

INTRODUZIONE AL VIDEOMAKING

PARTE II: LA POSTPRODUZIONE

PROGRAMMA

10.15 – 11.30 Teoria del montaggio

11.30 – 13.00 Cinetecnica: uso di AVS editor

13.00 – 14.00 Pausa pranzo

14.00 – 17.30 Laboratorio: montaggio dei cortometraggi

17.30 – 18.30 Visione e discussione dei cortometraggi

Il montaggio

Argomenti

- Il montaggio
- Le transizioni
- Montaggio e dimensione temporale del racconto
- Il montaggio classico e i raccordi di sguardo, movimento, asse, sonoro
- Lo spazio a 180 gradi, il campo-contro-campo e i raccordi di posizione, direzione e direzione di sguardi
- Il montaggio analitico
- Il montaggio connotativo
- Il montaggio formale
- Il montaggio discontinuo
- Oltre il montaggio: profondità di campo e piano sequenza

Il montaggio

Il montaggio è quell'operazione che consiste nell'unire la fine di un'inquadratura con l'inizio della successiva.

Per l'osservatore questo si traduce nell'effetto di montaggio: il passaggio da un'immagine A ad un'immagine B.

Il montaggio ha una funzione connettiva perché mette in relazione due o più elementi tra loro, sul piano:

-diegetico (il personaggio A con il personaggio B)

-discorsivo (angolazione A con angolazione B)

IL RITMO



L'ANGOLAZIONE



Le transizioni

La transizione da un'inquadratura all'altra può avvenire tramite:

- Stacco
- Dissolvenza
 - In apertura
 - In chiusura
 - Incrociata
- Iris
- Tendina
- Piano di ambientazione

Le transizioni

La transizione da un'inquadratura all'altra può avvenire tramite:

- **Stacco**
- Dissolvenza
 - In apertura
 - In chiusura
 - Incrociata
- Iris
- Tendina
- Piano di ambientazione

Passaggio diretto e immediato da un piano a quello successivo.

E' usato comunemente nel passaggio da un piano ad un altro, nel campo contro campo e anche a inizio o fine segmento narrativo (lasciando più lunga l'inquadratura che chiude il segmento narrativo)

Le transizioni

La transizione da un'inquadratura all'altra può avvenire tramite:

- Stacco
- **Dissolvenza**
 - In apertura
 - In chiusura
 - Incrociata
- Iris
- Tendina
- Piano di ambientazione

L'immagine appare progressivamente a partire dal nero dello schermo.

Le dissolvenze evidenziano ellissi e passaggi temporali.

La dissolvenza in apertura indica l'apertura di una nuova azione o segmento narrativo.

Le transizioni

La transizione da un'inquadratura all'altra può avvenire tramite:

- Stacco
- **Dissolvenza**
 - In apertura
 - **In chiusura**
 - Incrociata
- Iris
- Tendina
- Piano di ambientazione



L'immagine scompare progressivamente fino a diventare nera.

Rappresenta una pausa più pronunciata, interrompe il flusso narrativo, separa nettamente le azioni che precedono e seguono.

Le transizioni

La transizione da un'inquadratura all'altra può avvenire tramite:

- Stacco
- **Dissolvenza**
 - In apertura
 - In chiusura
 - **Incrociata**
- Iris
- Tendina
- Piano di ambientazione



L'immagine che scompare e quella che compare si sovrappongono per alcuni istanti sullo schermo.

Indica un salto temporale meno pronunciato rispetto alla dissolvenza in chiusura.

Le transizioni

La transizione da un'inquadratura all'altra può avvenire tramite:

- Stacco
- Dissolvenza
 - In apertura
 - In chiusura
 - Incrociata
- **Iris**
- Tendina
- Piano di ambientazione



Soluzione di punteggiatura caduta in disuso e oggi usata con funzione formale/stilistica.

Un foro circolare si apre o si chiude attorno ad una porzione di inquadratura.

Le transizioni

La transizione da un'inquadratura all'altra può avvenire tramite:

- Stacco
- Dissolvenza
 - In apertura
 - In chiusura
 - Incrociata
- Iris
- **Tendina**
- Piano di ambientazione



Soluzione di punteggiatura caduta in disuso e oggi usata con funzione formale/stilistica

La nuova inquadratura si sostituisce alla precedente facendola scorrere via dallo schermo.

Le transizioni

La transizione da un'inquadratura all'altra può avvenire tramite:

- Stacco
- Dissolvenza
 - In apertura
 - In chiusura
 - Incrociata
- Iris
- Tendina
- **Piano di ambientazione**



Si colloca al livello della storia.

Tipo di inquadratura descrittiva che avvia una scena con la funzione di introdurre i caratteri ambientali.

Montaggio e dimensione temporale del racconto

Il montaggio è lo strumento che consente tecnicamente di determinare il rapporto tra l'ordine degli eventi della storia (fabula) e quello dell'intreccio.

