

► A scuola con PC Open

# Il video digitale, registri con il PC

*Un viaggio alla scoperta delle possibilità del video in ambito informatico, dalle riprese all'elaborazione alla visualizzazione del lavoro finito*

di Luca Moroni e Fulvio Pisani



Iniziamo un percorso alla scoperta del video su PC, un mondo in cui l'aumentata capacità elaborativa dei computer, la semplificazione degli strumenti software e la discesa dei prezzi, hanno permesso di raggiungere risultati impensabili solo qualche anno fa. Chiunque, con una videocamera e un PC, acquisiti alcuni concetti di base, può accostarsi alla forma espressiva permessa dal video.

Lo scopo di questo nostro articolo, suddiviso in quattro appuntamenti, è quindi darvi le basi per poter raccontare una storia attraverso una sequenza di immagini e suoni. Il video delle vacanze, un vide-

clip musicale del vostro gruppo, la partita di calcio di vostro figlio o la presentazione della vostra azienda sono tutti progetti che per essere ben realizzati necessitano una comprensione dei concetti come la scelta e utilizzo della videocamera, la configurazione del PC dal punto di vista hardware e software, gli strumenti di elaborazione del filmato, fino alle differenti possibilità di fruizione del video da parte di spettatori.

Ogni puntata si soffermerà su un tema e sarà corredata da una parte esemplificativa su un determinato progetto video: questo mese partiremo dal semplice e più immediato

video amatoriale delle vacanze che trovate a pag. 118.

## Le sezioni della prima puntata

Il primo appuntamento vuole essere un'introduzione al tema e si sofferma su aspetti generali, analizzando come collegare la videocamera al PC e i formati video che entrano in gioco, come deve essere fatto un PC adatto all'elaborazione video, sia dal punto di vista hardware sia software: prenderemo in considerazione, a seconda del budget di spesa e dello scopo prefissato, quale configurazione sia meglio approntare, infine analizzeremo anche quello che propone il

mondo Apple, da sempre azienda di riferimento per quanto riguarda il videoediting. Come dicevamo all'inizio, la notevole attenzione al mondo del videoediting è data dalla semplificazione del processo di elaborazione, garantita dalle possibilità dell'Editing non Lineare.

## Lineare e Non Lineare, le differenze

Per poter comprendere il concetto di Editing non Lineare (NLE) è bene spiegare con chiarezza cosa significa Editing Lineare così da evidenziarne le differenze. Questa seconda tecnica è stata, ed è ancora la più utilizzata dai professionisti

che dispongono di attrezzature dai costi elevati e che devono montare grandi quantità di video. Lineare significa che la sequenza delle scene montate può avvenire solo in modo sequenziale, cioè che è obbligatorio partire dalla scena n° 1 per passare poi alla 2, alla 3 e così via. Il montatore utilizza una centralina di controllo dati collegata a un monitor video, una seconda centralina di controllo video fornita di Jog/shuttle (la manopola che consente lo scorrimento controllato del nastro) e una serie di videoregistratori professionali (generalmente Sony Beta) che gestiscono nastri video in alta qualità tramite timecode (il codice numerico/temporale che identifica i fotogrammi sul nastro). Un ultimo videoregistratore è dedicato al riversamento finale (Master) ed è utilizzato solo al termine di tutte le operazioni di montaggio.

Con questo tipo di tecnica non è possibile montare parti video che non siano sequenziali e, in caso di errori (evitabili da una attenta e precisa pianificazione), può essere necessario ripetere tutto o buona parte del montaggio.

Per il montaggio lineare servono quindi molteplici apparecchiature dal costo non indifferente: monitor, centraline, processori video e videoregistratori il tutto a prezzi proibitivi, oltre ad una grande esperienza e precisione per evitare perdite di tempo.

### Non lineare, più economico e più semplice

Il sistema di Editing non Lineare differisce dal precedente proprio per l'opportunità di gestire tutto il montaggio senza una sequenzialità precisa e solo con il semplice utilizzo di un computer.

Il video che si desidera utilizzare si registra su hard disk (servono dischi capienti per potere avere grandi quantità di video: sono consigliabili dai 60 GB in su) tramite il processo di acquisizione e diventa completamente gestibile e modificabile in ogni sua parte.

Non operando più fisicamente su un nastro, ma su una serie di dati codificati in un file, tutte le operazioni di taglio, modifiche, effetti o quant'altro, sono gestite da un software. In questo modo si può "tornare indietro" o rifare una parte senza che questo influenzi il montaggio successivo, diventa quindi più facile gestire errori e rifare intere sequenze. Se per esempio dopo avere terminato il montaggio scopriamo che una scena nel bel mezzo del filmato deve essere ulteriormente ridotta o allungata, possiamo intervenire spostando semplicemente tutta la parte video successiva in avanti o indietro "aggiustando" la parte interessata senza essere costretti a riprendere l'intero montaggio da quel punto: tutto il video successivo manterrà le proprie impostazioni anche se la sua posizione sarà cambiata.

Anche nel software abbiamo il timecode che permette di inserire dati numerici per avere maggior precisione, ma l'utilizzo del "nastro virtuale" e l'assenza di tante apparecchiature, facilita la gestione del lavoro nel suo complesso e grazie alla qualità dei prodotti software e hardware raggiunta oggi siamo vicini alla sostituzione definitiva del montaggio lineare, ad esclusione della pellicola cinematografica che utilizza processi e trattamenti particolari. Ma anche in questo campo però iniziano a fiorire esempi di editing su computer: l'ultimo film dei fratelli Coen "Prima ti sposo e poi ti rovino" è stato completamente montato con un sistema di editing non lineare con computer Apple ed il software Final Cut Pro.

Una importante differenza

tra i due procedimenti sta nel fatto che nel "lineare" sono gestiti i nastri così come sono stati registrati, mantenendo quindi la qualità originale, mentre con il computer è determinata dalle impostazioni fatte in fase di acquisizione che, passando attraverso un codec (sistema di compressione video) altera la qualità dell'originale.

Questa alterazione dipende in particolare dalle caratteristiche del computer e del software che viene utilizzato, nonché dall'interfaccia (tipo di collegamento) che si utilizza per "catturare" il video.

### Formati, segnali e codec

Esistono vari formati video, tipologie di segnale e altrettanti codec, che cambiano in modo radicale la qualità e l'aspetto del lavoro finale.



Ecco gli strumenti per una postazione di montaggio video lineare: il monitor di controllo, la centralina di montaggio, registratori VHS e Beta, una piastra per le cassette e i rack patchbay che gestiscono il collegamento tra le macchine

## IL CALENDARIO DELLE LEZIONI

### ► Lezione 1:

#### INTRODUZIONE SULLE RIPRESE E IL MONTAGGIO

Scopo del corso e presentazione

- Il videomontaggio su computer, il concetto di non linear editing e le differenze con il sistema lineare
- Formati video standard e codec
- Obiettivi di lavoro: le diverse tipologie di video
- Il primo passo: la fase di acquisizione, collegare la videocamera al PC. Impariamo ad utilizzare Avid Free DV in fase di cattura video
- Le configurazioni PC e MAC adatte all'elaborazione video: hardware e software disponibili, dal neofita al professionista

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare filmati amatoriali

### Le prossime puntate

#### Lezione 2: PREPARARSI, RIPRENDERE E ORGANIZZARE IL MATERIALE

- Scelta della videocamera e degli accessori: i microfoni, le luci, gli obiettivi, i filtri
- Le fasi di preparazione
- La ripresa
- Come usare la telecamera, inquadrature, camera a mano/spalla, uso del cavalletto, terminologia, alternative e trucchi.

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un documentario

#### Lezione 3: UTILIZZO DEL PROGRAMMA DI MONTAGGIO VIDEO

- Visionare il girato, segnare tempi (timecode), controllo incrociato della

sceneggiatura.

- Le fasi di montaggio
- Uso degli effetti e delle transizioni mirato: dare un senso narrativo alle transizioni, i migliori modi di usarle: consigli.

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un cortometraggio

#### Lezione 4: AGGIUNGERE L'AUDIO E CREARE IL FORMATO FINALE

- La musica e gli effetti:
- Il controllo finale:
- Visione e controllo transizione e audio, sincronizzazione
- Authoring e riversamento
- I programmi per authoring DVD

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un videoclip musicale



I formati video più comuni sono generalmente determinati dal paese in cui viviamo e si differenziano in risoluzione (numero di punti che compongono l'immagine) e linee orizzontali, determinate dal tipo di supporto video su cui sono registrate le immagini.

Un'altra distinzione va fatta tra video analogico e video digitale: il video analogico trasforma l'immagine registrata in segnale elettrico; il video digitale trasforma le immagini in formato dati. In entrambi i casi si registra attraverso una telecamera su un nastro magnetico ma, mentre nel primo caso, quando si acquisisce su computer si effettua un processo di conversione tra analogico e digitale con una inevitabile perdita di dati a prescindere dal codec utilizzato, nel secondo caso la trasmissione digitale può essere senza perdite, a meno che l'interfaccia utilizzata non sia di tipo analogico e quindi con le stesse problematiche descritte prima. Per esempio se utilizziamo una telecamera miniDV e trasferiamo il video al computer tramite una porta o interfaccia Firewire possiamo mantenere la stessa qualità, ma se non disponiamo di questo ingresso e quindi colleghiamo la telecamera con un'interfaccia analogica con ingressi S-VHS o RCA composti, inevitabilmente il video subirà una conversione con perdita di qualità.

### Le connessioni video

I segnali video si differenzia-

no per il tipo di cavo utilizzato che ne caratterizza l'emissione: per definizione il segnale video è composto da tre colori primari chiamati RGB (Red/Rosso - Green/Verde e Blu), con i quali si ottengono tutte le tonalità di colore. Questi colori sono poi influenzati dai segnali chiamati Luminanza e Crominanza ovvero luminosità e saturazione/alterazione del colore.

Il segnale video più comune è detto composito (il cavo che generalmente accompagna tutte le apparecchiature video con i tre spinotti colorati in giallo, bianco e rosso) questo perché tutti i segnali convergono in un unico cavo (lo spinotto giallo) e non possono subire modifiche nel trasferimento del segnale; questo collegamento è normalmente quello con la più bassa risoluzione. Migliore è il segnale Super-VHS o S-Video che con uno spinotto a cinque poli, "trasporta" i tre colori insieme ma separa Luminanza e Crominanza rendendo un aspetto più nitido e pulito.

Migliore di tutti è il segnale diretto RGB che può essere presente in un cavo SCART (purché sia collegato a 21 poli) o in appositi cavi separati. I tre colori sono su cavi distinti e sfruttano appieno le caratteristiche proprie del segnale sorgente e del televisore che lavora in RGB dando come risultato colori e luminosità brillanti e invariati rispetto alla fonte (in particolare i DVD).

I tre segnali descritti sono

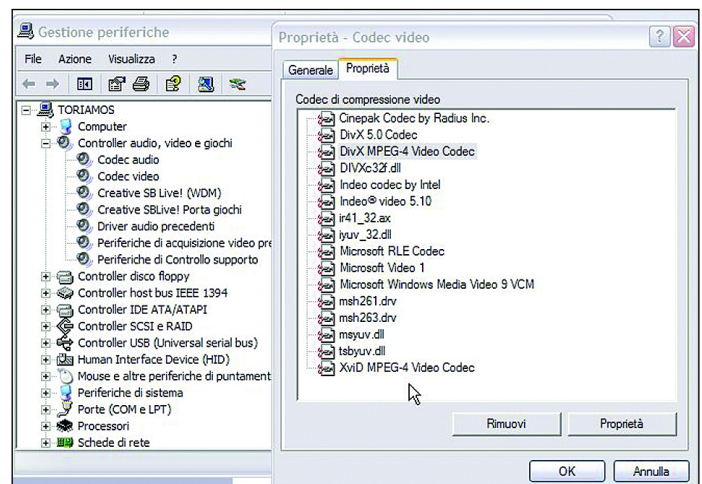
tutti analogici. Per il digitale il denominatore comune è il formato DV che si distingue in diverse tipologie (Digital8, MiniDV, DVStandard, DVCpro e DVCam), simili tra di loro ma differenti nei supporti utilizzati. La qualità del video DV dipende però dalle caratteristiche della telecamera utilizzata per le riprese. L'obiettivo, il numero e la grandezza dei CCD (sensori) presenti e il numero di pixel che li compongono, sono le principali caratteristiche per la definizione della qualità. Il segnale digitale ha un'unica tipologia di cavo che trasmette dati e non è influenzato da caratteristiche quali colore o luce.

### Il formato per l'uscita sui TV

Oltre al formato PAL usato nel nostro paese e in diversi

paesi europei, ne esistono altri due principali che sono NTSC per America, Giappone ed alcuni altri paesi ed il SECAM (diviso in quattro categorie) principalmente usato in Francia.

Prendendo in considerazione i due formati principali PAL e NTSC oltre che nella risoluzione si differenziano anche per il valore di FPS, fotogrammi al secondo: il primo contiene 25 fotogrammi per ogni secondo di video mentre il secondo 30 (29,97 per la precisione). Ultimi ma non meno importanti sono i codec per l'acquisizione video che, a meno di non desiderare di fare filmati per il Web, si differenziano in DV-PAL e DV-NTSC con le caratteristiche del formato nativo e la possibilità di impostare diversi livelli di qualità nello stesso codec.



Per visualizzare un elenco di codec video presenti nel proprio sistema operativo entrare in pannello di controllo/suoni e periferiche/hardware/codec video/proprietà

## GLOSSARIO DEI TERMINI UTILIZZATI

**Codec:** compressore/decompressore, ogni codec comprende diversi tipi di algoritmi matematici per l'ottimizzazione del video. Normalmente il codec è presente in un software o in un particolare apparecchio hardware

**Component:** segnale professionale utilizzato nel video analogico che separa i tre colori principali RGB dai segnali di luminanza e crominanza. Si utilizza per avere la migliore definizione possibile, i prodotti che adottano questo tipo di connessione sono costosi

**DV:** Standard digitale utilizzato dalla maggior parte degli operatori nel campo del video, sia professionisti che non; ha un formato pari a 720 pixel per 576 linee

**DVCam:** formato digitale professionale sviluppato dalla Sony con le stesse caratteristiche del DV ma con una registrazione della traccia di 15 micron

rispetto ai 10

**DVCPro:** Formato digitale professionale sviluppato dalla Panasonic con le stesse caratteristiche del DV ma con una registrazione della traccia di 18 micron rispetto ai 10

**Formato video:** termine usato per definire il tipo di incisione effettuata su nastro e per identificare il segnale finale di "uscita" del video. Due esempi di formato sono PAL e NTSC

**MiniDV:** è la tipologia di media a nastro su cui si registra in standard DV. Di formato molto ridotto si utilizza soprattutto per le telecamere amatoriali e semiprofessionali più comuni

**NTSC:** formato standard di emissione video in America e Giappone, dimensioni di 640 pixel per 480 linee

**PAL:** formato standard di emissione video in

in Italia e in gran parte dell'Europa (non in Francia dove si usa il SECAM): ha dimensioni di 768 pixel per 576 linee

**RCA:** tipo di connessione analogica più comunemente usata (spinotto giallo/rosso/bianco)

**RGB:** definizione abbreviata per descrivere il segnale standard mondiale del video in termini di colore - R/rosso G/verde B/blu

**S-VHS o S-Video:** Formato video analogico migliore del VHS nella definizione del colore e dell'immagine. La risoluzione video è superiore al VHS oltre che per le ragioni descritte anche perché il numero di pixel per linea è di 400/410

**VHS:** Formato video analogico standard utilizzato per le comuni videocassette. Il formato del VHS permette di avere una definizione di circa 300/320 pixel massimo per ogni linea (576)

# 1 Obiettivi di lavoro: le diverse tipologie di video

Il primo e fondamentale punto da prendere in considerazione quando si decide di fare un video è la scelta della tipologia, che condiziona radicalmente tutto il lavoro successivo.

Ecco una breve panoramica dei più diffusi.

## Video amatoriale, l'approccio più semplice

Il video amatoriale per definizione si realizza senza particolari accorgimenti, generalmente tratta di viaggi, vacanze, situazioni familiari e così via.

In questo genere l'attenzione va posta in fase di montaggio dove la "casualità" delle riprese può prendere una forma più comunicativa e maggiormente fruibile dal nostro potenziale pubblico. Se per esempio si torna dalle vacanze con un video frammentato in più cassette che però contiene in qualche modo elementi comuni, (montagne, monumenti, momenti particolari) si può pensare di raccogliere in capitoli tematici queste riprese, presentandole con una musica che dia un senso logico; oppure, se si preferisce un racconto temporale, può essere utile creare titoli e capitoli che raccontino gli eventi della giornata. Da evitare in modo assoluto filmati troppo lunghi che comportano difficoltà maggiori nella struttura narrativa e corrono il rischio di diventare noiosi, da 5 a un massimo di 15 minuti è il range di tempo da prendere in considerazione.

## Il cortometraggio, l'appassionato si evolve

Si definisce cortometraggio un video della durata inferiore ai trenta minuti. Tutti coloro che amano il video si sono sicuramente cimentati almeno una volta nella realizzazione di un cortometraggio.

Questo secondo "tipo" si differenzia per la presenza di una storia precisa che intende raccontare. Proprio per questa ragione comincia ad essere necessario uno studio preventivo, la scrittura di un breve soggetto e un po' più di tecnica.

La necessità di conoscere i luoghi delle riprese diventa fondamentale per potere pianificare con più attenzione le inquadrature e il senso della storia.

Si deve cominciare a pensare all'uso di un cavalletto e a una illuminazione adeguata. Anche il risultato che vogliamo ottenere sarebbe bene sia descritto in una specie di racconto del montaggio, così da potere contare su una precisa scaletta delle scene da girare.

Ci vorranno maggiori accorgimenti nella cura della qualità dell'audio (sempre che non si decida di fare un doppiaggio, procedimento alquanto complesso), e sicuramente una cura maggiore nel taglio delle scene in fase di montaggio, che diventa decisivo per il ritmo da dare ad una sequenza.

Per esempio in una scena d'azione, nel taglio tra due inquadrature dello stesso soggetto, le sequenze devono essere brevi e bisogna assolutamente evitare pause troppo lunghe che possano rallentare il ritmo e togliere credibilità. Anche la musica acquista una importanza fondamentale e deve essere scelta con attenzione e senso logico in relazione alla storia.

## Lungometraggio o film, i professionisti al lavoro

Il lungometraggio, più comunemente chiamato film, non solo racconta una storia come il "corto" ma presenta difficoltà narrative maggiori in quanto si svolge in un arco di tempo che tocca e supera l'ora. Questa caratteristica impone l'organizzazione in termini di riprese preventivate da una fase dettagliata di scrittura detta sceneggiatura, che permette un visione complessiva del film e la necessaria programmazione del lavoro. Normalmente per un lungometraggio ci sono quattro fasi di scrittura precise: la sinossi, che in poche righe descrive la storia del film; il soggetto, che approfondisce in fase di racconto l'intero film; il trattamento, che in modo più approfondito del soggetto separa e descrive la storia in punti principali più accuratamente descritti, ed infine la sceneggiatura che divide l'intero film in scene con una descrizione precisa degli ambienti, dei movimenti della macchina da presa, delle azioni degli attori e di tutti dialoghi.

Questa procedura non è sempre rispettata neanche dai professionisti, ma resta comunque consigliabile scrivere il più possibile per evitare brutte sorprese, come la dimenticanza di una scena in fase di montaggio o grandi perdite di tempo durante le riprese.

Per realizzare un lungometraggio si devono affrontare molte difficoltà, è quindi auspicabile cercare di pianificare più cose possibili. Si deve avere approfondita conoscenza delle location (luoghi di ripresa).

## Documentario, tempi di realizzazione lunghi

Non esistono caratteristiche temporali del prodotto finale, in secondo luogo il documentario non necessariamente deve raccontare una storia, piuttosto rappresentare o descrivere qualche cosa.

Per questa ragione i tempi di realizzazione delle riprese possono essere estremamente lunghi (alcuni tra i più bei documentari sono stati realizzati in molti anni, lo splendido film documentario *Il popolo migratore* ha visto una durata delle riprese superiore ai quattro anni) ed è fondamentale sapere bene prima cosa si intende ottenere.

Anche le tecniche di ripresa cambiano perché la necessità fare vedere qualche cosa a lungo impone quasi sempre l'uso del cavalletto e movimenti di camera lenti ed ordinati.

