase di missaggio.

Sceneggiatura – regole di impaginazione standard
Decoupage tecnico / Piano di produzione

Impaginazione sceneggiatura

Stile carattere: Courier, dimensione 12

Margini: sinistro 4 cm, destro 1,3 cm, superiore 2,5 cm, inferiore 2,5 cm

Dialoghi: iniziano a 6,5 cm da sinistra

Larghezza dialoghi: 7,5/9 cm

Dialoghi: allineamento a sinistra o giustificato, non centrato.

Nomi dei personaggi a 9,5 cm da sinistra e sopra i dialoghi

Numeri di pagina: in alto a destra

1 pagina = 1 minuto di film

Impaginazione sceneggiatura

Prima pagina: si inizia sempre per convenzione con "FADE IN"

Ultima pagina: Si finisce sempre con la scritta FINE al centro e a seguire "FADE OUT"

Intestazione della scena:

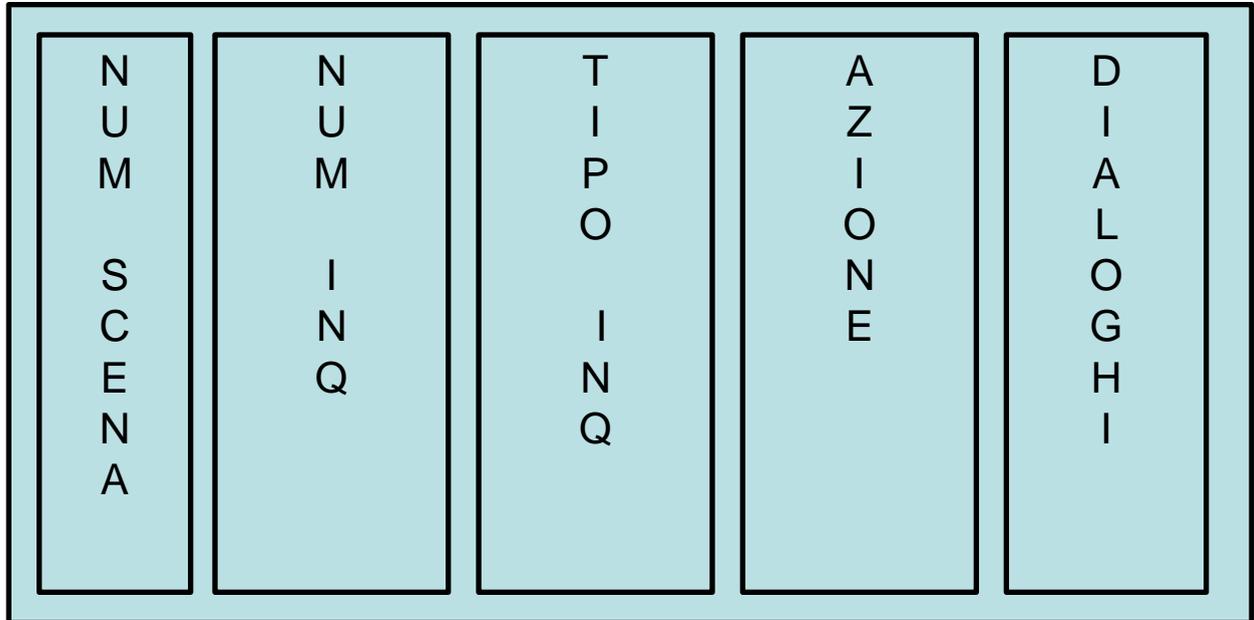
Luogo: INT/EXT

Tempo: GIORNO/NOTTE

Introduzione personaggi: NOME PERSONAGGIO in maiuscolo, seguito da una breve descrizione (es. ANDREA, un ragazzo atletico di circa vent'anni)

Non inserire note di regia e tipo di inquadrature o movimenti di macchina → questi vanno nel decoupage tecnico

Decoupage tecnico



Decoupage tecnico

scena	inquadratura	campo,piano, movimento mdp	descrizione	dialoghi, suoni
2	2.1	FI	Andrea entra in casa, si toglie la giacca e saluta Silvia	Andrea: «ciao, sono tornato»
	2.2	MF	Silvia è seduta sul divano, si volta verso Andrea.	Silvia: «ti aspettavo per cena...»
	2.3	Panoramica PP	Andrea si avvicina al divano, preoccupato.	Andrea: «ti ho mandato un sms...»
	2.4	CM	Silvia si alza, attraversa la stanza ed esce di campo	Suono off: si sente la porta sbattere
3	3.2			
4	4.1			
	4.2			
	4.3			

Il piano di produzione

ora	azione	oggetti scenografie costumi	cast tecnico	cast artistico
14.30	Trucco e prova costumi	Completo gessato, tuta da jogging	Regista, costumisti	Andrea, Silvia
14.30	Allestimento set salotto	Salotto, divano, armadio	DOP, elettricisti, scenografo	
15.00	Scena 2 – inq 2.1	Salotto, divano, armadio, completo gessato, tuta da jogging	Regista, DOP, operatore, elettricisti, scenografo	Andrea, Silvia
15.30				
15.50				
16.10				
16.40				
17.00				

La produzione video

La produzione video

Obiettivo: produrre attraverso il "montaggio in camera" un breve video a tema: "i giovani e le tecnologie" (reportage, sketch, intervista).

Durata: 3/4 minuti

Massimo 20 inquadrature

Fasi di lavoro:

Stendere il soggetto (1/2 pagina) e il decoupage tecnico
Stendere il piano di lavorazione (location, scenografie, orari)
Effettuare le riprese curando dal punto di vista estetico le inquadrature.

La produzione video

Cast tecnico/artistico per ogni gruppo:

Sceneggiatore
Regista
Direttore di produzione
Direttore della fotografia
Operatore
Fonico
Scenografo
Costumista
Segretario/a di edizione
Attori

Ruoli a rotazione: tutti provino a coprire i diversi ruoli

La produzione video

Tempi:

14.30-15.30

Scrittura soggetto, sceneggiatura, decoupage tecnico, piano di lavorazione

15.30-16.30

Preproduzione: prove attori, identificazione location, condizioni di luce, predisposizione set, scenografie e costumi, definizione punti macchina per riprese

16.30-17.30

Riprese (max 20 inquadrature)