Fabula:

- 1 A confida un segreto a B
- 2 B rivela il segreto a C
- 3 C uccide A

Intreccio:

- 3 C uccide A
- 1 A confida un segreto a B
- 2 B rivela il segreto a C

Montaggio e dimensione temporale del racconto

Quali strumenti filmici consentono di alterare l'ordine sequenziale degli eventi?

IL FLASHBACK: un evento passato è rievocato in un momento successivo della storia.



Flashback diegetico: prende vita dalle parole o dai pensieri di un personaggio che racconta o ricorda qualcosa che è avvenuto in passato. Più che un salto indietro abbiamo la VISUALIZZAZIONE di parole o pensieri presenti.



Flashback narrativo: l'istanza narrante presenta un fatto passato senza la mediazione di un personaggio. Vera e propria DISARTICOLAZIONE dell'ordine della storia.

Montaggio e dimensione temporale del racconto

Quali strumenti filmici consentono di alterare l'ordine sequenziale degli eventi?

IL FLASHFORWARD: anticipazione di un evento futuro. Sono molto **rari quelli diegetici**, che sono legati a sogni, visioni e poteri paranormali dei personaggi. Sono **quasi sempre narrativi**, in cui il regista anticipa nel corso della narrazione immagini relative a fatti che devono ancora accedere .



Funzione: possono creare curiosità, tensione narrativa o creare una reazione emozionale che influisce sull'interpretazione degli eventi presenti.

Montaggio e dimensione temporale del racconto

Quali strumenti filmici consentono di alterare l'ordine sequenziale degli eventi?



IL MONTAGGIO ELLITTICO: montaggio di **contrazione temporale** che non solo omette il superfluo, ma anche ciò che, pur importante, il film non vuole mostrare allo spettatore. L'ellissi invita lo spettatore a colmare i vuoti, ad una fruizione attiva.

Metodi:

- uso di dissolvenze
- campo vuoto –inquadratura permane su ambienti vuoti-
- inserto –inquadratura di transizione su qualcos'altro, es. traffico-

Montaggio e dimensione temporale del racconto

Quali strumenti filmici consentono di alterare l'ordine sequenziale degli eventi?

ESTENSIONE → il tempo del discorso è più lungo del tempo della storia

Metodi:

-  • **Fermo fotogramma**: l'immagine in movimento si fissa sullo schermo divenendo una fotografia
-  • **Slow motion**: la sequenza viene rappresentata al rallentatore
-  • **Overlapping editing**: la parte finale dell'azione rappresentata in un piano viene nuovamente mostrata in quello successivo

Montaggio e dimensione temporale del racconto

Quali strumenti filmici consentono di alterare l'ordine sequenziale degli eventi?

MONTAGGIO ALTERNATO:

-  Alterna inquadrature di due o più eventi che si svolgono in luoghi diversi ma simultaneamente e che sono destinati a convergere in uno stesso spazio.
-  I due eventi devono avere fra loro un **legame diegetico** che può essere già stato esplicitato dal racconto o che lo sarà in seguito.

Il montaggio classico e i raccordi di sguardo, movimento, asse, sonoro

Il **montaggio classico** ha l'obiettivo di **NASCONDERE IL MONTAGGIO**, favorendo l'immersione dello spettatore nella vicenda narrata.

Principio della **CONTINUITÀ**: dare vita ad uno scorrevole flusso di immagini da un'inquadratura ad un'altra e facilitare così la proiezione dello spettatore nel mondo della finzione.

Strumento principale per garantire la continuità:

I **RACCORDI**

Il montaggio classico e i raccordi di sguardo, movimento, asse, sonoro

RACCORDO DI SGUARDO

Un'inquadratura ci mostra un personaggio che guarda qualcosa.

L'inquadratura successiva mostra l'oggetto dello sguardo del personaggio.



Il montaggio classico e i raccordi di sguardo, movimento, asse, sonoro

RACCORDO SUL MOVIMENTO

Un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si conclude nella seconda.



Il montaggio classico e i raccordi di sguardo, movimento, asse, sonoro

RACCORDO SULL'ASSE

Due movimenti successivi di un'azione sono mostrati in due inquadrature, la seconda delle quali è ripresa sullo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana della prima in rapporto al soggetto/oggetto inquadrato.