Anche nel documentario si rende necessaria una fase organizzativa estremamente precisa per evitare la sorpresa di avere materiale video insufficiente allo scopo prefissato.

## Videoclip musicale, sperimentazione ai massimi

Qui siamo di fronte ad un prodotto video strettamente legato alla sensibilità di chi lo realizza. Le tecniche di ripresa possono variare molto ed è più facile e possibile sperimentare. Ovviamente l'ascolto preventivo del brano da "visualizzare" è consigliabile oltre ad una breve stesura della sequenza delle riprese. L'uso ampio di inquadrature diversificate permette di ottenere risultati più efficaci. Non esiste una tecnica più o meno usata, il videoclip si presta a mille e più interpretazioni: si può raccontare una storia, si possono semplicemente mettere insieme immagini di ogni tipo, resta tutto in mano a chi lo fa' e al senso della canzone che si vuole rappresentare, ma proprio per la sua estrema flessibilità è facile perdere il senso di quello che si vuole ed è per questo che una attenta interpretazione e una accurata scrittura permettono di "vedere" chiaramente il video prima di averlo fatto.

## La nuova forma di comunicazione business

Esistono vari tipi di video aziendali o di comunicazione industriale: presentazione fieristica, filmato vendita per agenti, promozionale breve o lungo e documentaristico.

Ogni tipo di filmato si lega comunque ad una tecnica narrativa sopra descritta anche se, proprio perché appartiene ad un campo professionale e promozionale dipende dalla pianificazione stabilita tra realizzatore e cliente.

**Un video amatoriale può raccontare una giornata di vacanza in montagna. Questa tipologia è la prima a cui si accosta un utente neofita perché è la più semplice e non richiede l'osservanza di regole rigide nelle varie fasi di lavorazione**





## 2 Il PC per il video ... dal lato Microsoft

Chi deve scegliere un PC per fare videomontaggio si trova di fronte a una panoramica di componenti molto ampia e variegata. Nella tabella sotto abbiamo riassunto tre tipologie di spesa e di utilizzo, utili nel caso vogliate acquistare un PC nuovo. Non vi spaventate perché non sono i requisiti minimi, il processore a 800

MHz non è da buttare subito via, si può utilizzare, magari nelle prime fasi, scontando un po' la lentezza generale ed eventualmente aumentando un po' la RAM, minimo 256 MB. Insomma fare un po' di esperienza per poi, acquisite le basi, passare a una configurazione più avanzata. È invece essenziale comprendere, a costo di alcune rinunce, che il PC per il video deve essere il più stabile possibile.

### Solo per videomontaggio

Il PC per il videomontaggio è un sistema molto delicato, soggetto più di altri a conflitti e problemi di vario tipo. È quindi importante per la stabilità cercare di evitare di installare software o hardware vario, ma una volta raggiunta una configurazione ottimale mantenerla il più possibile invariata. Even-

tualmente fare un dual boot e utilizzare un sistema operativo il più pulito possibile per il video e un secondo per lavorare giocare e altro. Nel caso di acquisto di una scheda di elaborazione real time, controllare sul sito del produttore eventuali incompatibilità note con hardware e software e utilizzare solo componentistica consigliata. Per quanto riguarda il software controllare costantemente il sito del produttore per scaricare gli aggiornamenti.

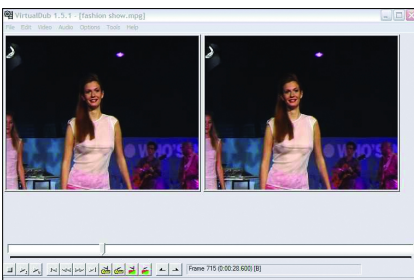
### I componenti più importanti

I componenti che influiscono maggiormente sulle prestazioni in elaborazione video sono due: la CPU e la quantità di RAM installata. Per quanto riguarda il processore consigliamo di partire da 2 GHz in su, la RAM dev'essere almeno 512 MB, possibilmente di tipo DDR



Con il nuovo Liquid Edition, Pinnacle propone la soluzione "solo software", sfruttando al meglio le prestazioni delle veloci CPU e della scheda video AGP

400. Come abbiamo visto il video salvato su PC richiede molto spazio, consigliamo quindi di dotarsi di due dischi fissi: uno per il sistema operativo e uno come magazzino per i file video. Tenete sempre deframmentati i dischi e controllate che sia attivata la modalità



**Virtual Dub** è un software gratuito che permette di apprendere i primi rudimenti dell'elaborazione video

### CONFIGURAZIONI PC

Configurazioni	Computer	Interfaccia	Software
<b>Per iniziare</b>	Basta il PC che avete già se dispone di un processore da 800 MHz e 256 MB di RAM a cui associare un'interfaccia (vedi a destra). Nel caso vogliate acquistarne uno nuovo, prevedete una CPU Pentium 4 o Athlon XP con frequenza di 2 GHz o superiore, 512 MB di RAM, disco fisso da almeno 60 GB. Windows XP Home edition. Masterizzatore di CD o DVD. Un monitor. Con costi a partire da 900 euro	Una scheda PCI con interfaccia firewire per il collegamento della videocamera a un costo di circa 40/50 euro. Per il formato analogico le interfacce ADV, Pinnacle/Dazzle o Terratec Costo tra 150 e i 300 euro	Possibilmente gratuiti come Windows Movie Maker 2 o Virtual DUB. Gratuito ma un po' più avanzato Avid Free DV, che utilizziamo come base per il nostro corso. Semplici e con un costo molto abbordabile sono Arcsoft Showbitz o Muvee Autoproducer
<b>Un buon compromesso</b>	Processore Pentium 4 o Athlon XP a 2,6 GHz o superiore, 512 o 1 GB di memoria RAM, due dischi da 80 GB o superiori di cui uno dedicato esclusivamente ai file video. Masterizzatore di DVD multiformato. Windows XP Professional Edition. Uno o due monitor. Costi a partire da 1.400 euro	Una scheda PCI con interfaccia firewire per il collegamento della videocamera digitale. Videoconvertitori Canopus ADVC 50 o 100. Costo tra i 150 e i 400 euro. Chi si può permettere una soluzione più evoluta può puntare su schede di elaborazione Matrox RTX.10 o Canopus RaptorRT Costo intorno a 600/800 euro	Programmi semplici nella gestione delle procedure di acquisizione, montaggio e riversamento dal costo tra i 50 e i 150 euro. Buoni esempi sono Pinnacle Studio 8 (a febbraio è attesa la versione 9), Ulead Videostudio 7 (abbiamo pubblicato la versione 5 completa sul CD del mese scorso), Cyberlink PowerDirector, Magix Film su DVD e CD
<b>Il massimo</b>	Singolo processore Pentium 4 o Athlon 64 da 3 GHz in su. Doppio processore Intel Xeon o Athlon MP. 1 GB di memoria RAM in doppio canale, 2 o più dischi fissi da 120 GB (eventualmente con tre dischi valutare la possibilità del RAID 0 con una coppia di dischi in tandem per i dati). Masterizzatore di DVD multiformato. Due monitor e un televisore. Windows XP Professional Edition Costi a partire da 1.800 euro	Schede video di elaborazione Real Time come Canopus DV Storm2 o Matrox RTX.100: Pinnacle presenta la soluzione solo software o software più la scheda AGP in Liquid Edition Pro che ha il box con i connettori analogico/digitali Prezzi oltre i 1.000 euro Videoconvertitori Canopus ADVC300/500/100 costi a partire da 650 euro	Nelle schede citate sono già compresi i software come Adobe Premiere Pro, Canopus Edius o Pinnacle Liquid Edition. Da notare il fatto che nel prezzo della scheda è comprensivo quasi l'intero valore del software. Vegas Video, Ulead Mediastudio PRO 7, Avid Xpress DV (appena uscita la versione 4 a un prezzo di 695 euro), Xpress Pro a 1.800 euro sono gli altri software di fascia semi/professionale acquistabili solo separatamente

DMA (Direct Memory Access), andando (in Windows XP) in *Proprietà/Sistema/hardware/gestione periferiche* e selezionando all'interno della voce *Controller IDE* il canale primario o secondario su cui è installato il disco. Dopo la selezione aprite di nuovo proprietà con il tasto destro del mouse e selezionate *Impostazioni avanzate*.

Troverete l'elenco delle periferiche collegate. Selezionate il disco e in *Modalità di trasferimento* attivate la voce *DMA se disponibile*. Parlando invece di

unità di memorizzazione ottica, visti i prezzi in discesa, un masterizzatore di DVD 4x può essere la scelta ideale, meglio se multiformato per garantire compatibilità con i player DVD.

Anche la scheda video assume un ruolo importante, da dimenticare le schede velocissime per i videogiochi, meglio una scheda intermedia che permetta un'uscita su più monitor e che magari abbia caratteristiche avanzate come l'uscita su TV, in questo senso le Matrox



Parhelia e P750 sono le scelte ideali per un PC per videoediting. Chi vuole una configurazione avanzata deve poi prendere in considerazione una scheda video Real Time co-

**La soluzione di Matrox RTX.100** permette di avere una scheda per il montaggio in tempo reale e il pacchetto completo di software per il video di Adobe con un prezzo pari ai soli software

me quelle Canopus e Matrox, oppure affidarsi alla soluzione di Pinnacle che con Liquid Edition propone un software ottimizzato per sfruttare la potenza elaborativa di CPU e scheda video AGP. Sul software ritorneremo nelle prossime puntate e nel corso del 2004 con recensioni e prove comparative.

## ...e da quello Apple

Da sempre Apple ha prodotto computer pensando specificamente al campo professionale e riportando alcune funzionalità sui computer dedicati al vasto pubblico.

Basti pensare alle caratteristiche del nuovo sistema OS X (10.3 Panther) ormai stabilmente costruito su base UNIX che garantisce una buona stabilità.

Ad Apple si deve anche il merito di aver spinto la connessione firewire, con la quale si possono connettere le videocamere digitali al computer. Adobe Premiere è stato tra i primi software semiprofes-

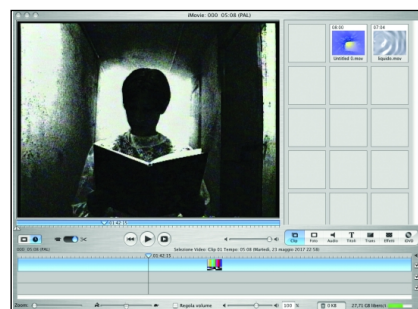
sionali per Editing non lineare nato principalmente per la piattaforma Apple (ora però abbandonata con Premiere PRO).

Questa premessa per dire che ad oggi tutte le configurazioni disponibili su questi computer sono appositamente pensate per il video digitale.

Le porte Firewire e USB già disponibili e i software inclusi in dotazione con il sistema operativo sono completi e permettono fin da subito di montare e masterizzare CD o DVD. Abbiamo anche in questo mondo selezionato tre configurazioni che possano rispondere

ad un utente con budget risicato, intermedio o con aspirazioni professionali.

Tra i computer desktop di Apple possiamo selezionare tre fasce: l'eMac, dedicato a coloro i quali vogliono un unico "pezzo" compreso il monitor CRT da 17 pollici con due configurazioni differenti. iMac che introduce il monitor LCD TFT incorporato (fino a 20 pollici) in un design più particolare e con tre configurazioni. E per finire i potenti G5 tower con la nuova tecnologia a 64 bit in tre configurazioni di cui due con doppio processore. Nella tabella seguente sono de-



**iMovie è il semplice software di videomontaggio presente in ogni nuovo computer Apple**

scritti tutti i modelli con maggiore chiarezza per tre diverse tipologie di postazioni per il video editing.

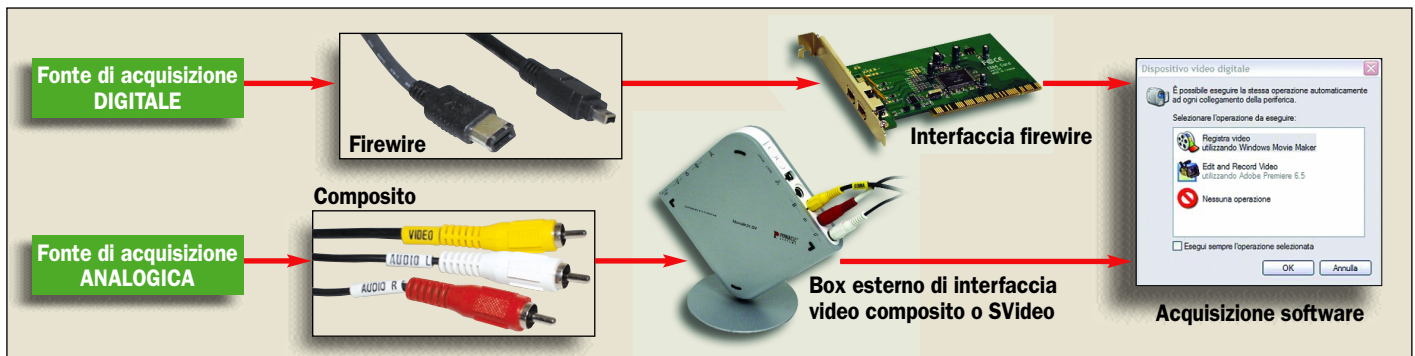
Tutti i prezzi e le configurazioni dettagliate si possono trovare direttamente sul sito: <http://store.apple.com/Apple/WebObjects/italystore/>. ■

### CONFIGURAZIONI APPLE

Configurazioni	Computer	Interfaccia	Software
<b>Per iniziare</b>	Apple eMac 1GHz con almeno 512MB di RAM. Ha un disco fisso da 60 o 80 GB a seconda della configurazione scelta. Monitor incorporato da 17 pollici. A partire da 899 euro per il modello senza masterizzatore DVD	Due porte firewire e cinque USB sono già comprese nella dotazione. Per il formato analogico le interfacce ADV, Pinnacle/Dazzle o Terratec. Costo tra 150 e i 300 euro	iMovie è compreso nel pacchetto software di base e permette di svolgere tutte le funzioni per qualsiasi video amatoriale e oltre
<b>Un buon compromesso</b>	Apple iMac 1,25 GHz con almeno 512 MB di RAM. Il modello citato dispone di un disco fisso da 80 GB in ogni configurazione, le differenze principali stanno nella presenza del monitor da 15, 17 e 20 pollici TFT e il superdrive (DVD-R). Si consiglia il modello da almeno 17 pollici. I prezzi partono da 1.399 euro	Due porte firewire e cinque USB sono già comprese nella dotazione. Convertitore analogico/DV Director's Cut di Miglia (399 euro) certificato direttamente dalla Apple e disponibile presso l'Apple Store	Anche in questo caso si può inizialmente contare su iMovie ma per chi vuole cimentarsi in operazioni più complesse e ad un maggiore controllo sul video con prestazioni professionali si consiglia Apple Final Cut Express. (394,80 euro)
<b>Il massimo</b>	Apple G5 da 1,8 a 2 GHz doppio processore, 1 GB di RAM e uno o più dischi esterni firewire da almeno 200 GB. Un monitor da 20 pollici ed un secondo da almeno 17. Il disco interno in dotazione è Serial ATA da 80 GB per il modello base e Serial ATA da 160 GB per i due a doppio processore. I prezzi partono da 2.000 euro	Il firewire è già compreso nella dotazione con due porte. Una qualunque delle interfacce già citate o di maggior costo e sofisticazione presente sul mercato anche se in effetti per l'acquisizione analogica non sono necessarie apparecchiature estremamente costose	Apple Final Cut Pro 4 (1.198,80 euro) Avid Xpress DV (695 euro), Xpress Pro (1.800 euro)



## 3 Il primo passo: il collegamento della videocamera al PC e l'acquisizione video



Dopo aver effettuato le riprese e prima della fase di montaggio che tratteremo nelle prossime puntate, bisogna collegare la videocamera al PC e procedere all'acquisizione del video. Il collegamento se digitale avviene tramite cavo firewire, se analogica tramite i cavi Video Composito e Audio o Svideo.

Sul PC deve essere installato un programma di cattura del video che si occupa di creare file video in vari formati a seconda dei software utilizzati. Più il programma è avanzato più possibilità di formati si hanno a disposizione. Nella fase di acquisizione entra in gioco il codec che si occupa di comprimere il flusso video in entrata. Soffermiamoci sul caso più comune, il formato DV, che sul PC genera un file con estensione AVI.

Per catturare un minuto di video digitale in formato standard (DV PAL con audio a 16 bit) sono necessari circa 210 MB. Il file video contiene circa 1500 fotogrammi, ogni secondo ne sono rappresentati 25. Questo ci porta a dire che per ogni secondo di video salvato su disco sono necessari circa 3,5 MB di spazio (210/1500\*25). Per questo un disco fisso molto capiente è necessario se si vuole lavorare su video anche di breve durata. Consigliamo di montarne uno da almeno 60 GB per gestire i file video.

In queste quattro puntate ci serviremo del software gratuito Avid FreeDV, che trovate sul nostro CD, per imparare a fare elaborazione video. Nella prossima pagina impariamo a catturare il video con il programma gratuito di Avid.

### La procedura per installare Avid Free DV

Avid FreeDV è un applicativo semplice e completo per l'editing audio e video. È disponibile sia per PC sia per MAC, **funziona solo su piattaforma Windows XP o Mac OS X.**

Bisogna fare attenzione in fase d'installazione nel seguire una procedura particolare: è innanzitutto necessario registrarsi all'indirizzo <http://www.avid.com/forms/freeDVReg.asp>. Una volta compilato il form di registrazione, cliccare su SUBMIT, nella pagina successiva cliccare su DOWNLOAD/ACCEPT e poi su DOWNLOAD WINDOWS XP VERSION. Si accede così a una pagina in cui sono visualizzati i due codici necessari all'installazione: USER ID e PASSWORD, a questo punto si può interrompere il processo di download. Una volta ottenuti i codici necessari si può passare all'installazione.

*L'interfaccia di Pinnacle Liquid edition mette a disposizione sia ingressi digitali, Firewire, sia ingressi e uscite analogiche, Video composito e SVideo*



## I cavi e gli attacchi

### Video Composito e audio



I tre connettori RCA in figura sono i più diffusi e i più semplici da trovare per il collegamento analogico.

I colori identificano la tipologia: giallo è il video, bianco è l'audio sinistro e rosso è l'audio destro.

### Svideo



Migliore in relazione alla qualità del segnale video rispetto al Composito è l'SVideo o SVHS, rappresentato da un connettore Mini-Din di forma tonda permette di avere un segnale video migliore del video composito in quanto scinde i colori dal segnale di luminanza e cromaticanza

### Firewire



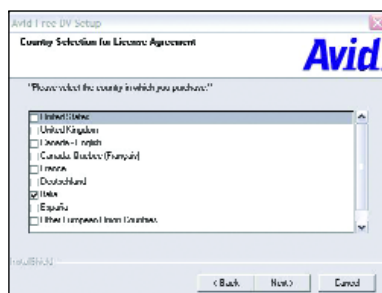
Anche chiamato IEEE1394 o iLink è lo standard adottato da Apple e diventato un punto di riferimento per chi si occupa di videomontaggio. Quasi tutte le videocamere digitali hanno questa connessione. Disponibili in due versioni a 4 pin (tipicamente sulle videocamere) a destra o a 6 (sulle schede per PC) a sinistra.

### USB



Standard per connettere periferiche quali stampanti, scanner, modem, fotocamere digitali o per scaricare le foto dalla videocamera su PC. Nella versione 2.0 beneficia di una velocità di trasferimento 40 volte superiore alla 1.1 (da 11 si passa a 480 Mbps). I cavi di connessione sono uguali per entrambi gli standard.