Il montaggio classico e i raccordi di sguardo, movimento, asse, sonoro

RACCORDO SONORO

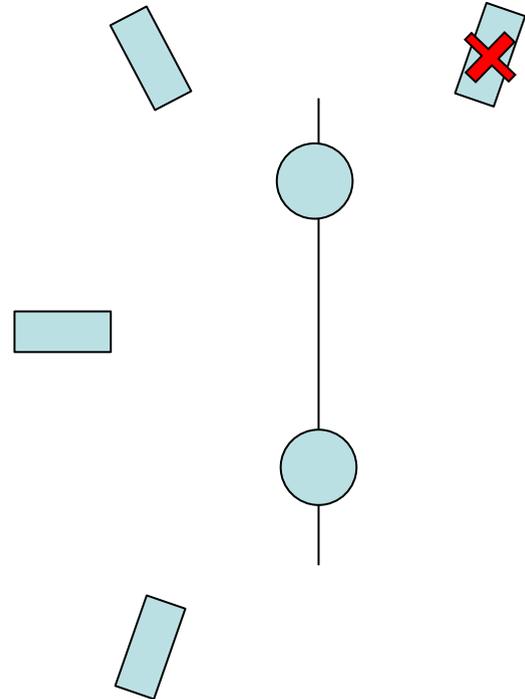
Una battuta di dialogo, un rumore o una musica, si sovrappone a due inquadrature, legandole così tra loro.



Il montaggio classico e i raccordi di sguardo, movimento, asse, sonoro

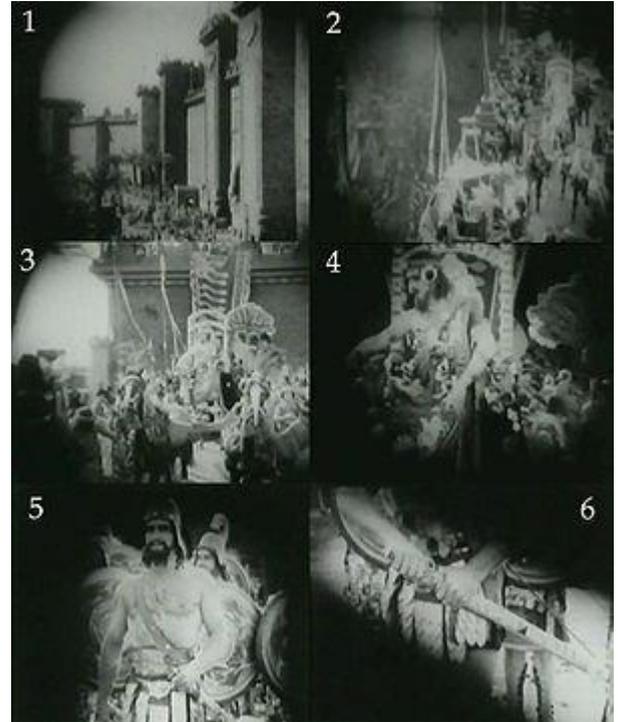
SPAZIO A 180°

Il set si suppone diviso in due da una linea immaginaria che crea uno spazio a 180°. Ogni incursione oltre la linea genera l'errore dello scavalcamento di campo.



Il montaggio analitico

▶ Il montaggio analitico segmenta lo spazio rappresentato attraverso una successione di inquadrature che hanno il compito di determinare l'attenzione dello spettatore, di guidarne la visione. Ad un piano di insieme seguono più inquadrature ravvicinate del medesimo spazio.



Il montaggio connotativo

Il montaggio connotativo ha come tratto dominante la **costruzione del significato**.

La riproduzione filmica della realtà acquisisce interesse nel momento in cui le si attribuisce significato attraverso **l'interpretazione fornita dal montaggio**.



Il montaggio formale

Il montaggio formale è un **montaggio con funzione estetica** che tende a porre in primo piano degli effetti di tipo formale attraverso l'accostamento di immagini che instaurano tra loro un rapporto di volumi, superfici, linee, punti al di là della concreta natura degli elementi rappresentati.

Non è subordinato alle leggi della narrazione, mette in relazione inquadrature su basi puramente grafiche.



Il montaggio discontinuo

Il montaggio discontinuo rifiuta i codici della continuità Holywoodiana.

Jump cut o falso raccordo: due inquadrature dello stesso soggetto non sono differenziate sul piano dell'angolazione e della distanza. In alternativa più piani dello stesso personaggio si succedono mostrandocelo in luoghi e tempi diversi.



Oltre il montaggio: profondità di campo e piano sequenza

Soluzioni che superano la concezione tradizionale di montaggio temporale e che lavorano sullo spazio dell'inquadratura.

Queste soluzioni riproducono il mondo reale nella sua continuità fisica ed evenemenziale, nel rispetto fotografico della continuità spazio-temporale.



Oltre il montaggio: profondità di campo e piano sequenza

- Profondità di campo:** è un'immagine in cui tutti gli elementi rappresentati, sia quelli in primo piano che quelli di sfondo, sono perfettamente a fuoco. La profondità di campo è maggiore quanto più distanziati sono lo sfondo e il primo piano e quanto più il primo piano è vicino all'obiettivo.
- ▶



Oltre il montaggio: profondità di campo e piano sequenza

Piano sequenza: è un piano che da solo svolge le funzioni di una sequenza o scena. Rappresenta un evento o una serie di eventi caratterizzati da una relativa autonomia nel contesto narrativo complessivo del film in questione.



Oltre il montaggio: profondità di campo e piano sequenza

Profondità di campo e piano sequenza danno vita al → **Montaggio interno**: è una forma di montaggio che si costruisce non più a partire dal rapporto tra diverse inquadrature, ma all'interno di un solo piano.



CINETECNICA

La postproduzione video

Fasi di lavoro:

- Impostazione del progetto su AVS
- Analisi del foglio di edizione e selezione delle inquadrature
- Taglio delle inquadrature
- Montaggio su timeline
- Correzione colore e integrazione di effetti visivi
- Integrazione delle transizioni di raccordo
- Inserimento dei titoli di testa e di coda
- Integrazione della traccia audio con effetti sonori, voice over
- Integrazione colonna sonora e mix audio
- Esportazione del risultato e caricamento online

AVS VIDEO EDITOR

- Software di montaggio “non lineare”
- Permette di gestire audio video ed effetti visivi
- Interfaccia “user friendly”
- Software economico
- Alternativa ai programmi “professionali” ma medesimo funzionamento logico

- Software professionali: Final Cut Pro, Adobe Premiere, Avid, Sony Vegas, Canopus Edius, Lightworks (quest’ultimo disponibile a breve Open-Source anche su Linux)
- Software Gratuito ed open source: Lives

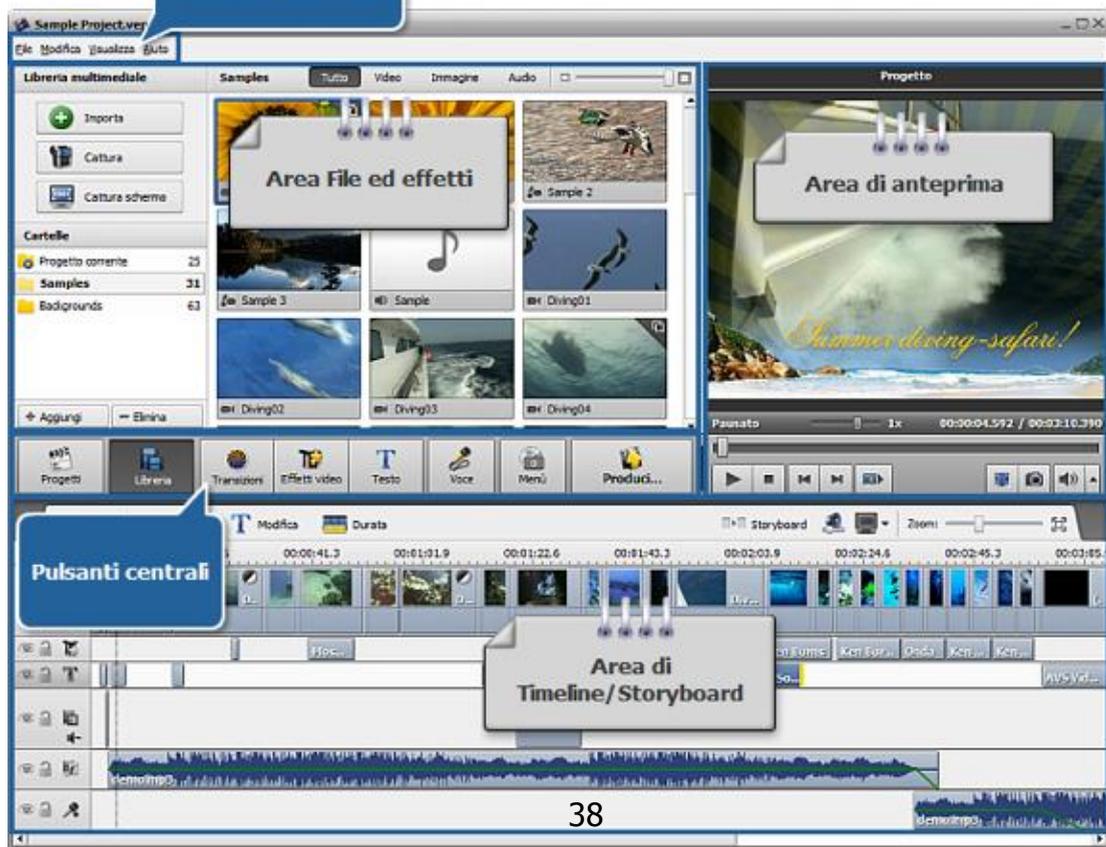
AVS VIDEO EDITOR

Consigli prima di iniziare:

- Creare una cartella dove salvare TUTTI I FILE usati nel montaggio ed i file di progetto
- Rinominare immagini, musiche e file video in modo comprensibile
- Salvare spesso copie del file di progetto con numerazione progressiva
- Importare nel file di progetto solo i file necessari
- Assicurarsi di avere abbondante spazio libero su hard disk
- Chiudere tutti gli altri programmi per liberare memoria RAM

AVS VIDEO EDITOR - INTERFACCIA

Menù principale



AVS VIDEO EDITOR - NUOVO PROGETTO

Seleziona sorgente per nuovo progetto



 Crea progetto vuoto

 Apri progetto esistente

 Salva progetto



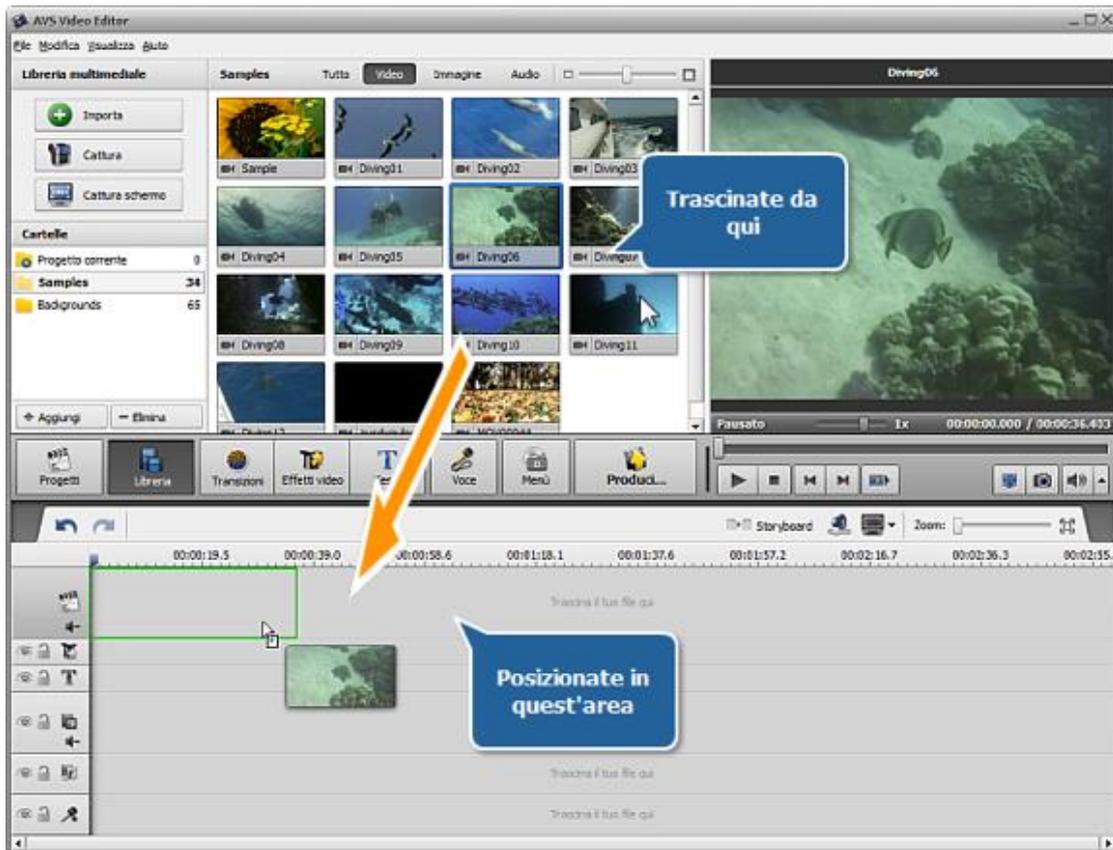
Sample Project

AVS VIDEO EDITOR - IMPORTARE I FILE

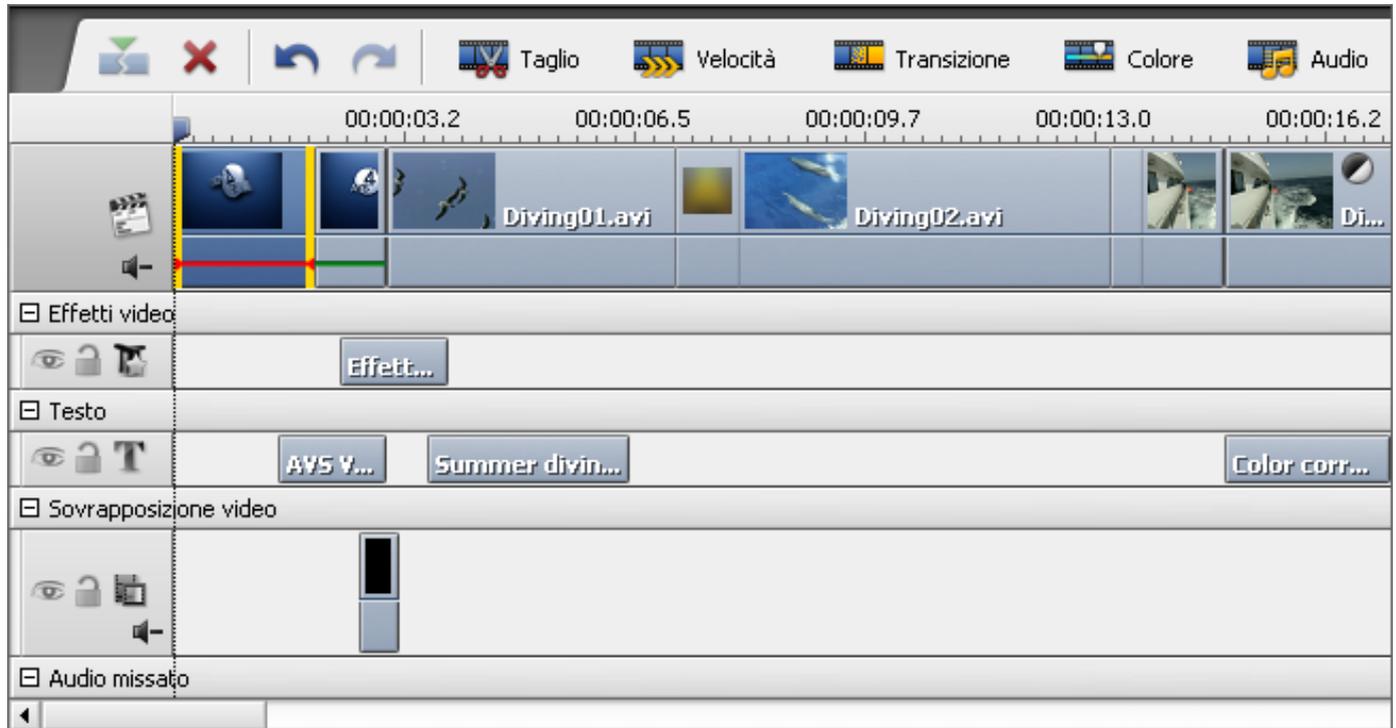
The screenshot displays the 'Libreria multimediale' (Multimedia Library) window in AVS Video Editor. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Shows the current project name 'Progetto cor...' and filter tabs for 'Tutto', 'Video', 'Immagine', and 'Audio'. A slider is visible on the right.
- Left Panel:**
 - Importazione:** Contains three buttons: 'Importa' (highlighted with a blue box and a '+' icon), 'Cattura' (with a camera icon), and another 'Cattura' (with a 'REC' icon).
 - Cartelle (Folders):** A list showing the current project folder with 25 items, and subfolders 'Samples' (41) and 'Backgrounds' (63).
 - Actions:** 'Aggiungi' (Add) and 'Elimina' (Remove) buttons.
- Main Area:** A grid of video thumbnails labeled 'Diving01' through 'Diving09'. A blue callout box points to the 'Importa' button with the text: 'Utilizzate questo pulsante per aggiungere più file'. Another blue callout box points to the thumbnails with the text: 'Categorie disponibili'. A grey callout box with a notebook icon points to the thumbnails with the text: 'I file importati sono disponibili qui'.