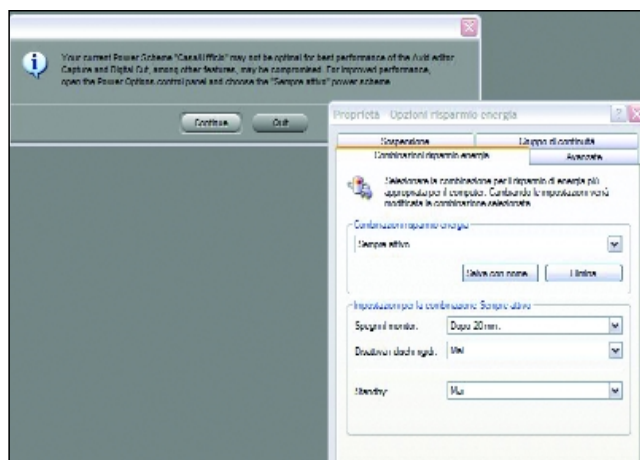
## L'installazione di Avid Free DV



Dopo aver scaricato il codice di installazione si può far partire la procedura guidata cliccando sul file `launch.exe`, il software ci chiederà di selezionare il paese in cui viviamo

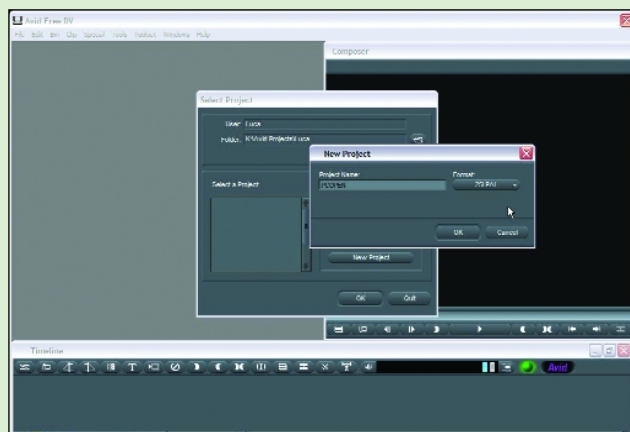


Nelle ultime fasi di installazione dovremo selezionare il disco fisso o la partizione in cui vogliamo che Avid Free DV vada a registrare i file video catturati. È importante sceglierne uno capiente e tenerlo sempre ben deframmentato

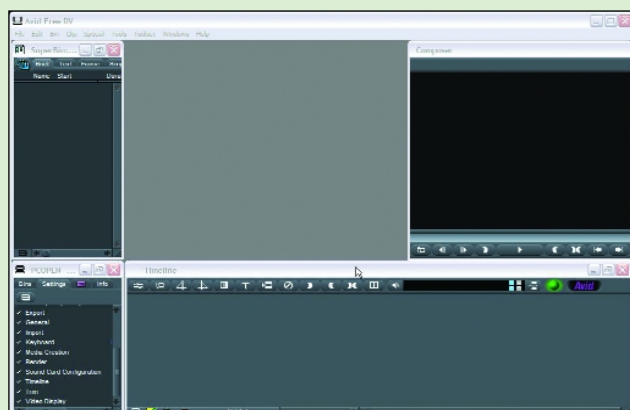


Il software controlla le impostazioni di risparmio energetico se non le trova adeguate dovete andare in Start/Pannello di controllo/opzioni di risparmio, nella scheda Combinazioni di risparmio di energia selezionare Sempre attivo

## Il primo progetto

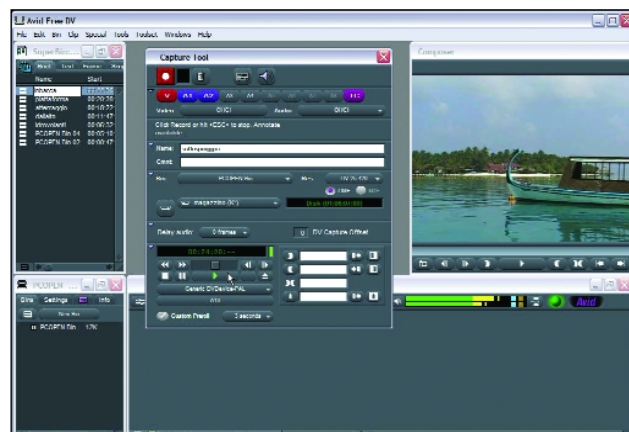


Una volta lanciato il programma dobbiamo dare un nome al progetto video su cui si lavorerà. cliccare su New Project e sulla destra sotto Format selezionare DV PAL



Ci troviamo così davanti all'interfaccia di Avid Free DV, da sinistra vediamo la finestra che raccoglie clip e materiale vario, il monitor di lavorazione. In basso a destra la finestra "settings" e la parte fondamentale del programma di montaggio video la Timeline

## La fase di cattura



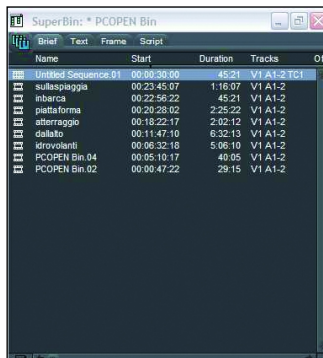
Collegata la videocamera al PC, andiamo nel menu Toolset e selezioniamo Capture. Si visualizza la finestra di cattura video: in basso i comandi della videocamera sotto all'indicazione del Timecode. Durante la fase di cattura il monitor sulla destra visualizza il video



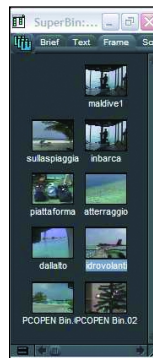
Dall'alto vediamo il pulsante rosso per iniziare e fermare la cattura video. Sotto i bottoni per selezionare cosa si vuole catturare: V video, A1 e A2 audio. Nei riquadri Name si può scrivere il nome del file e i commenti. Nella parte centrale BIN si può selezionare il disco in cui salvare i file, da notare che sulla destra è riportata la quantità massima di minuti registrabili. Sotto ci sono i comandi per la videocamera, controllare che sia Generic DevicePAL



## Le clip



**Le clip catturate** sono elencate nella finestra Superbin. Questa ha diverse visualizzazioni, vediamo per esempio quella testuale che elenca il nome, la durata e la tipologia delle clip



**Selezionando l'etichetta Frame** avremo una visualizzazione dell'elenco delle clip con il primo fotogramma



**Ed ecco l'interfaccia di Avid Free DV** con le clip catturate, per inserirle sulla Timeline trascinatele dalla finestra Superbin alla Timeline. Per visualizzare il doppio monitor invece nel menu Toolset selezionate Source/Record editing

## 4 Il video amatoriale

*Le vacanze, una festa o i primi passi del piccolo bambino sono avvenimenti che possono essere raccontati con un video, scopriamo come fare*

**P**er questa prima "puntata" vi guidiamo nella costruzione di un video amatoriale. Passiamo in rassegna le principali operazioni con una serie di suggerimenti pratici finalizzati al migliore utilizzo del materiale che avete precedentemente girato o state per girare.

Se avete una videocamera, sicuramente in qualche cassetto c'è una cassetta con un video: l'ultimo viaggio, la festa di un amico, il compleanno di un figlio, che avete già montato o che desiderate montare ma che per qualche ragione è rimasto lì, in attesa del tempo e dello stimolo giusto. Bene, proviamoci insieme, organizziamoci un po' e vediamo cosa possiamo fare.

moci un po' e vediamo cosa possiamo fare.

Per prima cosa controlliamo quanto materiale video abbiamo, tanto per renderci conto di quello che dovremo visionare e soprattutto prefiggiamoci un termine: quanto durerà. Per fare sì che il prodotto finale possa essere visto con piacere da tutti è meglio attenersi a durate medio-brevi (tra i 5 e i 15 minuti) che, a meno che non si disponga di lunghissime sequenze, risulta essere la scelta meno impegnativa e più semplice da gestire.

**Visionare il girato e pensare a una piccola storia da raccontare**

Una volta fatta la scelta del tempo cominciamo ad orga-

nizzarci: cerchiamo un filo conduttore che ci consenta di dare un senso narrativo al nostro video, così da poter pensare ed eventualmente scrivere una breve scaletta della sequenza temporale. Per fare questo occorre visionare tutto il materiale e fare una prima scelta di quello che terremo e di quello che risulta superfluo o "sacrificabile".

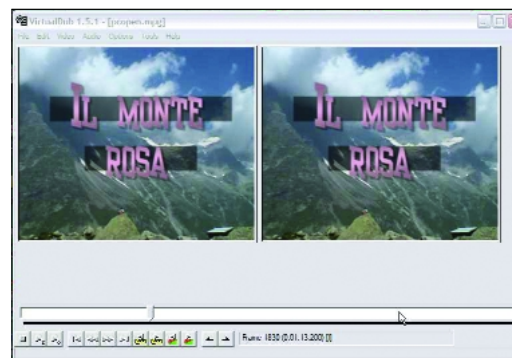
Ora che abbiamo le idee più chiare possiamo prendere in considerazione la possibilità di approfondire la scaletta dividendo in brevi capitoli o scene il materiale scelto: per esempio nel caso di un viaggio si può procedere temporalmente dal giorno della partenza, all'arrivo in albergo, alla prima serata e così via. Ovvia-

mente il minutaggio complessivo condiziona la durata di ogni scena che deve essere breve perché tutto quello di cui vogliamo "parlare" sia contenuto nel video.

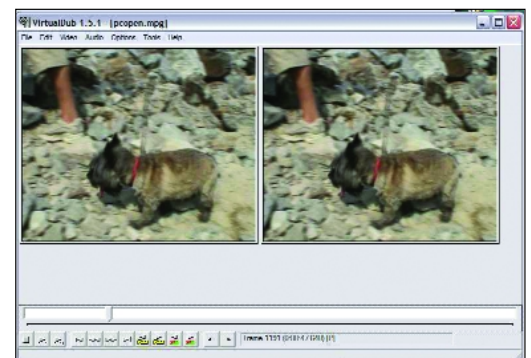
La sequenza temporale non è un obbligo ma facilita la narrazione, al contrario si può decidere di separare gli argomenti nel caso in cui si disponga di immagini tematiche: montagna, mare e così via.

Anche per un compleanno o una festa può essere efficace la sequenza: l'arrivo degli invitati, la torta, i regali le situazioni strane che si possono presentare.

Insomma, qualunque sia il tema, con un po' di immaginazione si può raccontare una storia.



**I titoli devono essere** ben visibili su tutta la durata della sovrapposizione. Nel filmato amatoriale sono sempre ben riuscite le scene curiose, un cagnolino che si ferma per qualche secondo ansimante sul sentiero di montagna, può essere un momento simpatico da regalare agli spettatori



## I passi fondamentali

**Riprese:** non è necessario pianificarle

**Organizzazione del materiale:** visualizzazione del girato con una preselezione delle scene principali

**Montaggio:** costruzione di una storia tra i 5 e i 15 minuti, sequenza temporale o per soggetti separati

**Aspetto musicale:** sottofondo o musica portante

**Titolazione:** titoli centrali o didascalie

Accompagnare il successivo lavoro di montaggio con una scaletta è molto utile proprio nel momento in cui dovremo affinare i tagli e le sequenze, perché con un argomento ben preciso in testa diventa più facile fare le scelte "giuste".

Ricapitolando: visioniamo il video; decidiamo un tema principale; separiamolo in capitoli; facciamo una prima scrematura del video da acquisire, scriviamo tutto su un blocco per tenere il lavoro sotto un più attento controllo (in particolare se il lavoro si svolgerà in momenti diversi).

### La fase di acquisizione

Fatto questo, cominciamo ad acquisire il materiale scelto sul il nostro computer facendo attenzione a dare a ogni sequenza un nome riconoscibile che ci servirà più avanti per identificarla velocemente.

Un utile suggerimento può essere quello di acquisire già in senso temporale e con tutte le scene separate così da avere una sorta di pre-montato su cui lavorare. Fate attenzione a dare sempre qualche secondo che segua e preceda la sequenza che intendete montare così da avere un margine di perfezionamento del taglio più ampio.

Infatti quando si applica una "transizione", cioè un effetto di passaggio tra una scena e un'altra, il programma di montaggio ha bisogno che ci sia del video tra le due parti dopo il punto di inserimento e prima del punto di uscita, così da avere del video su cui applicare l'effetto.

Per punto di inserimento si intende il primo fotogramma da cui partirà l'effetto, in questo caso la transizione, e per punto di uscita l'ultimo fotogramma che ha ancora l'effetto applicato; da quel punto in poi il video sarà di nuovo "normale".

### Iniziare la fase di montaggio

Un buon punto di partenza per aumentare il senso narrativo delle nostre scene è quello di abbinare la musica.

Ci sono due modi principali per farlo: il primo più semplice è quello di montare tutto e poi, a seconda del risultato, scegliere una sequenza che ha ancora l'effetto applicato; da quel punto in poi il video sarà di nuovo "normale".



**La seggiovia che scende a valle è anche un ottimo momento che indica una fine della passeggiata in montagna e il relativo video, in questo caso integrato con un classico delle conclusioni e cioè l'inserimento di una dissolvenza al nero**

gliere una sequenza di brani appropriati fino alla fine del video; la seconda che necessita di una maggiore attenzione è quella di "legare" la musica mentre stiamo montando, il che condizionerà anche lo stesso taglio delle scene.

Per spiegare il secondo "modo" facciamo un esempio pratico. La musica che scegliamo ha dei punti cosiddetti "forti" e "deboli", cioè momenti di maggiore o minore intensità che influenzano direttamente la scena che accompagnano. Dobbiamo quindi fare sì che ai momenti "forti" corrispondano immagini che ne giustificano l'ascolto: un ritornello particolarmente ritmato sta bene in un momento di festa in cui c'è movimento e tanta gente o un'azione sportiva concitata, viceversa i movimenti "deboli", un panorama o un tramonto sono valorizzati da musiche dolci e poco ritmate.

li", un panorama o un tramonto sono valorizzati da musiche dolci e poco ritmate.

Come già detto questa scelta complica un po' il lavoro di montaggio ma dà anche maggiori soddisfazioni a tutti coloro che decidessero di fare uno sforzo in più. Ovviamente le scelte di cui abbiamo parlato fin'ora si intersecano fra loro, costruendo già a loro modo una trama precisa del risultato finale. Durante il montaggio ed in merito alle scelte fatte si può decidere di aggiungere un "tocco" in più con una appropriata titolazione data ad ogni parte o al filmato intero che ne descriva maggiormente gli aspetti più interessanti.

A tal fine è bene ricordare che se si utilizza un titolo per iniziare una sequenza, questo deve essere possibilmente centrale, con caratteri grandi e ben visibili, mentre se si vuole sottolineare semplicemente qualche cosa mentre avviene è meglio usare la tecnica didascalica, mettendo il testo in basso come se fosse un sottotitolo.

scalica, mettendo il testo in basso come se fosse un sottotitolo. Il montaggio vero e proprio, poi, va curato facendo attenzione a non compiere salti troppo bruschi tra un taglio e l'altro, evitando cioè di passare per esempio dal primo piano di qualcuno a un panorama senza che questo abbia un senso narrativo specifico. E' sempre bene mettersi nei panni di uno "spettatore" completamente all'oscuro di ciò che vedrà per evitare passaggi di scena che distoglierebbero dalla trama principale.

Sequenze brevi e pochi effetti, non usati a sproposito, producono un risultato di sicuro effetto e piacevole da vedere, se poi si è fatto un buon lavoro di scelta delle musiche tutto acquista un valore ancora più alto.

## Tips&Tricks

### ► In fase di acquisizione

Fate attenzione a dare sempre qualche secondo che segua e preceda la sequenza che intendete montare. Sarà così più semplice inserire transizioni tra due scene

### ► Rumori ambientali

Nel caso in cui si siano fatte riprese in situazioni particolari, per esempio con vento, se non necessario alla narrazione che avete in mente, eliminate il rumore ambientale e sovrapponetelo parlato o musica

### ► Le inquadrature

Per non distogliere l'attenzione dal soggetto principale di una scena evitate di fare salti bruschi, per esempio da un primo piano a un campo lungo.

### ► Il titolo giusto

Un titolo all'inizio di una sequenza deve essere possibilmente centrale, con caratteri grandi e ben visibili, mentre se si vuole sottolineare semplicemente qualche cosa mentre avviene è meglio usare la tecnica didascalica mettendo il testo in basso come se fosse un sottotitolo

### ► Verifica del titolo

Fate sempre una verifica del titolo che intendete inserire in una scena perché quello che sta bene sul primo fotogramma potrebbe diventare illeggibile sui fotogrammi qualche secondo dopo. Controllate quindi la leggibilità per tutta la durata in cui il titolo è in sovrapposizione

### ► Uso di transizioni e dissolvenze

Cercare di mantenere la durata di una transizione o dissolvenza tra 1 e 3 secondi. Una durata inferiore al secondo potrebbe essere infatti impercettibile.



► A scuola con PC Open

# Il video digitale, registi con il PC

*Come scegliere la videocamera: quali elementi sono importanti e quali è possibile trascurare. Come effettuare le riprese al meglio e i differenti tipi di inquadrature*

di Luca Moroni e Fulvio Pisani



**D**opo aver fatto una prima introduzione generale al tema del video digitale nello scorso mese, in questa seconda parte del corso prendiamo in considerazione il primo dei due elementi fondamentali che il videomaker è bene sappia padroneggiare al meglio: la videocamera. Il secondo elemento, il software di montaggio video, lo tratteremo nella terza puntata.

Parleremo di videocamera, dunque, dalla scelta all'utilizzo. Partiremo dalla scelta, per un neofita ardua nel vasto panorama in commercio, cercando di mettere in evidenza quali sono le caratteristiche salienti da prendere in considerazione prima dell'acquisto,

cosa considerare e cosa è superfluo: la tanto decantata funzione fotografica, il mirabolante valore di zoom digitale o gli innumerevoli effetti speciali inclusi nella videocamera sono per esempio elementi trascurabili se non dannosi; mentre la scelta di una buona ottica, la presenza del DV-in abilitato o l'ergonomia della macchina sono invece punti sui quali è meglio non transigere. Scelta la macchina, per ottenere il meglio dalle riprese è necessario aggiungere alla videocamera alcuni accessori. Il treppiede o cavalletto è un elemento fondamentale che può, da solo, far migliorare sensibilmente la qualità delle immagini riprese, non c'è cosa peggiore infatti di

un video con immagini traballanti, e seppur molto potenti e sofisticati gli stabilizzatori non possono far miracoli.

Nella seconda parte ci soffermeremo sull'utilizzo della videocamera, facendo luce sul linguaggio delle riprese video: passeremo in rassegna i differenti tipi di inquadratura con immagini esplicative e spiegheremo alcuni significati oggettivi che aiuteranno nella scelta della migliore inquadratura da utilizzare in funzione del messaggio che vogliamo trasmettere ai nostri spettatori. Per esempio un soggetto ripreso dal basso verso l'alto è messo in risalto, gli si dà una maggiore importanza rispetto a un soggetto ripreso dall'alto

verso il basso, il quale al contrario è sminuito. La parte pratica di questa puntata infine prende in considerazione la produzione di un video documentario, prenderemo come esempio un progetto sulla vita delle farfalle. ■

## **Incompatibilità di Avid Free DV con patch Microsoft KB 824141**

Il programma gratuito di editing video di casa Avid ha dimostrato un'incompatibilità con la patch per Windows XP KB 824141. Per evitare freeze durante il funzionamento è necessario disinstallare la patch. Ringraziamo il nostro lettore per la segnalazione.

# 1 La scelta nel vasto panorama di videocamere

L'elemento fondamentale per le riprese è la videocamera. Nel mercato consumer e semiprofessionale la scelta è vastissima e spesso entrando in un negozio o in un centro commerciale ci si trova sperduti davanti al gran numero di modelli esistenti. Non parleremo volutamente di modelli ma citeremo solo qualche marca. Seguendo le prove su *PC Open* di volta in volta sarete aggiornati sulle novità proposte sul mercato. Nel corso dell'anno faremo poi una guida all'acquisto per fornirvi ulteriori elementi di confronto.

Le videocamere più vendute sono le **MiniDV**, registrano su un nastro in formato digitale e si connettono al PC tramite cavo firewire e USB. Ne esistono di varie categorie si parte dalle economiche da 400 euro per arrivare alle semiprofessionali da oltre 3/4.000 euro. Prima di analizzare quali siano gli elementi fondamentali da tenere in considerazione facciamo un breve excursus sui formati digitali concorrenti al MiniDV (tralasciamo quelli analogici oramai quasi del tutto soppiantati e scomparsi dal mercato).

**Digital8** - formato digitale che registra i dati video e audio DV su nastri Hi8. Attualmente solo le videocamere/videoregistratori Digital8 DV

della Sony sono in grado di riprodurre cassette in questo formato.

**Hi8 e 8mm** - le videocamere sono economiche e la definizione è un compromesso tra il digitale e l'analogico.

**MicroMv** - formato introdotto da Sony con l'obiettivo di creare videocamere "tasca-bili" dotate di una qualità video elevata. Il supporto di registrazione ridottissimo (circa un terzo di una cassetta MiniDV), può contenere video in formato MPEG-2, ha permesso di minimizzare le dimensioni delle videocamere. La compressione video è maggiore delle telecamere DV e la qualità video non è sempre paragonabile.