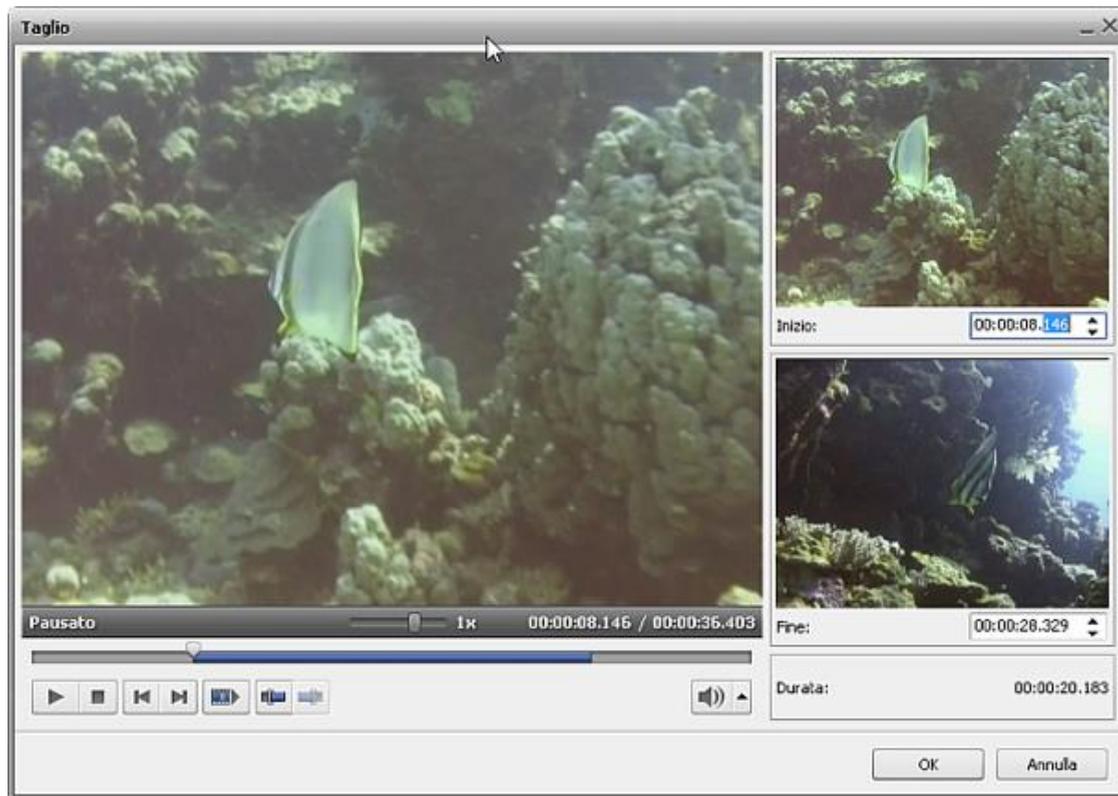
AVS VIDEO EDITOR - POSIZIONARE I FILE



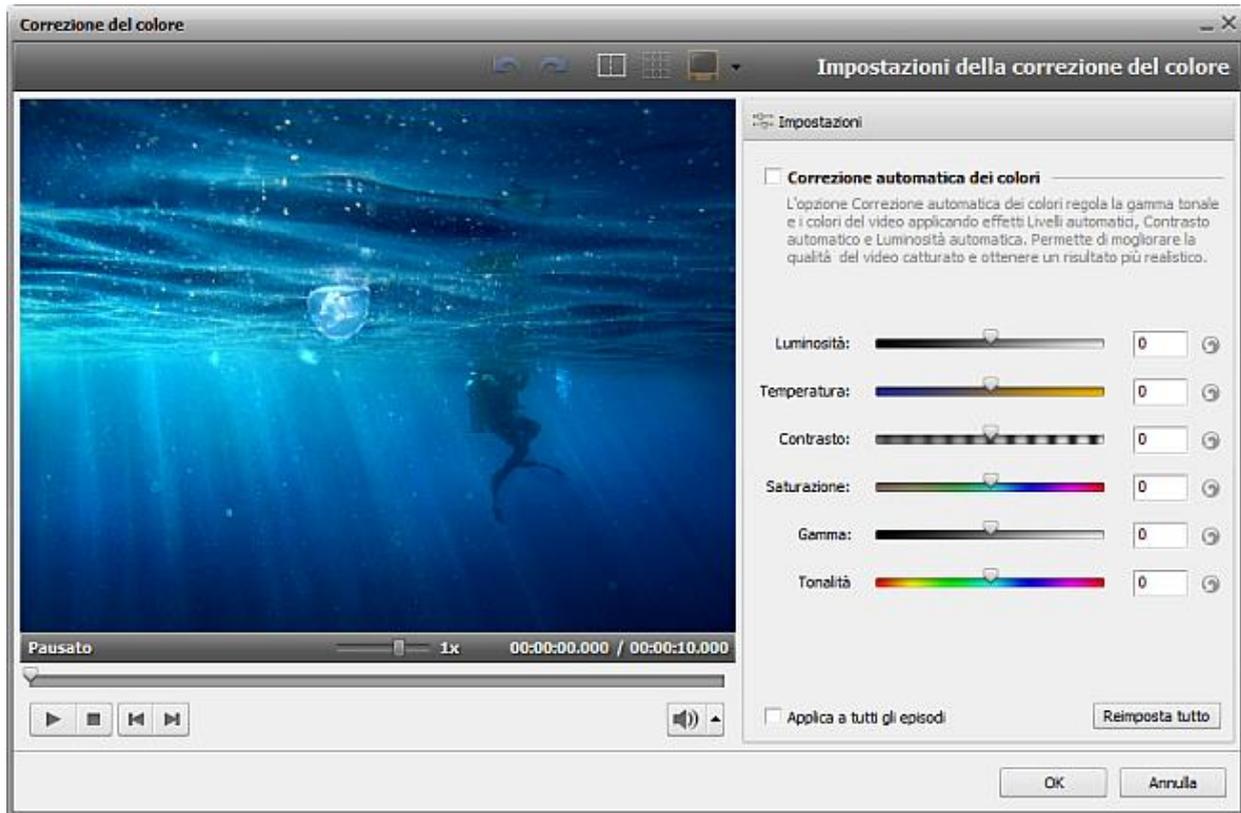
AVS VIDEO EDITOR - LA TIMELINE



AVS VIDEO EDITOR - RITAGLIARE



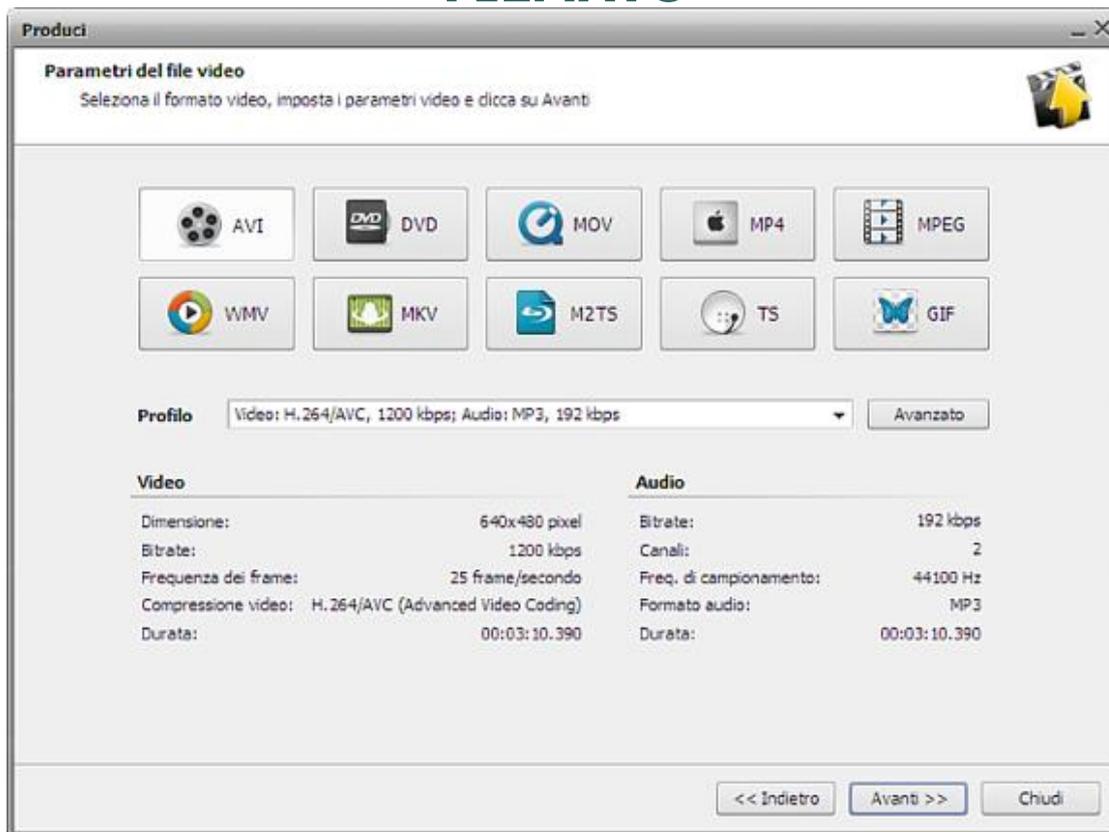
AVS VIDEO EDITOR - CORREZIONE COLORE



AVS VIDEO EDITOR - ESPORTARE IL FILMATO



AVS VIDEO EDITOR - ESPORTARE IL FILMATO



LABORATORIO: MONTAGGIO DEI CORTOMETRAGGI

La postproduzione video

Obiettivo:

montare i cortometraggi "i giovani e le tecnologie", esportando il prodotto finale inclusivo di titoli di testa e di coda, transizioni, effetti visivi, effetti audio e colonna sonora.

Durata: 3/4 minuti

Ambiente di lavoro: AVS Editor

Gruppi di lavoro: 3 partecipanti per gruppo

Ogni cortometraggio in questo modo avrà 4 diversi montaggi e ogni storia sarà sviluppata in 4 prodotti indipendenti

La postproduzione video

Fasi di lavoro:

- Impostazione del progetto su AVS
- Analisi del foglio di edizione e selezione delle inquadrature
- Taglio delle inquadrature
- Montaggio su timeline
- Correzione colore e integrazione di effetti visivi
- Integrazione delle transizioni di raccordo
- Inserimento dei titoli di testa e di coda
- Integrazione della traccia audio con effetti sonori, voice over
- Integrazione colonna sonora e mix audio
- Esportazione del risultato e caricamento online

La postproduzione video

MIGLIOR MONTAGGIO

MIGLIORI EFFETTI VISIVI

MIGLIOR MONTAGGIO SONORO

MIGLIOR FILM

MIGLIORE FOTOGRAFIA

MIGLIORE ATTORE

MIGLIORE ATTRICE