**MiniDVD** - dopo l'esperimen-

to di Hitachi anche Sony e Panasonic hanno introdotto prodotti che registrano il video su miniDVD (con dimensioni di 8 cm contro i 12 standard). Di solito supportano dischi in formato DVD-R e DVD RAM. Il MiniDVD limita intrinseci quali la durata limitata di spazio di registrazione, la qualità video inferiore al DV.

## L'importanza del DVin

Valutiamo le caratteristiche da tenere in considerazione nella scelta di una MiniDV. Se state valutando la possibilità di fare editing video controllate che la vostra videocamera abbia il DVin abilitato, permette di riversare ciò che si è elaborato sul PC di nuovo sulla videocamera. ▷

## Gli elementi da valutare nella scelta di una videocamera

Provare sempre la videocamera nel punto vendita prima dell'acquisto per prendere confidenza con i comandi e capire se fa al caso nostro

## Caratteristiche tecniche

**CCD:** valutarne la grandezza (1/4, 1/3 di pollice), la risoluzione (da 450.000 pixel al megapixel) e la quantità (da uno a tre)

**DVin:** permette di riversare sulla videocamera ciò che si è elaborato sul PC, alcune telecamere ne sono sprovviste

**Ottica:** vedi più avanti

**Stabilizzatore:** esiste ottico e elettronico, il primo è da preferirsi, anche se nelle videocamere con risoluzione elevata (800.000 pixel in su) anche l'elettronico funziona bene

## Caratteristiche generali

**Peso:** le ultraleggere si trasportano bene ma si controllano male e sono soggette alle vibrazioni più facilmente

**Display LCD:** più è grande meglio si vede, ma più consuma la batteria

**Effetti speciali:** se avete un PC dimenticate di avere la sezione del menu con gli effetti speciali, guardate con sospetto i commessi che magnificano una videocamera per gli effetti speciali di cui dispone

**Possibilità di scattare foto:** elemento marginale da considerare per ultimo



L'ultima frontiera in fatto di videocamere è rappresentata dal miniDVD. Dopo Hitachi anche Sony e Panasonic hanno introdotto dei modelli in gamma per ora qualitativamente inferiori alle MiniDV

## IL CALENDARIO DELLE LEZIONI

### Lezione 1: INTRODUZIONE SULLE RIPRESE E IL MONTAGGIO

Scopo del corso e presentazione

- Il videomontaggio su computer, il concetto di non linear editing e le differenze con il sistema lineare
- Formati video standard e codec
- Obiettivi di lavoro: le diverse tipologie di video
- Il primo passo: la fase di acquisizione, collegare la videocamera al PC. Impariamo ad utilizzare Avid Free DV in fase di cattura video
- Le configurazioni PC e MAC adatte all'elaborazione video: hardware e software disponibili, dal neofita al professionista

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare filmati amatoriali

### Lezione 2: PREPARARE, RIPRENDERE E ORGANIZZARE IL MATERIALE

- Scelta della videocamera e degli accessori: i microfoni, le luci, gli obiettivi, i filtri
- Le fasi di preparazione
- La ripresa
- Come usare la telecamera, inquadrature, camera a mano/spalla, uso del cavalletto, terminologia, alternative e trucchi

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un documentario

### Le prossime puntate

#### Lezione 3: UTILIZZO DEL PROGRAMMA DI MONTAGGIO VIDEO

- Visionare il girato, segnare tempi (timecode), controllo incrociato della

sceneggiatura

- Le fasi di montaggio
- Uso degli effetti e delle transizioni mirato: dare un senso narrativo alle transizioni, i migliori modi di usarle: consigli

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un cortometraggio

#### Lezione 4: AGGIUNGERE L'AUDIO E CREARE IL FORMATO FINALE

- La musica e gli effetti
- Il controllo finale
- Visione e controllo transizione e audio, sincronizzazione
- Authoring e riversamento
- I programmi per authoring DVD

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un videoclip musicale



### ▷ Il CCD, il cuore della videocamera

Il componente da cui dipende in maniera sostanziale la qualità delle immagini riprese è il sensore di immagine, anche chiamato CCD. Il **CCD** (*Charged Couple Device*) è l'elemento su cui la luce, passando attraverso l'obiettivo, va a comporre l'immagine.

È un chip che si occupa di interpretare i dati relativi all'immagine e di convertirli in segnali elettrici che poi vengono trasferiti al nastro. La qualità di un CCD è indicata dal numero di pixel contenuti sulla sua superficie, che determinano la risoluzione dell'immagine.

La maggior parte delle videocamere ha un singolo CCD. L'utilizzo di 3 CCD, che permette una qualità delle riprese migliori, si trova nelle videocamere semiprofessionali, consente di ottenere colori più fedeli ed una più ampia gamma di contrasto. I tre CCD, però, comportano videocamere più grandi e costose di quelle che ne hanno uno solo.

I modelli più comuni hanno i sensori pari a 1/4" (un quarto di pollice), dimensioni superiori, ad esempio 1/3,6" o 1/3" migliorano sensibilmente nella nitidezza dell'immagine.

Altra caratteristica importante è la **risoluzione** in pixel (ovvero la quantità di dettagli visualizzabili), a partire da 450.000 pixel abbiamo già un'ottima qualità, comunemente le videocamere di qualità intermedia hanno un valore di 800.000 pixel.

I sensori a risoluzione maggiore, (ovvero montati nelle cosiddette Megapixel), possono comunque contribuire alla qualità finale dell'immagine ma più che altro permettono di migliorare la qualità delle foto, anche se questa funzione è lontana

dalla qualità delle immagini delle fotocamere digitali. Prendiamo comunque in considerazione il fatto che se non intendiamo realizzare video che andranno su supporti digitali quali Video CD o DVD, non abbiamo bisogno di alte risoluzioni poiché i supporti analogici adottano risoluzioni più limitate (VHS, Video8 e così via, vedi la puntata pubblicata sullo scorso numero).

### L'ottica e lo zoom digitale

Anche l'ottica (obiettivo) incide sulla luminosità e la nitidezza dell'immagine, nonché sulla resa dei colori; maggiore è la dimensione migliore è la resa, le telecamere ultra compatte dispongono di lenti molto piccole con una evidente riduzione della qualità delle immagini.

Sempre riguardo all'ottica sono presenti zoom di due generi: **ottico** e **digitale**. Il primo è un numero compreso tra 10 e 20x, il secondo tra 150 e 500x (ma ci sono numeri anche più alti). Le differenze sono sostanziali: lo zoom ottico crea un ingrandimento dell'immagine reale sfruttando la capacità stessa della lente, mentre quello digitale (che non è un vero zoom) ricostruisce artificialmente l'immagine reale che viene ingrandita. Questo processo porta a dei risultati scadenti con pixel fastidiosamente visibili negli ingrandimenti massimi.

Oltre ai valori di zoom, due parametri da non sottovalutare sono le **focali minima e massima** (cioè l'angolo di ripresa disponibile per riprese vicine e lontane) offerte. Per esempio se si pensa di utilizzare la telecamera per inquadrature con molti dettagli è importante avere una focale minima (grandangolo) di valore basso che consenta riprese degli oggetti da molto vicino, al contrario se si riprendono spesso panorami è meglio valutare il parametro della focale massima (teleobiettivo). Sempre in relazione alla focale, alcune telecamere hanno anche la funzione "macro" la quale è finalizzata alla capacità di messa a fuoco dell'obiettivo di soggetti vicini.

### Stabilizzatore per riprese meno mosse

Con le nuove videocamere

sempre più piccole e leggere, è fondamentale la presenza di uno **stabilizzatore** che "assorba" le inevitabili piccole vibrazioni della mano. Esistono due tipologie di stabilizzatori: quelli "ottici" e quelli "elettronici/digitali".

Nello stabilizzatore ottico le lenti dell'obiettivo sono montate su un particolare sistema di sospensione, che attutisce le vibrazioni e ha il vantaggio di non intervenire negativamente sulla qualità dell'immagine.

Lo stabilizzatore elettronico invece crea un'elaborazione digitale dell'immagine per compensare il movimento e quindi viene persa un po' di risoluzione che si ripercuote sulle immagini in termini di perdita di dettagli.

Il miglior modo per aver riprese stabili è quello di affidarsi a un treppiede, come vedremo più avanti parlando degli accessori.

### La funzione fotografica

Tutte le telecamere in commercio permettono di fare fotografie, chi su nastro chi su scheda di memoria, è quindi possibile trovare indicazioni tecniche relative ai megapixel che si riferiscono solo alle capacità fotografiche.

Considerate comunque che le fotografie scattate con una telecamera non raggiungeranno mai (almeno per ora) la qualità di una macchina fotografica digitale, è bene sapere che per l'utilizzo su video (computer o televisore) saranno forse sufficienti ma che se volessimo stamparle ci troveremmo di fronte ad immagini sgranate, soprattutto nei grandi formati.

Ultima indicazione tecnica sono i **lux** che definiscono la capacità di ripresa della telecamera in condizioni di luce bassa. Più basso è il numero di lux più alta è la sensibilità di ripresa anche se, questo parametro va preso un po' con le dovute cautele perché tende ad essere sempre troppo "ottimista".

### Le caratteristiche aggiuntive da valutare

Una volta verificati tutti i parametri tecnici che ci interessano facciamo una serie di valutazioni generali.

Le dimensioni della videocamera, il mirino e il display LCD, le funzioni automatiche e manuali e i famigerati effetti spe-

## Valutare l'ottica di una videocamera

**Lo zoom:** Nelle caratteristiche tecniche vengono solitamente riportati due valori (ad esempio 10x/500x). Il primo è il valore dello zoom ottico (il più importante), il secondo si riferisce allo zoom digitale.

**Lunghezza focale:** Anche in questo caso ci troviamo di fronte a due valori, espressi in millimetri. Il 1° valore è grandangolo: più basso è, più ampio è il campo di ripresa. Il 2° valore è teleobiettivo: più alto è, più riuscirete ad inquadrare soggetti lontani.

**Distanza messa a fuoco minima:** Più basso è il valore, più possibilità avrete di fare riprese di soggetti vicini.

ciali sono altri parametri da valutare nella scelta del modello che fa al caso vostro. Vediamo come questi aspetti possono influire sul piano della tecnica di ripresa.

Partiamo con il **peso** della telecamera che è tra i più importanti fattori da considerare. Nonostante il mercato offra prodotti sempre più compatti e leggeri, questa caratteristica va decisamente in contraddizione con l'aspetto "qualitativo" delle riprese.

Una telecamera troppo leggera impedisce all'operatore di avere la giusta sensibilità nei movimenti poiché manca il riferimento del peso che è fondamentale per mantenere la fluidità durante le riprese.

Per quanto siano presenti gli stabilizzatori di cui abbiamo parlato, la loro funzione è compensatoria, cioè corregge un "errore" già avvenuto, mentre il peso reale consente di evitare quasi sempre l'intervento correttivo; più la telecamera sarà pesante più facile sarà mantenere l'immagine stabile e priva di bruschi sobbalzi durante le riprese.

Come punto di riferimento generale si può dire che il peso della telecamera dovrebbe essere almeno superiore a quello del braccio dell'operatore cosicché si possa "sentire" bene e controllare il movimento compiuto.



Valutate con attenzione le connessioni della videocamera, in particolare che abbia abilitato il DVin

### I mirini e i display LCD

Il mirino ideale per le riprese è quello in bianco e nero, e in campo professionale è il più utilizzato, questo perché chi utilizza la videocamera non interviene sulle modifiche dei colori, ma piuttosto lavora sulla luminosità ed i contrasti che proprio grazie al bianco e nero sono ben visibili e quindi modificabili con grande precisione.

Il mirino a colori invece altera la percezione di questi parametri e necessita di maggiore attenzione ed esperienza nelle regolazioni proprio perché non dà un risultato reale. È però vero che per chi non intende cimentarsi in regolazioni, la possibilità di vedere immagini a colori durante le riprese può risultare più apparante e permette una “anteprima” del risultato finale, quindi

è per questo che nella fascia medio-alta tutte le videocamere consumer dispongono del mirino a colori. Il display LCD ha gli stessi difetti con l'aggiunta del fatto che per funzionare necessita di un maggiore quantità di energia che diminuisce drasticamente la durata delle batterie (più è grande più consuma); inoltre non sempre risulta ben visibile alla luce del sole.

### Come si adatta la videocamera nelle mani

Mentre facciamo delle riprese è fondamentale che l'impugnatura della telecamera che usiamo sia comoda e soprattutto che i tasti di avvio, stop e zoom siano facilmente raggiungibili (alcune telecamere sono così piccole da richiedere delle acrobazie da pianista per azionare i comandi).

Anche i comandi per le regolazioni principali dovrebbero essere a “portata di dito”: il dover regolare la luminosità o l'apertura del diaframma (l'apertura dell'obiettivo che consente il passaggio della luce) mentre si fanno delle riprese aprendo sportelli o display è piuttosto scomodo.

La presenza di comandi manuali consente, a chi volesse, di controllare con maggiore efficacia la qualità delle riprese, oltre che a scegliere parametri particolari per effettuare riprese originali.

Per esempio l'uso della messa a fuoco automatica è sconsigliata perché necessita di un certo tempo nel quale bisogna essere fermi (dipende dalla telecamera) e non sempre produce un risultato preciso. Prima dell'acquisto valutate questo parametro.

### Gli effetti speciali, il temibile nemico

Altro punto certo sono gli effetti che, sbandierati ai quattro venti da tutti i produttori, sono invece l'aspetto meno importante e nello stesso tempo più pericoloso di ciascuna telecamera. È bene considerare che l'applicazione di un effetto durante le riprese è definitivo. Nel momento in cui monteremo il nostro filmato non potremo utilizzare le riprese “pulite” e saremo costretti ad usare quelle con gli effetti già applicati. Inoltre è bene sapere che anche il programma di montaggio per computer più semplice, dispone di effetti uguali e migliori di quelli presenti su qualsiasi telecamera. Altro discorso per coloro che non monteranno il video ai quali consigliamo di fare comunque un uso oculato di questi effetti. ■

## 2 Attrezzature aggiuntive per la ripresa

La sola videocamera può spesso non bastare, è necessario quindi prendere in considerazione una serie di attrezzature che ci mettano nelle condizioni migliori per raggiungere gli obiettivi prefissati. Prima ancora degli accessori opzionali consideriamo di acquistare sempre insieme alla telecamera almeno una batteria aggiuntiva di maggiore durata, così da evitare di rimanere a lungo senza potere fare riprese considerando che le ricariche richiedono sempre qualche ora.

### La stabilità delle riprese è data dai cavalletti

I cavalletti si distinguono in

due tipologie: foto e video; le differenze stanno nella “testa”, la parte superiore mobile sulla quale poggia l'apparecchio. Nei cavalletti fotografici la testa è libera, cioè svincolata da qualsiasi costrizione di movimento per poter essere inclinata in qualsiasi direzione.

I cavalletti fotografici professionali dispongono di tre bracci corti corrispondenti ai tre assi di movimento per lo spostamento della testa.

I cavalletti per il video invece hanno la testa mobile solo sugli assi verticale e orizzontale, inoltre il braccetto disponibile è quasi sempre uno e leggermente più lungo per consentire movimenti più fluidi.

Se scegliete di utilizzare il cavalletto tenete presente che l'apertura dell'alloggiamento per la cassetta MiniDV posta in basso è di intralcio ogni volta che volete cambiare cassetta, in quanto dovrete staccare la videocamera dal cavalletto.

### Un microfono aggiuntivo

Dal punto di vista dell'audio considerate che il microfono integrato nella telecamera, pur essendo in genere di buona fattura, non è certo il massimo e se si vuole ottenere una qualità

audio adeguata è sempre meglio prenderne uno esterno.

In questo caso è bene verificare che sulla telecamera sia presente l'ingresso per un microfono esterno.

Parlando di audio bisogna fare una breve distinzione tra mono e stereo.

Nella realtà tutte le voci e i suoni sono monofonici e in acustica la stereofonia è una caratteristica propria dell'ambiente e della musica: per definizione un suono monofonico si percepisce su un unico canale o da una unica sorgente che ne determina la provenienza; la stereofonia è la riproduzione dei suoni su due canali che permettono una maggiore simulazione della realtà dando a suoni e musica una specifica posizione nello spazio.

La stereofonia utilizza due sorgenti sonore distinte (le casse) collocate ai due vertici di un triangolo equilatero virtuale, nel quale il terzo vertice indica la posizione dell'ascoltatore. Il suono ascoltato è il risultato di una registrazione fatta con due microfoni separati che registrano su due tracce separate.

La capacità dell'orecchio umano di localizzazione del suono permette un ascolto che

### Gli elementi aggiuntivi

**Batterie:** la batteria inclusa nella confezione è di solito entry level, prevedete di prenderne una aggiuntiva di capacità superiore

**Treppiede:** per avere riprese stabili e professionali valutate l'acquisto di questo accessorio

**Microfoni:** quello integrato è di solito di discreta qualità, verificate che ci sia l'ingresso microfonico e acquistatene uno mono

**Obiettivi:** a seconda delle tipologie di riprese che vogliamo effettuare possono essere utili grandangoli (riprese in interni) o teleobiettivi (riprese in esterni)



L'alloggiamento della cassetta MiniDV con apertura dall'alto è comoda se si utilizza un treppiede nelle riprese

simula l'ambiente della registrazione originale in modo più o meno realistico.

Di conseguenza, l'ideale per registrare voci e suoni specifici è un microfono mono e non stereo, la stereofonia sarà poi data dalla separazione dei suoni in fase di mixaggio per creare la



▷ spazialità desiderata.

La scelta di mettere un microfono stereo sulle telecamere amatoriali è determinata dal fatto che non tutti monteranno e mixeranno il loro video e quindi le riprese di ambienti o luoghi con la musica saranno più piacevoli e realistiche.

Per tutti coloro che invece desiderano montare poi le voci e i suoni registrati è preferibile utilizzare un microfono esterno mono (che esclude automaticamente quello incorporato) e tramite l'ausilio di un software per musica, riconvertire in un secondo momento l'audio da stereo a mono.

I vari tipi di microfono si distinguono per la "capacità" di registrare più o meno tipologie di frequenze (impedenza), più alta è la sensibilità, più alta la qualità.

### Obiettivi e filtri

Nel caso invece degli obiettivi aggiuntivi prenderemo in considerazione le due principali tipologie: grandangolare e teleobiettivo. Premesso che tutte le telecamere incorporano un'ottica provvista di queste lenti è possibile aggiungerne per aumentare l'effetto (ma non tutte le telecamere in commercio dispongono di obiettivi aggiuntivi).

Il grandangolare permette di avere un'area di ripresa piuttosto ampia pur riprendendo un ambiente da vicino. Il teleobiettivo aumenta la possibilità di riprendere soggetti in lontananza ma rende la ripresa estremamente instabile e per questo se si utilizza è consigliabile l'uso del cavalletto. Anche i filtri sono un accessorio utile, sono utilizzati di più in fotografia ma ne

esistono alcuni che consentono di ovviare ad alcuni inconvenienti durante le riprese.

Per esempio il polarizzatore è quello più utile perché senza alterare né i colori né l'immagine in sé è in grado di attenuare i riflessi naturali negli ambienti così da rendere la ripresa più omogenea.

Anche i filtri di viratura (cambio del colore) possono rivelarsi utili in alcune circostanze anche se in vista di un montaggio successivo è meglio avere sempre immagini prive di alterazioni di ogni genere.

### L'importanza della luce

Anche la luce può essere intesa come accessorio importante per le riprese, l'uso dell'illuminazione è una parte estremamente complessa che vorrebbe da sé un corso a parte.

Ci limiteremo a dire che in ogni circostanza, a causa dell'estrema difficoltà nell'utilizzo di fari (illuminazione artificiale) è bene usare la luce naturale sia in ambienti esterni sia in interni e che il tipo di luce artificiale si distingue in due categorie principali: calda e fredda; la luce di una lampadina da casa tradizionale è considerata calda mentre il neon per esempio è freddo.

Nella parte di spiegazione delle inquadrature e tecniche di ripresa faremo qualche esempio di modalità di illuminazione artificiale e sfruttamento di quella naturale.

Alcune videocamere montano faretto incorporati che sono a luce fredda e che servono a illuminare una piccola porzione di spazio di fronte all'obiettivo per riprese notturne. ■

## 3 Pianificare il proprio lavoro con la scrittura

**S**e i due strumenti principali di un videomaker sono la videocamera e il software di videomontaggio, anche il più improvvisato dei videomontatori può trarre vantaggio dalla pianificazione preventiva di quello che si deve girare e poi montare attraverso la scrittura. I più comuni livelli di scrittura sono: soggetto, trattamento, sceneggiatura. Li passiamo in rassegna e cerchiamo di capire come si possono adattare alla nostra lavorazione.

### Il Soggetto: un riassunto del lavoro

Si tratta di un breve racconto della storia che si intende raccontare, senza dialoghi o dettagli precisi, ma completa di tutti gli avvenimenti principali e dei personaggi/soggetti.

In campo professionale il soggetto è una tappa obbligata nella fase iniziale di lavorazione di un film: tutti coloro che presentano il proprio lavoro a una casa di produzione offrono il soggetto come primo approccio all'idea. Per l'amatore il soggetto può rivelarsi utile come promemoria generico per la preparazione del proprio lavoro, la trascrizione di quello

che si ha in mente prima di iniziare le riprese.

### Trattamento: la storia, i luoghi e i personaggi prendono forma

A questo punto, dopo che la storia è definitiva (approvata), si trascrive una più ricca parte narrativa completa negli eventi e separata nella sequenzialità narrativa. Il trattamento deve contenere tutto ciò che è necessario affinché si possa avere un'idea precisa di tutti i personaggi, i luoghi e gli avvenimenti presenti nel nostro video. Non sono presenti i dialoghi ma seppure ancora in forma di racconto non dovrebbe mancare nulla degli altri dettagli principali.

Prendendo in considerazione le esigenze e il tempo di un non professionista e prima di parlare della sceneggiatura, consideriamo la possibilità di trascrivere una scaletta sequenziale che contenga almeno i luoghi di ripresa, l'azione principale e gli attori per ogni scena. Questo procedimento servirà ad organizzare e tenere sotto controllo la lavorazione senza impegnarsi nella scrittura di dialoghi e dettagli che saranno analizzati e realizzati du-

rante la ripresa stessa (improvvisazione).

Ovviamente tutto il lavoro è più approssimativo ma per chi si farà il video con gli amici sarà meno faticoso e comunque divertente considerando che probabilmente dare in mano un copione a qualcuno che non è un attore professionista

può creargli più problemi che aiuti.

### La Sceneggiatura: inquadrare ogni dettaglio

In questa ultima fase di scrittura si descriveranno tutti gli aspetti distinti di ciascuna scena completi di descrizione di ambiente, dei movimenti degli



**Ecco l'incipit della sceneggiatura in inglese del film Amadeus di Milos Forman.** Oltre ai dialoghi sono presenti le descrizioni dei luoghi e i movimenti dei personaggi. In Rete è possibile trovare un vasto elenco di sceneggiature all'indirizzo [www.awesomefilm.com](http://www.awesomefilm.com)



Due esempi di storyboard, il più comune e professionale è disegnato (vedi sopra). A lato invece abbiamo uno storyboard fotografico che contiene i dialoghi sotto le scene

attori, dei dialoghi e dei movimenti della telecamera (nel cinema cinespresa o macchina da presa MDP). In generale si distinguono due tipi di sceneggiatura: semplice e tecnica.

La **sceneggiatura semplice** descrive tutto ad esclusione di ogni singolo dettaglio dei movimenti della telecamera, cosa che invece avviene in quella **tecnica**. Nel cinema in particolare la sceneggiatura semplice è sempre accompagnata da uno **storyboard**. Questo termine che si ritrova anche in diversi programmi di videomontaggio non è che una serie di disegni o immagini delle inquadrature principali del film.

Ovviamente ogni dettaglio preparato precedentemente al momento delle riprese facilita il compito di tutti durante le riprese stesse. Lo storyboard può accompagnare anche una sceneggiatura tecnica, proprio per aggiungere una parte di visualizzazione che aiuta enormemente sul set. In una produzione come quella del Signore degli anelli per esempio sono state utilizzate le metodologie più complesse (sceneggiatura tecnica e storyboard) proprio per evitare di tralasciare dettagli che avrebbero rallentato tutta la produzione. Insieme allo storyboard vengono fatti spesso una serie di bozzetti (disegni descrittivi) dei luoghi principali del film, soprattutto quando questi luoghi dovranno essere arredati o addirittura costruiti del tutto, proprio per potere decidere come realizza-

re le scenografie (la serie di oggetti, elementi di arredo e sfondi) da utilizzare in determinate location, termine usato per definizione di "luogo di ripresa".

Nell'esempio qui a destra abbiamo utilizzato una sceneggiatura tecnica con ogni dettaglio della scena. Alcuni dettagli come per esempio la descrizione degli stati emotivi dei personaggi, e di conseguenza l'atteggiamento durante lo svolgimento dell'azione, possono essere delegati ai copioni, che sono invece le parti scritte per ogni attore simili alla sceneggiatura ma senza dettagli specifici sui movimenti di camera. ■

## Esempio di sceneggiatura

### Scena 10 – nel parco

descrizione luogo:

Esterno giorno (10 del mattino circa)

descrizione audio:

Sottofondo musicale romantico con rumori di fondo del parco



descrizione inquadratura:

Totale di una panchina in mezzo al parco dove sono seduti Filippo e Laura che danno le spalle all'inquadratura. Sullo sfondo alcune persone che passeggiano.

descrizione azione:

Filippo e Laura stanno parlando tra loro quando improvvisamente Laura si alza di scatto dalla panchina.

taglio inquadratura:

stacco su -

descrizione inquadratura:

Totale di Laura e Filippo sulla panchina di fronte. Laura è in piedi.

descrizione audio:

Non c'è più musica ma solo il sottofondo dell'ambiente.

dialogo:

Laura: piuttosto scossa "dobbiamo andarcene da qui... io non resisto più!"

taglio inquadratura:

stacco su -

descrizione inquadratura:

Primo piano di Filippo ancora seduto.

dialogo:

Filippo: "sono d'accordo... andiamo!"

taglio inquadratura:

stacco su -

descrizione inquadratura:

Totale laterale dalla parte di Filippo: Filippo si alza e prende per mano Laura.

taglio inquadratura:

stacco su -

descrizione inquadratura:

Dettaglio della mano di Filippo che stringe quella di Laura.

taglio inquadratura:

stacco su - ...



## 4 Capire il linguaggio delle riprese

Nelle sceneggiature sono utilizzate delle specifiche abbreviazioni per descrivere i tipi di inquadratura e i movimenti della macchina da presa.

Prima però di passare alle descrizioni di ogni inquadratura, facciamo un piccolo accenno a un parametro fondamentale da valutare per la realizzazione delle riprese: la **profondità di campo**.

Si tratta di un'area di dimensioni molto variabili all'interno della quale tutto è a fuoco.

Più ampia possibile nei panorami, così da mantenere nitidi sia lo scenario distante sia gli eventuali oggetti in primo piano, più ristretta possibile nei ritratti, così da mantenere nitido solo il viso della persona che si contrasta con uno sfondo sfuocato che fa da cornice.

Il primo dei fattori che influenzano la profondità di campo è la distanza dell'oggetto dall'obiettivo.

Maggiore è la distanza, più ampia sarà la profondità di campo.

Di conseguenza nelle riprese panoramiche di oggetti lontani non dovremo preoccuparci di controllare cosa sia o meno a fuoco: basta impostare la messa a fuoco sull'infinito.

La profondità di campo disponibile influenza quindi in

modo imprescindibile il tipo di inquadratura "disponibile" e le possibilità di messa a fuoco.

Veniamo ora alle descrizioni delle inquadrature che sono accompagnate da un'immagine di esempio. Partiamo dall'immagine panoramica per poi avvicinarci sempre di più al soggetto.

### Campo lunghissimo o Panorama

Inquadratura particolarmente "larga" di un luogo all'aperto (il campo lunghissimo non è contemplabile al chiuso salvo in posti particolari) dove non necessariamente sono visibili i protagonisti (fig. 1).

### Campo lungo: CL

Inquadratura dei soggetti/oggetti da lontano che mantiene riconoscibili i protagonisti riprendendo buona parte del paesaggio/ambiente che li circonda (fig. 2).

### Totale: T o Tot

Inquadratura dei soggetti per intero mantenendo parte dell'ambiente ma focalizzando l'attenzione sui protagonisti (fig. 3).

### Figura intera: FI

Come il totale per quanto il termine figura intera sia generalmente usato per un singolo soggetto (fig. 4).



### Piano americano: PA

Il soggetto è inquadrato da mezza coscia in su; questa inquadratura nasce con i film western per mostrare insieme al protagonista la posizione delle pistole durante un duello, è poco usata in altre circo-





Figura intera

zione se diversa dal frontale è supportata da posizione es. PP laterale/dal basso/dall'alto ecc. (fig. 7)

#### Primissimo piano: PPP

L'inquadratura più stretta del primo piano che comprende però più dettagli (fig. 8).

#### Dettaglio

Inquadratura di un particolare dettaglio di un soggetto/ oggetto (fig. 9).

#### Soggettiva

La soggettiva è un tipo di inquadratura che identifica la cinepresa con un protagonista; il protagonista non è più visibile e la cinepresa è il suo punto di vista.

#### Inquadratura di quinta

Escludendo campo lungo e totale, alle altre inquadrature si può aggiungere il termine "di quinta". Questo termine deriva dal teatro dove le quinte sono quelle pareti (o tende) laterali al palcoscenico che servono a nascondere allo spettatore le zone di ingresso degli attori e che vengono utilizzate nella scenografia per gli sfondi e gli effetti di profondità.

Le quinte dal punto di vista dello spettatore sono posizionate a stringere verso il fondo del palcoscenico a diverse distanze tra loro (in profondità) sovrapponendosi per una parte. Nel cinema questo termine indica uno specifico tipo di inquadratura.

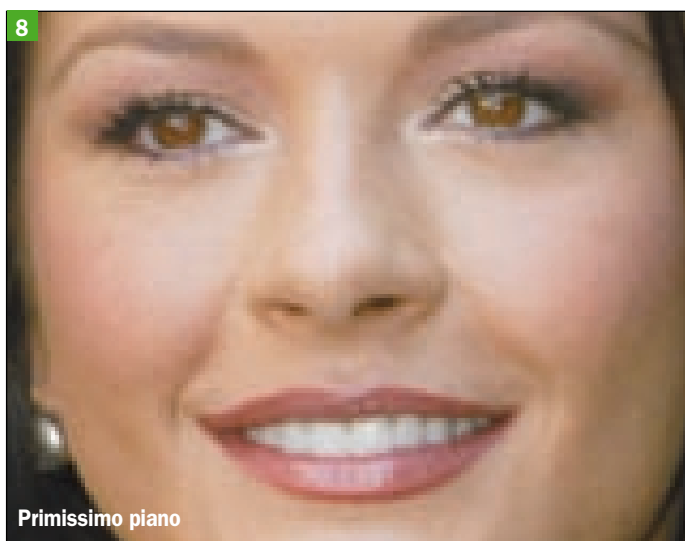
Prendiamo ad esempio un dialogo tra due persone: è possibile inquadrare ogni personaggio in primo piano oppure in quinta cioè facendo in modo di vedere colui che parla di fronte a noi ma inquadrando anche parte della schiena del suo interlocutore che gli sta davanti posizionato a destra o a sinistra.



Mezzo busto



Primo piano



Primissimo piano

#### I movimenti della MDP

**Panoramica:** inquadratura descrittiva di un luogo che comprenda tutti gli elementi ambientali necessari con un movimento preciso della mac-

china da presa es. panoramica da destra a sinistra del parco. Nella panoramica il movimento della macchina da presa è generalmente realizzato da una posizione fissa (come per ►



Piano americano

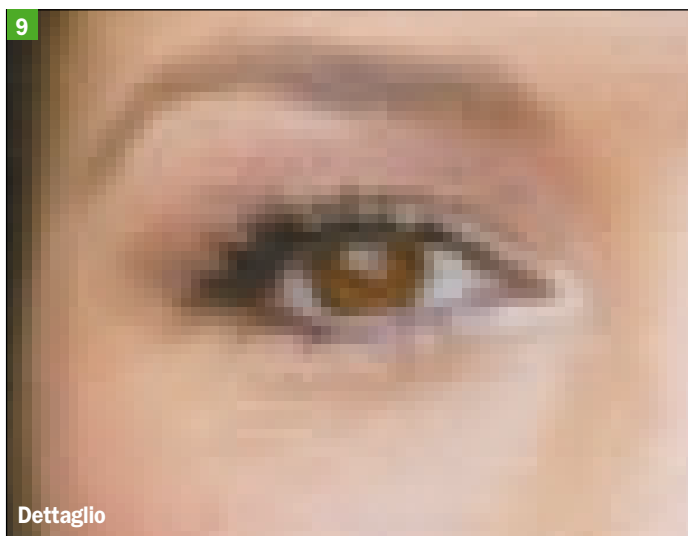
stanze (fig. 5).

#### Mezzo busto: MB

La tipica inquadratura da "telegiornale" il soggetto è ripreso dal bacino in su (fig. 6).

#### Primo piano, PP

L'inquadratura riprende il viso del soggetto (non necessariamente solo il viso) o un oggetto da vicino, la descri-



▷ esempio un cavalletto).

**Carrellata:** simile alla panoramica; in questo caso il movimento è realizzato con la macchina da presa posizionata su un "carrello" che si muove sulle rotaie seguendo un percorso preciso. La carrellata può essere in avanti e indietro oltre che laterale ed è possibile ruotare la MDP durante il movimento.

**Zoomata ad aprire:** quando si compie una zoomata che si allontana dal soggetto.

**Zoomata a chiudere:** quando si compie una zoomata che si avvicina al soggetto.

**Piano sequenza:** particolarmente difficile da realizzare; con l'ausilio di carrelli, rotaie e

dolly (gru più o meno alta montata sul carrello per spostare la MDP in alto ed in basso durante i movimenti): si segue una scena senza fare mai uno stacco descrivendo più azioni che si svolgono in sequenza e che si intersecano tra loro. L'esempio di un film che utilizza un piano sequenza piuttosto lungo è "I Protagonisti" di Altman che nei primi minuti utilizza proprio questa tecnica. La realizzazione manuale di questo tipo di movimento è molto difficile.

Esistono poi molti altri modi di utilizzare la MDP che variano di volta in volta e che vanno descritti secondo le specifiche esigenze. ■

## 5 Comunicare con le immagini

**P**roviamo ora a dare un senso al modo di fare una inquadratura così da spiegarne il significato comunicativo generale che ha.

Per quanto soggettivo sia il modo di raccontare una storia, esiste una interpretazione comune delle inquadrature che viene letta allo stesso modo da chi vede l'"opera" e che, se la si ignorasse, rischierebbe di compromettere il senso di quello che vogliamo comunicare. Lo stesso vale per il tipo di inquadratura scelta, che deve portare l'attenzione dello spettatore dove vogliamo noi senza distrarlo o fargli perdere il filo.

La posizione della videocamera rispetto al soggetto inquadrato cambia radicalmente i significati: per esempio nelle figure intere una ripresa dal basso aumenta il senso di importanza del personaggio attribuendogli maggiore forza e determinazione, al contrario riprendendolo dall'alto si tende a sminuirne il carattere e l'aspetto.

Inquadrando in modo neutrale si lascia la descrizione esclusivamente all'interpretazione dell'attore. Se per esempio tra i nostri protagonisti c'è un personaggio particolarmente importante, un supereroe o altro, nelle inquadrature a figura intera può risultare efficace riprenderlo leggermente dal basso per au-

mentare la "presenza" del suo "carattere". Maggiore sarà l'angolo e la distanza, maggiore sarà l'enfasi.

Nell'utilizzo dell'inquadratura di quinta per esempio va considerato che lo spettatore vede due soggetti (uno in primissimo piano e l'altro più in avanti - PP o MB). In primo luogo la ripresa stessa si identifica di più con il "narratore" (l'occhio che guarda, il regista), in secondo luogo la possibilità della distrazione rispetto al soggetto principale è proporzionale alla durata. L'insistenza di questo tipo di inquadratura può spostare l'attenzione dello spettatore se usata troppo a lungo.

L'uso della soggettiva è molto invasivo e coinvolge lo spettatore creando maggiore immedesimazione nel personaggio di cui si parla.

Questi sono solo alcuni esempi di come una inquadratura possa influenzare il significato narrativo di una storia, per questo consigliamo di prendere seriamente in esame la valutazione di ogni modalità che sarà utilizzata durante le riprese del "nostro film".

### Come effettuare le riprese

Telecamere piccole medie e grandi, c'è un po' di tutto e, tralasciando le macchine da presa per il cinema, esistono

varie tecniche e trucchi per utilizzarle al meglio in ogni circostanza.

L'impugnatura è fondamentale; il modo di tenere la telecamera durante le riprese rende più o meno stabili le riprese stesse.

Prendiamo come riferimento le telecamere piccole che sono anche le più acquistate.

La più tradizionale, in cui la mano è inserita nell'impugnatura da sotto e la telecamera con il suo mirino è appoggiata all'occhio, è anche quella che viene presa in considerazione dai produttori di telecamere per il posizionamento dei tasti.

Questa è l'ideale per riprese da fermi quando si è ben stabili sulle gambe e non si devono effettuare movimenti bruschi o zoomate eccessive.

### Tenere la telecamera dall'alto

Volendo per esempio fare una inquadratura in movimento si può impugnare la telecamera infilando la mano dall'alto in modo da potere appoggiare il gomito sullo stomaco, il mirino andrà controllato dall'alto e nel caso della presenza del display LCD sarà ancora più facile.

L'altezza dell'inquadratura risulta più bassa ma grazie alla posizione si è più sensibili ai movimenti effettuati e questo consente un maggiore

controllo che permette di camminare e muoversi aumentando e diminuendo la pressione del gomito per irrigidire o liberare la telecamera con più stabilità.

Altra modalità è la presa con due mani sempre effettuata dall'alto e sempre per mantenere la stabilità durante i movimenti. Nelle riprese da fermi, per effettuare una panoramica per esempio, mantenendo l'impugnatura tradizionale è utile allargare leggermente le gambe e flettere appena le ginocchia così da muovere liberamente il busto e lentamente effettuare la ripresa. La posizione delle gambe dà sensibilità e permette di compensare i "tremolii" del braccio e della mano. Anche appoggiare la schiena ad un muro consente di avere più stabilità anche se risulta un po' più limitante nei movimenti. L'uso del cavalletto è fondamentale se si utilizza lo zoom per evitare le problematiche di cui abbiamo parlato in relazione alla proporzione del movimento. In ogni caso se la camera è molto piccola e leggera è sempre meglio se possibile utilizzare le prese dall'alto (sempre che la posizione dei tasti lo consenta) perché l'estensione del braccio verso il basso supporta meglio l'ammortizzazione dell'apparecchiatura leggera. ■



## 6 Parte pratica: un documentario

Il documentario è una tipologia di video in cui bisogna porre particolare attenzione alle riprese. Le tecniche descritte considerano il lavoro dal punto di vista professionale, tutti coloro che si cimenteranno in questo tipo di riprese possono però trovare facilmente delle alternative e delle semplificazioni.

Partiamo dall'inizio: per realizzare un buon prodotto e soprattutto per abbreviare i tempi già lunghi di questo tipo di video, dobbiamo pianificare con esattezza ogni parte del lavoro a partire dalla scrittura.

Innanzitutto l'obiettivo. Decidiamo ad esempio di fare un documentario sulle farfalle. Ancora prima di scrivere dovremo fare una ricerca accurata dei posti dove si trovano farfalle e che possiamo visitare. Una volta stabiliti i luoghi delle riprese cominceremo a scrivere una traccia di ciò che vogliamo ottenere:

- Numero di insetti da riprendere ed eventualmente le varietà.

- Scopo principale: es. la giornata di una farfalla, le specie, vita nel giardino o altro ancora.

- Quali azioni e movimenti ci servono: posa su un fiore; volo; nutrimento; accoppiamento

- Quali riprese in base ai movimenti: primi piani; campi lunghi; soggettive; dettagli

- Quante riprese diurne e quante riprese notturne

- Il tipo di narrazione che useremo nel montaggio: descrizioni verbali; sottotitoli; musica

Quanto più organizziamo tanto più saremo in grado di ottenere risultati soddisfacenti. Una volta chiarito lo scopo e scritta la "scaletta" (una sce-

neggiatura risulta quasi impossibile in quanto molti eventi non sono prevedibili) siamo pronti a cominciare.

### Facciamo il punto dell'attrezzatura

Oltre alla telecamera saranno necessari faretto per le riprese notturne da vicino, microfoni adeguati e sufficientemente sensibili a catturare suoni "delicati" e, fondamentale, il cavalletto. Nel caso del documentario e considerando che per le farfalle in particolare è necessario stare bassi e vicini al soggetto si possono usare dei cavalletti fotografici con gamba corta.

Le riprese di un documentario sono quasi sempre su cavalletto perché necessitano di lunghe attese per ottenere le immagini desiderate, i movimenti di camera sono sempre lenti e il cavalletto fotografico consente inquadrature con angolazioni maggiori e diverse di quelle possibili con un cavalletto da telecamera. Un'ultima cosa importante è avere una grande quantità di cassette.

### Iniziare il lavoro

Come già detto molte riprese per quanto pianificate risultano imprevedibili e soprattutto i tempi saranno molto lunghi. Facciamo un esempio: una volta scoperto un luogo particolare, dove spesso vediamo delle farfalle piazziamo la telecamera e facciamo l'inquadratura. Ovviamente più stretta sarà l'inquadratura, più difficile che la farfalla sia ripresa (i professionisti usano più camere piazzate in posti diversi e con diverse inquadrature che puntano sullo stesso soggetto), quindi sce-

gliamo di riprendere una media porzione di quello spazio.

Ora non resta altro che aspettare ed avere pazienza, non è detto che alla prima farfalla che comparirà otterremo il risultato voluto, di solito ci vogliono molte ore di materiale girato. È quindi conveniente lasciare la telecamera sul posto il più a lungo possibile.

Un trucco per evitare che le nostre protagoniste possano essere in qualche modo spaventate dalla telecamera è quello di mimetizzarla nell'ambiente, usando magari una semplice scatola di cartone che ricopriremo di foglie o erba. Ogni ripresa ha quindi bisogno di lunghe pose (inquadrature fisse) per registrare il momento giusto e più materiale possibile.

Anche nel caso di movimenti panoramici le riprese devono essere lente e molto ferme, in particolare per soggetti piccoli dove, un qualsiasi movimento di scatto, fa perdere l'attenzione dal soggetto.

Nella documentaristica molte riprese sono affidate alla fantasia dell'operatore che inventa di volta in volta trucchi diversi per ottenere ciò che vuole. Tutto comunque nasce da una attenta organizzazione, con le idee poco chiare la realizzazione di un documentario può risultare un lavoro eccessivamente lungo e frustrante.

Anche noi però, nel nostro piccolo, possiamo fare dei piccoli "capolavori" seguendo e adattando queste piccole regole alle nostre esigenze. Una volta finite le nostre riprese il montaggio darà il tocco finale all'opera, dovremo visionare e scegliere tra tanto materiale e porre grande attenzione ai tempi che, anche se per noi sono stati lunghi, per il futuro pubblico dovranno essere fruibili da tutti mantenendosi in durate accettabili.

Ci sono pochi documentari che durano più di un'ora, i film *Microcosmos* o il *Popolo migratore* sono solo due rari esempi. Il nostro primo lavoro potrebbe durare anche solo dieci minuti ma se curato con molti dettagli, una buona narrazione, musiche e commenti adeguati può diventare bello, piacevole e sicuramente originale. ■

## Tips&Tricks

Pianificare bene le riprese ma essere pronti agli imprevisti.

Non essendo gli animali degli attori e non avendo un copione, possiamo pianificare le tipologie di riprese che ci serviranno nel lavoro finale. Dobbiamo essere anche pronti a far fronte agli imprevisti che possono capitare

### ► Utilizzare il cavalletto

Per ottenere riprese stabili e più professionali è indispensabile posizionare la videocamera su di un cavalletto. Le lunghe riprese affaticherebbero le nostre braccia e le riprese risulterebbero mosse

### ► Proteggere la telecamera

Sia per scopo difensivo dagli agenti atmosferici sia come mimetizzazione dello strano oggetto che potrebbe disturbare i soggetti ripresi

### ► Avere un teleobiettivo

A volte è indispensabile non disturbare gli animali ripresi, per questo ci si deve posizionare a distanza. Se la camera lo consente, meglio dotarsi di un buon teleobiettivo per riprendere ogni minimo particolare

### ► Fare incetta di nastri e batterie

La lunghezza delle riprese comporta un dispendio delle batterie superiore al normale, bisogna averne almeno due. Una in carica quando l'altra è in funzione, dotarsi poi di un numero sufficiente di nastri per far fronte alle esigenze del tempo di ripresa pianificato

### ► Non spaventarsi dalla lunghezza del girato

Nei documentari il rapporto tra girato e montato sale molto perché il momento culminante può essere di pochi secondi in un'ora di girato. Tenere presente sempre un tempo di montaggio non superiore ai 10 minuti all'inizio per non rischiare di annoiare gli spettatori

## I passi fondamentali

**Riprese:** lunghi tempi e utilizzo del cavalletto

**Organizzazione del materiale:** attenta scelta delle sequenze migliori

**Montaggio:** costruzione di una storia di 10 minuti, seguire il soggetto pianificato, utilizzo di transizioni mirate

**Aspetto musicale:** sottofondo, sigle di testa e di coda

**Titolazione:** utilizzo di didascalie

► A scuola con PC Open

# Video digitale, il montaggio

*L'utilizzo dei software di editing video per compiere al meglio le operazioni di taglio, aggiunta transizioni e titolazione delle scene*

di Luca Moroni e Fulvio Pisani



Il montaggio è una fase creativa importante tanto quanto le riprese ed è la parte determinante perché il risultato finale sia esattamente ciò che si era pianificato.

Per questo la figura dei montatori professionisti, seppur sconosciuti al pubblico e messi in secondo piano, è importante quanto quella dei registi. Alcuni montatori sono addirittura lasciati liberi nella fase di montaggio perché possano esprimere la loro creatività e solo alla fine del lavoro il regista interviene per una supervisione finale. Dopo aver dunque imparato ad utilizzare la videocamera e aver ripreso le scene stabilite nella nostra sceneggiatura, addentriamoci nella fase suc-

cessiva in cui il personal computer e il software svolgono un ruolo importante. Si deve prendere confidenza con il software e capire quale applicativo risponde meglio alle proprie esigenze sia di budget iniziale (si parte dai software gratuiti per arrivare a quelli professionali da oltre 1.000 euro), sia di funzionalità presenti. Per chi inizia può essere superfluo il tool di correzione del colore, mentre un'interfaccia più intuitiva può rappresentare un vantaggio per muovere i primi passi. Per questo dopo aver messo in luce gli elementi comuni degli applicativi e aver analizzato le operazioni di montaggio facciamo un breve elenco di software presenti sul mercato, da quelli per

chi si avvicina a questo mondo a quelli professionali passando per gli intermedi, che per prezzo e funzionalità si adattano meglio a chi sta seguendo il nostro corso. Ma prima di immergersi nella terza puntata facciamo un riepilogo dei momenti fondamentali dell'elaborazione di un video, così da mettere in luce e spiegare qualche termine.

## I differenti processi nell'elaborazione di un video

L'insieme di tutte le operazioni eseguite su un qualsiasi prodotto video dopo le riprese è definito **post-produzione**. Nella post-produzione il montaggio viene ormai universalmente chiamato **editing**. Per editing si intendono tutte le operazioni di

modifica e taglio dei contenuti video, la correzione dei colori, l'uso e la modifica delle transizioni e le lavorazioni dell'audio.

La parte riguardante l'applicazione di effetti speciali, sovrapposizione di immagini e la stessa titolazione viene chiamata **compositing**. Tutti i software di editing permettono di svolgere la maggior parte delle operazioni di post produzione e alcune seppur limitate di compositing, come la titolazione.

Allegati a PC Open di questo mese trovate le versioni trial di Premiere PRO (CD Guida 2) e di Liquid Edition (solo sul DVD), per mettere in pratica tutti i consigli del nostro corso e lavorare su un applicativo professionale.



# 1 Il software di videomontaggio, le parti comuni

Ogni software di montaggio video a partire dal più semplice fino a quello professionale presenta caratteristiche ed elementi comuni. In particolare tre sono sempre presenti: il monitor, la timeline e le finestre di completamento, queste ultime sono differenti da programma a programma. Nelle immagini di questa pagina mettiamo a confronto due programmi di Pinnacle, uno amatoriale (Studio 9) e uno professionale (Liquid Edition).

## Il monitor

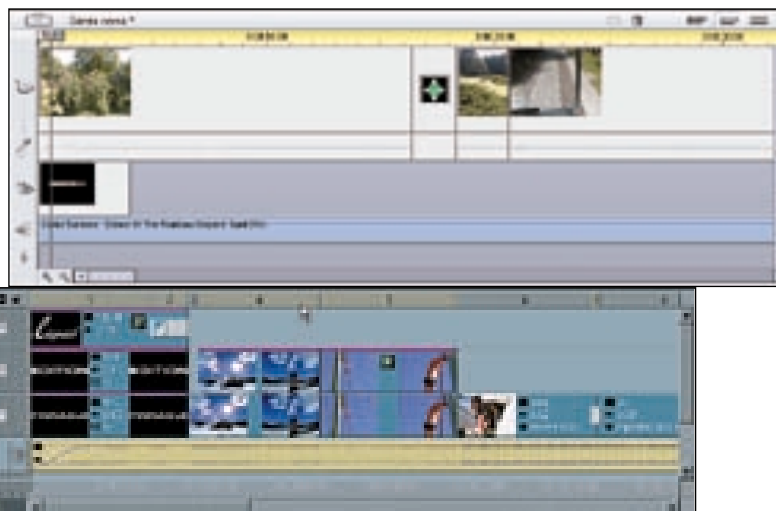
Ogni programma ha almeno un monitor e, come è facile intuire, è l'elemento tramite il quale possiamo visionare tutte le parti video su cui stiamo lavorando.

I software più complessi hanno due monitor: uno per visualizzare i video acquisiti durante la lavorazione e il secondo per vedere il risultato finale creato sulla timeline master. Due monitor permettono anche un controllo maggiore nelle fasi di taglio tra una clip e l'altra. Sotto al monitor trovate i comandi di controllo (play, stop, avanzamento e riavvolgimento) del video oltre che molto importanti i comandi per la localizzazione e la creazione dei punti di taglio come l'avanzamento del singolo fotogramma.

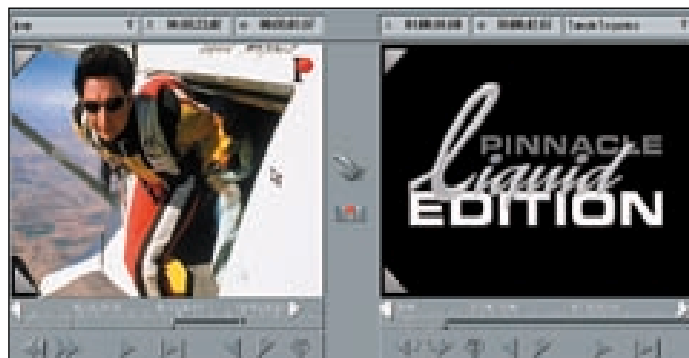
## La timeline

La timeline è l'elemento caratteristico di ogni software di videoediting nonché la parte più importante. Si tratta di una lunga finestra disposta generalmente nella parte inferiore del programma, divisa in sezioni orizzontali che rappresentano le tracce video e audio disponibili, sulle quali si posizionano le clip e si eseguono le operazioni di montaggio, i tagli, l'aggiunta delle transizioni e degli effetti. Sulla timeline si lavora sul valore temporale del video, infatti ogni timeline ha un righello con l'indicazione del tempo.

Mentre sui programmi ama-



A confronto dall'alto, la timeline di Studio 9 che permette di gestire una singola traccia video, sotto quella di Liquid Edition che ne gestisce fino a tre in contemporanea



I programmi amatoriali hanno un singolo monitor in cui si possono visualizzare le clip o la sequenza video (a sinistra Studio 9), al contrario i programmi professionali ne hanno due, uno per la sequenza montata sulla timeline e l'altro per gestire al meglio i tagli delle singole clip video (Liquid Edition)

## IL CALENDARIO DELLE LEZIONI

### Lezione 1: INTRODUZIONE SULLE RIPRESE E IL MONTAGGIO

Scopo del corso e presentazione:

- Il videomontaggio su computer, il concetto di non linear editing e le differenze con il sistema lineare
- Formati video standard e codec
- Obiettivi di lavoro: le diverse tipologie di video
- Il primo passo: la fase di acquisizione, collegare la videocamera al PC. Impariamo ad utilizzare Avid Free DV in fase di cattura video
- Le configurazioni PC e MAC adatte all'elaborazione video: hardware e software disponibili, dal neofita al professionista

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare filmati amatoriali

### Lezione 2: PREPARARSI, RIPRENDERE E ORGANIZZARE IL MATERIALE

- Scelta della videocamera e degli accessori: i microfoni, le luci, gli obiettivi, i filtri
- Le fasi di preparazione
- La ripresa
- Come usare la telecamera, inquadrature, camera a mano/spalla, uso del cavalletto, terminologia, alternative e trucchi

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un documentario

### Lezione 3: UTILIZZO DEL PROGRAMMA DI MONTAGGIO VIDEO

- Visionare il girato, segnare tempi (timecode), controllo incrociato della sceneggiatura

- Le fasi di montaggio
- Uso degli effetti e delle transizioni mirate: dare un senso narrativo alle transizioni, i migliori modi di usarle: consigli

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un cortometraggio

### Le prossime puntate

#### Lezione 4: AGGIUNGERE L'AUDIO E CREARE IL FORMATO FINALE

- La musica e gli effetti
- Il controllo finale
- Visione e controllo transizione e audio, sincronizzazione
- Authoring e riversamento
- I programmi per authoring DVD

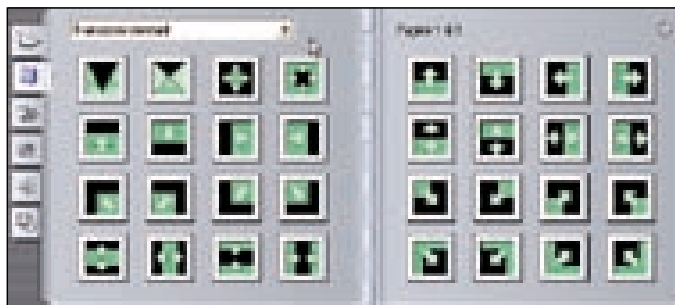
#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un videoclip musicale

▷ toriali la traccia video è quasi sempre singola, nella timeline dei programmi più avanzati si possono aggiungere due o più tracce video in contemporanea per ottenere effetti particolari. È importante considerare nella timeline anche le funzioni di ingrandimento o di riduzione che permettono di lavorare sulla sequenza di insieme o su un particolare della clip video. Alla timeline può essere abbinata una *palette* (piccola finestra contenente pulsanti) per le operazioni di taglio e di modifica diretta del video o dell'audio.

### Le finestre di completamento

Sono le finestre che contengono per esempio l'elenco dei filtri o degli effetti applicabili al video, o il contenuto del progetto (tutti i file video, audio, grafici che andranno a comporre il video finale) con le relative informazioni sulla durata e il formato. Queste finestre sono molto variabili da programma a programma ma le funzionalità sono più o meno identiche. Esistono poi molte altre finestre, disponibili soprattutto nei software più avanzati, che contengono mixer audio, schermi di controllo del colore e della luminosità, informazioni sui file e molto altro. Prendendo confidenza con il posizionamento e il contenuto di queste finestre si può ottimizzare e velocizzare il lavoro di montaggio.



Le finestre di completamento che contengono gli elementi utili nel montaggio possono essere più intuitive, a sinistra il quaderno di Studio 9; oppure più professionali, a destra le finestre con l'albero delle categorie con le differenti visualizzazioni di Liquid Edition



## Il timecode, l'unità di misura del video

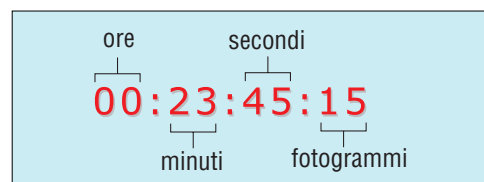
Prima di passare al montaggio vero e proprio introduciamo un termine basilare per ogni videomaker o aspirante tale: il timecode, l'unità di misura temporale con cui si lavora nei progetti video. Quasi tutti i programmi e le videocamere utilizzano questo parametro che è formato da quattro coppie di numeri disposti in sequenza, come si può vedere nell'immagine, e che stanno ad indicare le ore, i minuti, i secondi e i fotogrammi di ogni video ripreso.

Mentre per i primi tre parametri si utilizza la numerazione del tempo, con valori da 0 a 60, l'ultimo numero, relativo ai fotogrammi, cambia a seconda della codifica video utilizzata. Avremo così al massimo un valore di 25 nel caso del PAL e 30 nel caso dell'NTSC.

Un suggerimento utile, che facilita nelle fasi di montaggio, è dare un nome alla cassetta e cercare di aver un timecode continuo, ottenibile con un po' di cura nell'utilizzo della videocamera. Ogni volta che effettuiamo una ripresa il timecode deve ripartire da un fotogramma esistente e non da una parte di nastro vuota, altrimenti ricomincerebbe da zero. Per evitare questo problema è consigliabile, dopo avere riaccesso la telecamera, riavvolgere il

nastro quel tanto che basta per ricominciare a registrare dagli ultimi fotogrammi della ripresa precedente.

Il timecode continuo facilita la ricerca degli spezzoni più significativi all'interno del nastro e permette la cosiddetta *acquisizione batch*. Questa procedura consente la cattura delle clip in bassa risoluzione, in modo da lavorare più agevolmente al montaggio perché non richiede grosse risorse al computer. Dopo aver effettuato il montaggio e prima della fase finale, il software tramite i punti di timecode, recupera in automatico le clip in alta risoluzione e ricrea il progetto con la qualità massima stabilita.



Il timecode, l'elemento di controllo temporale nel video è composto da quattro coppie di numeri divisi dai due punti e si trova in gran parte dei software video e videocamere

## 2 Le operazioni di taglio e di montaggio

Dopo aver messo bene a fuoco le interfacce dei software, analizziamo le operazioni fondamentali che si possono effettuare con un programma di montaggio. Parleremo di taglio, di inserimento delle transizioni e infine faremo un breve accenno ai titoli. Il montaggio è un completamento alla sceneggiatura, e per meglio utilizzare i tagli o l'inserimento delle transizioni riassumiamo qui il senso delle inquadrature.

Passare ad esempio da un campo lunghissimo ad un primo piano porta lo spettatore ad un coinvolgimento emotivo più "scioccante" rispetto ad un passaggio tra inquadrature intermedie o ad una sequenza con un movimento di camera in avvicinamento.

I dettagli sono più coinvolgenti ma anche più impegnativi da utilizzare così come l'inquadratura soggettiva che immedesima lo spettatore direttamente in ciò che fa e vede il

protagonista o il punto di vista da un oggetto.

Si possono prendere in considerazione anche le ripetizioni di alcune inquadrature non per sopperire ad una mancanza di materiale quanto per sottolineare un determinato momento.

Un esempio pratico sono i *flashback* ovvero quei momenti in un film nei quali un attore ricorda un evento passato che viene rivissuto visivamente più volte. Il montag-

gio offre quindi molte alternative alla sceneggiatura, che resta però fondamentale come punto di partenza ma che non deve essere vissuta come un dogma immutabile.

Chi volesse avere un esempio pratico di come il montaggio possa modificare radicalmente il modo di vedere un film può prendere in considerazione la visione di "Memento" nella versione DVD, dove sono presenti due versioni dello stesso film con sequenze



temporali di montaggio diverse.

### Il taglio, il primo intervento sulle clip acquisite

Non tutto quello che è stato acquisito si utilizzerà nel montaggio, si devono infatti tagliare con cura le clip per trasportare sulla timeline solo la parte che più ci interessa (vedi schema accanto). È quindi necessario trovare i punti di entrata e di uscita di un video, chiamati *Mark In* e *Mark Out*. Il taglio può essere effettuato nel monitor del programma utilizzando i pulsanti dedicati. Questi ultimi sono molto utili nel momento in cui, visionando una parte di video, troviamo già i punti di ingresso e uscita che interessano, quindi, marcandoli, saremo in grado di portare sulla timeline la parte già tagliata.

Se per esempio abbiamo un video che chiameremo clip1 che ha la durata complessiva di 10 minuti ma del quale vogliamo prendere solo alcuni spezzoni, dovremo definire i punti di in e out di ciascuno: il primo spezzone avrà l'*In* a 00ore : 00minuti : 15secondi e 20 fotogrammi e l'*Out* a 00ore : 03minuti : 30secondi e 09 fotogrammi e così via per ogni parte. Il timecode utilizzato per questa separazione non sarà il timecode sulla timeline ma solo quello di riferimento per la "clip1" di appartenenza.

In un software di montaggio gran parte delle operazioni vengono compiute tramite "trascinamento" (portando il video da una finestra all'altra). Sul monitor è possibile quindi fissare i punti di taglio e trascinare sulla timeline il video con la lunghezza desiderata.



Ovviamente lavorare solo sui comandi del monitor sarebbe alquanto limitativo e per questo la timeline diventa il punto centrale del software. Normalmente all'apertura del programma sono disponibili (e quindi visibili) almeno una traccia video ed una audio. Ora, immaginiamo che la timeline sia come un nastro della durata "infinita" (ogni software ha dei limiti di gestione temporale variabili) che si estende in orizzontale. Possiamo scorrere avanti e indietro e possiamo intervenire in ogni punto. Il video presente sulla timeline è quindi visualizzato come una lunga pellicola orizzontale sulla quale scorrere con il cursore. L'audio appartenente ad ogni spezzone video è direttamente collegato ed è visualizzato nella traccia (audio) sottostante.

**Dal monitor di Liquid Edition** si possono stabilire i punti di Mark In e Mark Out attraverso i pulsanti dedicati. Una piccola barra bianca indica la quantità di materiale tra i due punti



Infatti l'audio è spostato parallelamente al video. Esiste ovviamente la possibilità di "slegare" audio e video, operazione consigliabile ai più esperti visto che da quel mo-

mento in poi le due tracce saranno indipendenti ed il rischio di trovarsi con l'audio fuori sync (non più sincronizzato al video) è alto.

Tutte le transizioni, i filtri e ►



In tre passaggi possiamo notare l'ultimo fotogramma nitido della clip video precedente, nel fotogramma centrale il punto di massima sovrapposizione delle due immagini e nel terzo vediamo il primo fotogramma nitido della clip successiva



Nella dissolvenza in nero l'incrocio tra una clip e un fondo nero porta alla chiusura della sequenza video

- gli effetti saranno visibili sulla timeline insieme alla pellicola e tramite specifiche funzioni modificabili a proprio piacere. Altra caratteristica della timeline (per la maggior parte dei software) è quella di potere visualizzare all'interno della traccia una linea orizzontale sia per il video sia per l'audio che, debitamente modificata tramite l'inserimento di punti su di essa, permette di intervenire sulla visibilità del video e sui volumi dell'audio. Questa operazione sui programmi professionali può essere gestita da un vero e proprio mixer virtuale. Una volta posizionate le clip sulla timeline si può passare a considerare l'aggiunta di transizioni per sottolineare il passaggio tra i differenti momenti del video.

### Le transizioni, come collegare due clip

Lo stacco netto tra due clip è quasi sempre in tempo reale, non allontana l'attenzione e non dà adito ad interpretazioni, mentre la transizione, nella tipologia e nella durata, porta lo spettatore a "immaginare", è quindi un elemento espressivo molto importante da usare con attenzione. Dimentichiamoci per un momento delle 1.000 e passa transizioni ed effetti speciali, che riprenderemo nell'ultima puntata. La transizione più comune utilizzata nel cinema è la *dissolvenza incrociata* e cioè il passaggio tra due inquadrature che per un periodo determinato di tempo sono sovrapposte. L'uso di questa transizione è tendenzialmente legato a passaggi temporali e cambiamenti di soggetto o di luogo sul piano narrativo. Anche gli altri tipi di transizione assumono lo stesso significa-

to ma avendo caratteristiche visive più particolari devono essere ben considerate all'interno del contesto della storia per non correre il rischio di sembrare semplicemente delle "esibizioni creative".

Nelle scene che contengono inquadrature in movimento bisogna prestare molta attenzione inoltre ai tagli per evitare confusione nel riconoscimento dell'azione oltre a non usare quasi mai dissolvenze o transizioni che toglierebbero velocità e dinamicità.

### I titoli, attenzione alla posizione e ai colori

In quasi tutti i programmi di videomontaggio esiste la possibilità di inserire titolazioni, più o meno sofisticate, all'interno della sequenza video in fase di montaggio. Comune a tutti i software è la cosiddetta *Title Safe Area*, una vera e propria cornice, che serve per identificare l'area dell'immagine nella quale si può inserire del testo. Uscendo dalla cornice si rischia che i titoli immessi possano risultare illeggibili, perché fuori dallo schermo, una volta trasmessi dal televisore. È sempre consigliabile posizionare i titoli all'interno di questa area e, se non disponibile, mantenendosi a un paio di centimetri massimo dall'esterno dell'intera immagine.

La titolazione è una parte creativa interessante anche nelle sue forme più semplici e può dare maggiore personalità al video in cui si inserisce.

Nel caso dell'uso di una titolazione semplice, sovrapposizione ad immagini o a nero, consideriamo come elemento principale la leggibilità del testo. Per questa ragione è bene visionare tutta la parte video

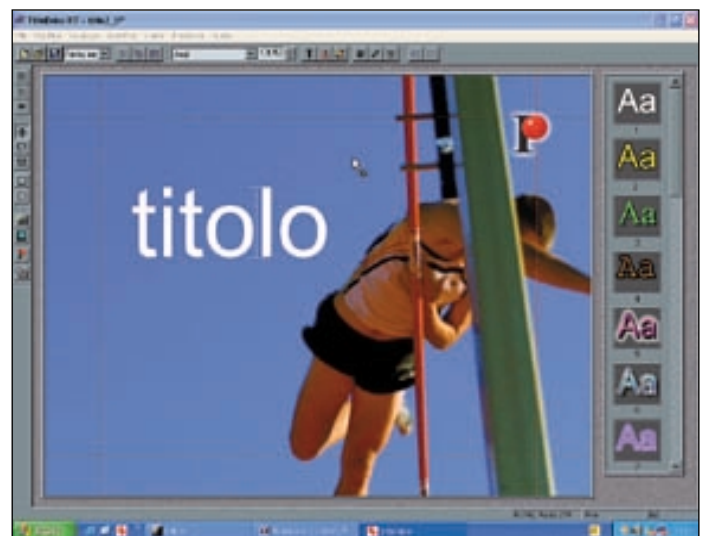
che contiene i titoli così da trovare il colore di compromesso utile ad una facile lettura per tutta la durata delle immagini. I colori chiari sono sempre i più adatti e i più leggibili e sono quindi da preferire. Se l'immagine di sfondo è composta da colori chiari è meglio utilizzare un contorno scuro al testo piuttosto che il nero per il carattere stesso, perché, per effetto ottico, il bianco "mangia" una parte del colore scuro che circonda, riducendone la leggibilità. Non utilizzare mai colori chiari al 100% ma ridurre a 70-80%.

Anche la posizione dei titoli assume una importanza rilevante: nel titolo di testa, per intenderci il nome del film, è meglio centrarlo nell'immagine usando un carattere grande e ben visibile, mentre si è più liberi per gli eventuali nomi di attori e regista. Nei titoli di coda, più facilmente si usano caratteri piccoli posizionati a scelta (centro, destra o si-

nistra) che si muovono a scorrimento dal basso verso l'alto, con il procedimento cosiddetto di *scroll*.

A meno di scegliere una titolazione ibrida e cioè completamente distaccata dai contenuti, si possono realizzare veri e propri video per i titoli di testa che introducono in modo coinvolgente alle atmosfere del film. Nel film *Seven* ad esempio, i titoli di testa contengono una parte del lavoro dell'assassino e sono realizzati con musica e dettagli inquietanti. È quindi possibile decidere fin da subito di creare titolazioni ad hoc per il proprio lavoro considerando di dargli un senso in relazione alla trama del film, lavoro che risulta una vera e propria opera creativa.

Proviamo ora a mettere in pratica questi concetti riprendendo in considerazione la sceneggiatura che avevamo proposto nella seconda puntata.



Il titolo deve essere inserito nella cornice detta Safe Area (nell'immagine in rosso tratteggiato) perché sia visualizzato correttamente sul televisore



### 3 Il linguaggio del montaggio

**N**ella scorsa puntata di questo corso sul video abbiamo parlato delle inquadrature e del senso comune di alcune di esse, così che si potesse scegliere quale utilizzare per meglio esprimere i concetti da noi desiderati.

Nel montaggio non ci sono regole precise ma, come per il “linguaggio” delle inquadrature, esistono interpretazioni comuni negli spettatori che guardano il nostro video.

#### La linearità nello svolgimento della storia influenza i tagli

La scelta del tipo di passaggio tra una inquadratura a un'altra piuttosto che la sequenza stessa dei tagli, è direttamente legata allo svolgimento più o meno lineare della storia raccontata.

L'esistenza di una sceneggiatura facilita senza dubbio il montaggio, per quanto nulla impedisca di apportare delle modifiche alla storia proprio in questa fase.

Molti registi scoprono infatti proprio durante il montaggio che cambiando la posizione di una scena all'interno del film, si può dare maggiore interesse e forza espressiva a una sequenza girata. Nel “Signore degli anelli” la scena della battaglia al fosso di Helm è un buon esempio. La troupe si è accorta di dovere girare alcune parti nuove dopo avere visto le riprese giornaliere montate.

#### Modificare una sceneggiatura per cambiare l'effetto sugli spettatori

Ma torniamo nel nostro piccolo e prendiamo ad esempio la breve parte di sceneggiatura utilizzata nella puntata precedente.

Una volta girate tutte le scene ci apprestiamo a montarle così come previsto (*scena 1*). La sequenza della sceneggiatura prevede un montaggio lineare con stacchi netti. L'effetto finale è quello di partire da una narrazione “distaccata” (il campo lungo) per immergere lentamente lo spettatore nella storia fino a un momento finale più intimo in cui abbiamo il dettaglio del-

la mano dei due protagonisti, il momento più coinvolgente.

Proviamo ora ad immaginare di modificare leggermente l'ordine delle inquadrature per dare “emozioni diverse” (*scena 1 modificata*). Iniziare la scena nel nuovo modo, porta l'attenzione immediatamente sui due protagonisti in modo più “drammatico” senza dare nessuna distrazione. Dopo la prima frase di Laura abbiamo utilizzato la parte finale dell'inquadratura in campo lungo, quando Laura è già in piedi.

Così facendo creiamo una pausa ed una sensazione di maggiore attesa nei confronti della risposta di Filippo che in questo modo è ritardata (introducendo suspense). Passiamo poi alla risposta di Filippo e tagliamo il momento in cui si alza passando immediatamente al dettaglio. Questa modifica crea di nuovo nello spettatore un coinvolgimento più immediato e maggiore immedesimazione nei confronti dei protagonisti.

La scena non è cambiata per nulla ma le sensazioni visive da chi guarda sono completamente diverse.

Questo esempio per dimostrare come sia possibile trovare diverse soluzioni narrative anche dopo avere effettuato le riprese.

Oltre alla sequenza delle inquadrature utilizzate, anche la durata delle stesse può cambiare radicalmente le sensazioni trasmesse.

Se per esempio nella nostra *scena 1 modificata* lasciassimo per troppo tempo l'inquadratura del campo lungo con Laura in piedi, rischieremmo di passare da una sensazione di “suspance” al totale distacco emotivo del pubblico per quel momento.

Il tempo di persistenza di un'inquadratura non lo può “regolamentare” ma è lasciato alla sensibilità del montatore o del regista che provando varie soluzioni arrivano a trovare il miglior compromesso. Anche la scelta di utilizzare transizioni o stacchi per i passaggi tra le inquadrature è allo stesso modo importante.



#### Scena 1 - Esterno, giorno (10 del mattino circa)

*Sottofondo musicale romantico con rumori di fondo del parco...*

**Campo lungo** di una panchina in mezzo al parco dove sono seduti Filippo e Laura che danno le spalle all'inquadratura. Sullo sfondo alcune persone passeggiano. Filippo e Laura stanno parlando tra loro quando improvvisamente Laura si alza di scatto dalla panchina.

**Totale di Laura e Filippo** sulla panchina di fronte. Laura è in piedi.

**Laura:** piuttosto scossa “dobbiamo andarcene da qui... io non resisto più!”

**Primo piano di Filippo** ancora seduto.

**Filippo:** “sono d'accordo... andiamo!”

**Totale laterale** dalla parte di Filippo: Filippo si alza e prende per mano Laura.

**Dettaglio** della mano di Filippo che stringe quella di Laura.

stacco su- .....

*Non c'è più musica ma solo il sottofondo dell'ambiente.....*

stacco su- .....

stacco su- .....

stacco su- .....

#### Scena 1 modificata - Esterno, giorno (10 mattino)

*Non c'è musica ma solo il sottofondo dell'ambiente.....*

**Totale di Laura e Filippo** sulla panchina di fronte. Laura è in piedi

**Laura:** piuttosto scossa “dobbiamo andarcene da qui... io non resisto più!”

**Campo lungo** della panchina in mezzo al parco, Laura è in piedi e Filippo è ancora seduto. Sullo sfondo alcune persone passeggiano.

**Primo piano di Filippo** ancora seduto.

**Filippo:** “sono d'accordo... andiamo!”

**Dettaglio** della mano di Filippo che stringe quella di Laura.

stacco su- .....

stacco su- .....

stacco su- .....

## 5 In libreria o su Internet

*Una breve rassegna di manuali, libri e siti Internet, utili per chi volesse approfondire temi e argomenti inerenti il mondo del video digitale*



**Titolo** Video Digitale  
**Autore** Marco Petri  
**Editore** Apogeo  
**Prezzo** 6,20 euro

Solo 72 pagine in formato pocket, un libro che contiene in sintesi tutti i concetti basilari e una breve guida all'utilizzo di Premiere. Ottimo da portare con sé e da consultare come "bigino" sul video digitale, dai codec alle operazioni sulle clip



**Titolo** Il libro dei video digitali  
**Autore** Michael Rubin  
**Editore** Mondadori  
**Prezzo** 18,80 euro

Esposizione chiara e semplice, tratta con un taglio pratico tutte le tematiche collegate al video dalle riprese alla cattura, dal montaggio al risultato finale. Trucchi e consigli di un di un professionista del video, Michael Rubin, che ha lavorato con George Lucas



**Titolo** Il manuale del video digitale  
**Autore** B. Long, S. Schenk  
**Editore** Apogeo  
**Prezzo** 35,00 euro

Un manuale corposo utile a chi vuole far diventare una professione, la passione del video digitale. Oltre agli argomenti consueti sono ben trattate anche tematiche quali luci, i colori e l'audio. Nel libro è contenuto un DVD con i file citati nei tutorial



**Titolo** Manuale del montaggio  
**Autore** Diego Cassani  
**Editore** Utet  
**Prezzo** 19,90 euro

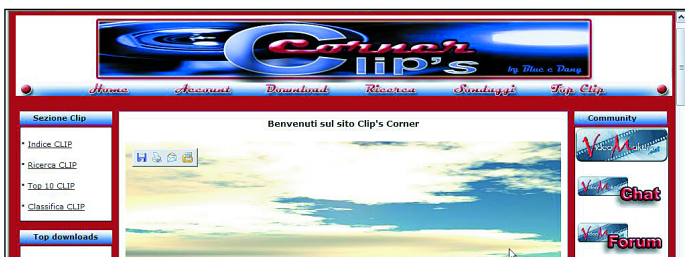
Un libro per utenti avanzati che cerca di definire il montaggio, ripercorrendo con esempi le tappe della storia del cinema e analizzando le forme espressive permesse dall'operazione "di taglio e cucito" alla base del linguaggio cinematografico



**www.videomakers.net** Ottimo sito con notevoli risorse per gli aspiranti videomaker, particolarmente curata la sezione tutorial con guide passo a passo sui principali software di elaborazione video



**www.appuntisuldigitalvideo.it** Sito ben strutturato con approfondimenti, tutorial e informazioni commerciali sui principali strumenti per chi ha la passione per il video. Include anche un'area di ricerca e offerta di lavoro



**www.daniele.nicolosi.name** Il sito in cui trovare o inserire i propri videoclip elaborati sul PC. Le clip sono suddivise per tema, possono essere votate e partecipano al concorso annuale Best Clip



**www.benis.it** Non è più aggiornato da metà 2003, ma resta una risorsa molto preziosa per chi vuole addentrarsi nei concetti del digital video, con articoli, file e guide principalmente sulle conversioni video



## 6 I software di videomontaggio

Dopo averne visto le principali funzionalità, cerchiamo fare un breve elenco di software di videomontaggio per PC e Macintosh a partire da quelli gratuiti e più intuitivi per arrivare a quelli semiprofessionali con costi che si avvicinano o

superano i 1.000 euro. Questo vasto panorama permette, è vero, un'ampia scelta, ma al contempo potrebbe creare delle difficoltà per chi sta muovendo i primi passi in questo mondo. Abbiamo così fatto una suddivisione in tre grosse

fasce elencando anche le caratteristiche principali dei software. Le differenze stanno nelle funzionalità e nelle caratteristiche, per esempio nel numero massimo di tracce video visualizzabili in contemporanea o negli strumenti di elabo-

razione avanzata come la correzione del colore, terreno di scontro nel campo professionale. Vi rimandiamo ai prossimi numeri di *PC Open* per leggere test comparativi mirati sui software che presentiamo in questa pagina.

### PER INIZIARE, GRATUITI O AUTOMATIZZATI

Il primo programma, gratuito e molto intuitivo, seppur limitato è Windows Movie Maker 2, scaricabile dal sito Microsoft, la nuova versione del programma inserito nel sistema operativo Microsoft Windows XP. Permette di salvare i filmati solo nel formato Windows Movie Video (WMV).

Da Muvee arriva Autoproducer, un semplice programma che permette di creare sequenze video automatizzate. Si importano video e audio, si sceglie uno stile e si clicca sul pulsante che fa partire la procedura di "assemblaggio" dei file, divertente e con risultati anche gradevoli da

vedere se indirizza a chi non ha tempo di montare un video. Si può scaricare dal sito [www.muvee.com](http://www.muvee.com) ed è anche in italiano. Infine non poteva mancare il gratuito VirtualDUB (nel *CD Guida 1*), che permette di

Programma	Produttore	Prezzo
<b>MovieMaker 2</b>	Microsoft	Gratuito
<b>Autoproducer</b>	Muvee	39 euro
<b>VirtualDUB</b>	nd	Gratuito (GNU license)
<b>iMovie</b>	Apple	nel sistema operativo

### INTERMEDI, INTUITIVI MA COMPLETI

Con prezzi intorno ai 100 euro, questi software si distinguono per l'intuitività dell'interfaccia e per la disposizione dei comandi, solitamente divisa in sezioni che replicano i passaggi fondamentali dell'elaborazione video, cattura editing, realizzazione del filmato finale.

Quasi tutti sono limitati per quanto riguarda il numero di tracce disponibili e solo alcuni permettono di portare a termine il lavoro con un tool di masterizzazione per la creazione di VideoCD, SVCD o DVD.

<b>Edit Studio 4</b>	Pure Motion	99 euro
<b>Final Cut Express 2</b>	Apple	299 euro
<b>FreeDV</b>	Avid	Gratuito
<b>Power Director Pro</b>	Cyberlink	119 euro
<b>Screenblast Movie Studio</b>	Sony	145 euro
<b>Studio 9</b>	Pinnacle	99 euro
<b>Video deluxe 2004 Plus</b>	Magix	99,99 euro
<b>Videostudio 7 DVD e CD</b>	Ulead	99 euro
<b>Video Wave 5 PE</b>	Roxio	99 euro

### AVANZATI, PER LAVORARE

I software avanzati sono indicati per i videoamatori evoluti o per i professionisti. Il loro costo parte dai 500 euro e può superare i 1.000 euro. Dimenticata l'intuitività danno il massimo su una configurazione hardware avanzata o in unione con un hardware di accelerazione in tempo reale dedicato (Matrox o Canopus con Premiere, oppure la soluzione Liquid Edition con la scheda AGP di ATI). Integrano strumenti professionali come la correzione del colore avanzata o la gestione dell'audio su più canali, e possono gestire più tracce video in contemporanea.

<b>Final CUT Pro 4</b>	Apple	1.198.80 euro
<b>Liquid Edition</b>	Pinnacle	799 euro
<b>Mediastudio Pro</b>	Ulead	499 euro
<b>Premiere Pro</b>	Adobe	899 euro
<b>Vegas + DVD</b>	Sony Media software	950 euro
<b>Xpress DV</b>	Avid	695 euro

## 7 Realizzare un cortometraggio

Probabilmente molti tra quelli che leggono questo articolo e sono appassionati di videomontaggio hanno già realizzato un cortometraggio con gli amici o, comunque, desiderano farlo. Proviamo quindi ad affrontare questo progetto insieme.

In primo luogo ci vuole un'idea, una storia da raccontare. Prendiamo per esempio in considerazione i più comuni generi cinematografici: commedia/comico, thriller/horror, azione/fantascienza.

Ogni genere ha delle caratteristiche proprie che condizionano la realizzazione delle riprese e del montaggio.

Una breve descrizione dei differenti generi ci aiuta a capire meglio quale sia il più semplice da realizzare per chi ha un budget pari a zero e si vuole divertire un po' in compagnia di amici. La commedia per esempio ha generalmente toni divertenti e quindi serviranno attori capaci di fare ridere e di recitare adeguatamente le battute (testo) scritte e sicuramente una buona storia. Il genere fantascientifico presuppone l'utilizzo di effetti speciali ed è quindi fuori budget per molti videomaker.

Il genere thriller/horror può per eccesso essere senza parlato, ma richiede specifiche

### I passi fondamentali

**Riprese:** attenzione al "significato" delle inquadrature, le scene si girano più volte per ogni "piano d'ascolto" senza spezzare il ritmo della recitazione degli attori.

**Organizzazione del materiale:** è necessaria la stesura di un soggetto e scaletta delle riprese.

**Montaggio:** valutare con attenzione la durata delle clip in relazione alla storia. Tra una clip e un'altra normalmente vengono usati solo tagli netti o dissolvenze incrociate, salvo necessità precise.

**Aspetto musicale:** in base alla sceneggiatura scegliere la sigla e le musiche adatte scena per scena.

**Titolazione:** titolazione a soggetto sia per i titoli di testa sia per quelli di coda.

## Passo 1: fare la scaletta

Dopo aver definito le location (stanze A, B C) e il soggetto proviamo a stendere una breve scaletta che descriva scena per scena quello che succede (consideriamo solo lo svolgimento nella stanza A).

- a) Titoli di testa
- b) Notte stanza (A) - Il personaggio 1 è seduto sul divano a leggere il giornale
- c) Notte stanza (A) - Si sente un rumore alla finestra
- d) Notte stanza (A) - Il personaggio 1 si alza e va a vedere
- e) Notte stanza (A) - Arrivato alla finestra si accorge che si è aperta
- f) Notte stanza (A) - Prima di chiuderla controlla che non ci sia nessuno all'esterno
- g) Notte stanza (A) - Improvvisamente una mano guantata gli stringe la gola
- h) Notte stanza (A) - Il personaggio 1 cade a terra morto

## Passo 2: scrivere la sceneggiatura

La scaletta molto semplice descrive l'azione senza dare

suggerimenti sulle inquadrature le quali, in questo caso, devono essere ben chiare nella testa del "regista" altrimenti si correrebbe il rischio di dovere fare continui esperimenti per trovare le inquadrature giuste.

Ripetiamo ora la stessa scena con una sceneggiatura precisa

- a) Titoli di testa
- b) Notte stanza (A) - Totale frontale del personaggio 1 seduto sul divano che legge il giornale, il busto e il corpo sono coperti dal giornale aperto.
- c) Notte stanza (A) - come (b), rumore improvviso dall'esterno.
- d) Notte stanza (A) - come (b), il personaggio 1 abbassa velocemente il giornale e ascolta con attenzione.
- e) Notte stanza (A) - PP del viso teso, gli occhi guardano nella direzione dalla quale proveniva il rumore.
- f) Notte stanza (A) - Totale della stanza, il personaggio 1 è ancora seduto con il giornale abbassato. Lentamente si alza lasciando il giornale sul divano.
- g) Notte stanza (A) - Totale di spalle del personaggio 1 in piedi (a destra dell'inquadratura), in fondo (a sinistra dell'inquadratura) si vede la finestra.
- h) Notte stanza (A) - PP laterale

dei piedi rivolti a sinistra. Il personaggio 1 comincia a muoversi verso la finestra. MDP ferma fino all'uscita dei piedi dall'inquadratura.

i) Notte stanza (A) - Soggettiva della finestra. Il personaggio 1 si avvicina lentamente.

j) Notte stanza (A) - PA (piano americano) laterale del personaggio 1 nei pressi della finestra (finestra a sinistra) fermo. Lentamente la sua mano si avvicina alla maniglia della finestra.

k) Notte stanza (A) - MDP in avvicinamento fino a Dettaglio della mano sulla maniglia della finestra. Il personaggio 1 comincia ad aprire la finestra (già socchiusa)

l) Notte stanza (A) dall'esterno della finestra - Totale finestra, il personaggio 1 apre la finestra completamente e si sporge leggermente all'esterno (movimenti lenti).

m) Notte stanza (A) - PP laterale del personaggio 1 (rivolto a sinistra) che guarda all'esterno. Improvvisamente una mano guantata dall'esterno lo prende al collo.

n) Notte stanza (A) - PPP degli occhi spalancati.

o) Notte stanza (A) - Dettaglio della mano con guanto sul collo

che stringe.

p) Notte stanza (A) - Totale da dietro. Il personaggio 1 cade a terra sul pavimento di fronte alla finestra.

q) Notte stanza (A) - PP del viso del cadavere.

In questo modo, ancora prima di girare, si ha una chiara idea di come realizzare la scena e un ulteriore aiuto durante il montaggio, inoltre, senza per forza avere già fatto le riprese, è possibile fare una ricerca delle musiche e degli eventuali effetti sonori che ci serviranno in seguito.

Naturalmente, per quanto dettagliata, qualsiasi sceneggiatura può essere cambiata durante la lavorazione perché si è scoperto un angolo di ripresa migliore o semplicemente per cambiare la "tensione" del racconto.

La creatività e la flessibilità sono comunque le migliori alleate di qualunque regista che mette sempre in discussione il suo lavoro per ottenere i migliori risultati.

### Legenda

PP: primo piano

PPP: primissimo piano

MDP: macchina da presa

► attenzioni nella narrazione, nel montaggio e nella scelta delle musiche per creare atmosfere coinvolgenti, oltre all'uso di eventuali effetti speciali. Molti "giovani registi" scelgono come punto di partenza il thriller o l'horror non perché questo genere sia più semplice degli altri, ma perché è possibile realizzarlo scrivendo pochi dialoghi così da "utilizzare" i propri mezzi senza troppe difficoltà nella recitazione.

### Alla ricerca di una storia thriller

Cerchiamo una storia semplice senza entrare nel merito di indizi complessi o strani misteri: c'è un assassino e ci sono delle vittime. Consideriamolo un esercizio narrativo senza dare spiegazioni del perché questo avviene.

A questo punto dobbiamo stabilire quanti e quali attori ci serviranno per cominciare il "reclutamento". Altro passo è la scelta delle location (i luoghi e gli ambienti nei quali effet-

tueremo le riprese), avremo bisogno di esterni? Interni? Quali e quanti? Tutte queste considerazioni sarà bene trascriverle creando un breve soggetto e una scaletta.

Possiamo per esempio utilizzare questo soggetto: la storia parla di tre omicidi commessi da un pazzo nell'arco di una notte. L'ultima vittima durante lo scontro riuscirà a uccidere il suo assassino. Questo è il nostro "soggetto" dal quale deduciamo che:

a) Servono quattro attori; un assassino e tre vittime

b) Le riprese sono tutte notturne

### Illuminare un interno

Effettuare riprese notturne in esterno può essere particolarmente difficile se usiamo una telecamera di tipo amatoriale, che non ha sufficiente sensibilità.

Meglio utilizzare quindi degli interni dove possiamo meglio controllare l'illuminazione. Pur girando in ambienti in-

terni dovremo comunque affrontare il problema della luce, in quanto la scena si svolge di notte.

Immaginiamo una stanza illuminata da luci soffuse per conciliare la lettura di un libro, avremo un personaggio seduto e al suo fianco una luce, il resto della stanza sarà più in penombra. Per ottenere buoni risultati ed evitare la sgranatura dell'immagine dovuta alla poca presenza di luce, si possono usare ad esempio delle lampade alogene posizionate al di fuori dell'inquadratura che illuminino maggiormente il protagonista senza "oscurare" la luminosità della lampada a lui vicino.

È bene posizionare le lampade in modo che siano sempre al di fuori di ogni inquadratura che dovremo fare per evitare di doverle spostare di continuo con il rischio di alterare l'illuminazione ogni volta. Faremo poi attenzione affinché le ombre create dalle alogene corrispondano a quelle

create dalla lampada visibile. L'uso poi dei filtri di luminosità e contrasto presenti in ogni programma di montaggio può aiutarci a rendere l'ambiente più realistico.

La scelta di girare le riprese in interni pone un ulteriore obiettivo: trovare tre interni distinti. Per rendere il compito più facile possiamo decidere di usare tre stanze di uno stesso appartamento che, ad eccezione di chi conosce l'ambiente, risulteranno posti diversi per tutti gli altri.

### Suggerimenti in fase di montaggio

Una volta girato l'intero corometraggio sarà il montaggio a dare alla nostra scena i tempi e gli effetti giusti.

Prendiamo ad esempio le inquadrature m) e n) della nostra sceneggiatura (vedi articolo box sopra): se teniamo troppo a lungo l'inquadratura m) perdiamo l'effetto dell'inquadratura n) perché risulta troppo staccata dall'evento





**La funzione delle luci in un video** Luci calde e fredde influenzano il significato della scena. La luce calda è più avvolgente, smussa i contorni; la luce fredda al contrario appiattisce le profondità e evidenzia i contorni

## Curiosità: realizziamo un sangue credibile

Chi si appresta a girare un thriller/horror deve fare i conti con la realizzazione del sangue. Per una resa realistica si devono tener presenti due fattori, la densità e la colorazione. Consideriamo due possibilità:

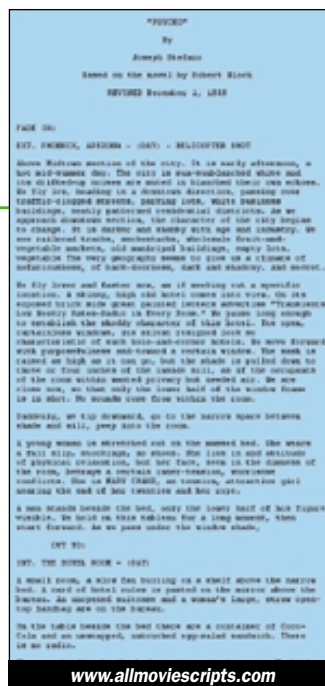
**a)** se il sangue deve essere in qualche modo ingerito o messo a contatto con pelle ed occhi è necessario che sia realizzato con "ingredienti" non nocivi: per la densità vanno bene gli sciroppi che, con l'aggiunta di coloranti alimentari (blu e rosso) facilmente reperibili in drogheria, consentono di ottenere la colorazione corretta (nessuno sciroppo rosso assomiglia al sangue).

**b)** se il sangue non deve essere usato sul corpo e serve in grandi quantità si possono usare vernici o smalti facendo sempre attenzione all'effetto densità (non diluire mai troppo, alcune superfici alterano il colore di base).

scatenante, così come per l'inquadratura n), se troppo lunga, perde il suo senso drammatico finendo per diventare perfino ridicola.

L'illuminazione ha uguale importanza durante le riprese. Utilizzare le luci giuste può dare e togliere drammaticità ad una inquadratura: in una scena di tensione notturna come quella che abbiamo scritto saranno più efficaci luci tenui e colori caldi (arancioni e rossi) nella prima parte per dare il senso della tranquillità e, durante l'avvicinamento alla finestra, il passaggio a luci più fredde come il bianco e il blu che arrivano dall'esterno che aiutano a portare maggiore tensione sull'azione. Infine la musica scelta darà il tocco finale al nostro lavoro. Useremo atmosfere rilassanti per l'ambientazione iniziale, tappeti di tastiere o pianoforti, musica non invadente. Nel momento del rumore e fino a quando l'uomo non comincia a camminare, può risultare molto efficace il silenzio e quindi il solo rumore ambientale, successivamente riprenderà una musica di sottofondo.

Il consiglio finale è sempre quello di rivedere e apprendere dai grandi classici, in questo caso il famoso film Psycho può fare al caso nostro, la sceneggiatura è disponibile su [www.allmoviescript.com](http://www.allmoviescript.com). ■



## Qualche piccolo trucco



### ► Durante le riprese

L'azione da riprendere deve essere preceduta e seguita da qualche secondo di pausa nel quale l'inquadratura è fissa e senza movimenti. Questo permette di gestire al meglio i tagli delle scene in fase di montaggio

### ► Transizioni ed effetti

Prima di applicare transizione ed effetti effettuate un montaggio provvisorio delle scene e verificate che la storia funzioni e non sia necessario spostare una scena o scoprire che ci siano incongruenze nelle riprese. Si risparmiano lunghi minuti di attesa in fase di rendering della scena

### ► Modifiche sul colore

Se volete applicare un filtro che appartiene a un'intera scena, che sarà tagliata in diverse inquadrature, applicate il filtro all'intera scena prima di effettuare i tagli, in quanto sarebbe lungo applicare il filtro a ogni singolo spezzone

### ► L'audio

Eseguire una normalizzazione delle voci e dei suoni prima di inserire la colonna sonora. Questo permette di mixare al meglio l'audio finale aggiungendo la musica e gli effetti sonori esterni

► A scuola con PC Open: video digitale

# Effetti audio e rifiniture

*Ultima puntata del corso in cui prendiamo in considerazione l'aggiunta di audio e valutiamo quale sia il formato migliore per distribuire e far conoscere il nostro video*

di Luca Moroni e Fulvio Pisani



**F**inisce con questa quarta puntata il nostro corso dedicato all'introduzione al mondo del video digitale. Dopo aver trattato le riprese, l'acquisizione e il montaggio, chiudiamo parlando di audio e del formato finale più adatto a distribuire e far vedere il lavoro che abbiamo fatto.

## L'audio, completare in modo adeguato il montaggio

Nelle pagine seguenti tratteremo l'aspetto musicale legato al video, perché anche un ottimo montaggio può essere vanificato da una scelta impropria della colonna sonora o un non corretto posizionamento di un suono o effetto speciale nello spazio.

Parleremo quindi dell'importanza della registrazione monofonica per una gestione audio migliore in fase di montaggio, il mixaggio per poter armonizzare al meglio le quattro componenti della colonna sonora (parlato, rumore ambientale, effetti sonori e musiche). Non trascureremo un importante aspetto che riguarda l'audio multicanale, vista la diffusione di impianti 5.1.

## Il DVD e l'authoring, la scelta ideale per la diffusione dei propri video

Un successo ancora maggiore dei sistemi 5.1 lo stanno avendo i player DVD da salotto, il che unito all'abbassamento del prezzo dei masterizzati

di DVD fa diventare il DVD video il supporto principale per salvare e distribuire i propri filmati elaborati su personal computer.

Nella seconda parte passiamo così in rassegna le principali caratteristiche dei DVD video, analizzandone la struttura e facendo un elenco dei programmi, professionali e non, specifici per l'authoring DVD. Si parte dai 30 euro dei più semplici, per arrivare agli oltre 600 euro di Encore DVD di Adobe che permette di agire su ogni minimo parametro nella creazione di un DVD video.

Infine troverete l'ultimo tutorial basato sulla realizzazione di un videoclip. Ma prima di gettarsi a capofitto nell'audio

facciamo un passo indietro e completiamo il discorso su transizioni e dissolvenze iniziato nella scorsa puntata.

## Fateci sapere che ne pensate

Il nostro primo corso è giunto al termine e ci piacerebbe ricevere i vostri commenti sia per capire quanto di quello che abbiamo fatto sia stato apprezzato, sia per migliorare i contenuti in vista di una seconda parte prevista sui numeri autunnali. Mandate le vostre impressioni, consigli e gli argomenti che vorrete trovare nel prossimo corso all'indirizzo

[luca.moroni@pcopen.agepe.it](mailto:luca.moroni@pcopen.agepe.it)



# 1 Transizioni e dissolvenze, completiamo la presentazione

**P**rima di passare all'aspetto musicale, completiamo il discorso sulle transizioni e dissolvenze iniziato nella scorsa puntata, facendo un quadro più organico delle varie tipologie. Ricordiamo che la **dissolvenza** indica il passaggio tra due sequenze video tramite la sovrapposizione in trasparenza delle stesse, senza alterazione nelle dimensioni o nella posizione dei fotogrammi.

La più comune è la dissolvenza incrociata di cui abbiamo parlato nella puntata precedente, della quale però esistono varianti che aggiungono alla semplice sovrapposizione di due immagini anche effetti speciali basati sulla luce o il colore.

Maggiore è la complessità della dissolvenza, maggiore deve essere l'attenzione nell'utilizzarla perché, se non si mantiene un legame con i contenuti del video, il rischio è quello di distrarre il nostro spettatore dal senso narrativo principale.

La **dissolvenza incrociata** si può basare sul passaggio tra un colore (generalmente nero) e la sequenza successiva o precedente. Si utilizza in chiusura o in apertura o per sottolineare un lungo passaggio tempo-

rale, un netto cambio di ambiente, l'inizio o la conclusione di una scena.

Un altro tipo è la **dissolvenza additiva** che si comporta come quella incrociata aggiungendo però un fondo colorato (generalmente bianco) nel mezzo della transizione tra due sequenze creando così un "effetto lampo". È spesso utilizzata per sottolineare il passaggio in situazioni tese o improvvise. Nel film *Sospesi nel tempo* di Peter Jackson la dissolvenza additiva prepara a una situazione di flashback con un passaggio dal colore al bianco e nero; in *Echi di terrore* con Kevin Bacon, la dissolvenza è invece utilizzata nei momenti in cui il protagonista vede il fantasma.

## Le transizioni a sostituzione

A differenza delle dissolvenze, le transizioni a sostituzione o **tendine** sono realizzate con una sostituzione tra la prima e la seconda immagine modificando posizione o dimensioni di fotogrammi. Questo procedimento può avvenire in diversi modi.

Nella **transizione a spinta** l'immagine presente è spostata verso l'esterno dall'ingresso della seconda, che si appoggia

su uno dei suoi lati e la spinge verso l'esterno.

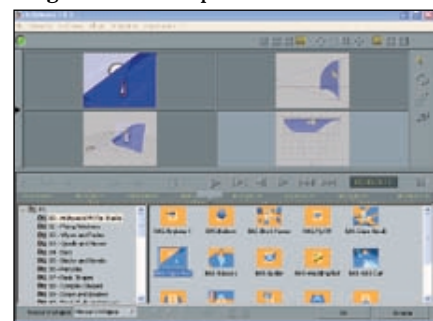
Nella cosiddetta **apertura centrale** la prima immagine è invece sostituita a partire dal suo centro. Si ha così una figura geometrica (cerchio o quadrato) che contiene la seconda e che si allarga fino alla completa sovrapposizione.

Esistono poi gli effetti a tendina in cui l'immagine sostitutiva compare sulla precedente proprio come se fosse una tenda. Ricordiamo che una transizione a tendina classica è stata usata anche nei film di Guerre stellari degli anni ottanta.

Sempre parte della categoria a sostituzione sono le **transizioni in movimento**, in cui oltre all'arrivo della seconda immagine, che avviene nelle stesse modalità di quelle statiche, si aggiungono spostamenti della stessa sullo schermo. L'immagine sostitutiva, si ingrandisce si muove sullo schermo fino a sostituirsi a quella già presente. In alcuni film degli anni settanta, queste transizioni erano utilizzate per i passaggi di scena: molti di voi ricorderanno la pagina di giornale con un importante titolo che compariva in piccolo al centro dell'immagine e ruotando su se stessa si ingrandiva fi-

no a coprire l'intera area dello schermo.

Spesso le transizioni, ad eccezione di quella incrociata, hanno nomi diversi da programma a programma, poiché gli autori cercano di dare indicazioni più precise sull'effetto che otterremo attraverso il nome stesso. Oltre ad essere presenti nei programmi di videomontaggio, le transizioni e gli effetti possono essere gestite e personalizzate utilizzando programmi specifici come Hollywood FX di Pinnacle o i programmi di Boris FX [www.borissfx.com](http://www.borissfx.com). Il fattore più importante resta l'uso appropriato e ragionato di queste transizioni perché in ogni caso aggiungono sempre significato nell'immaginario dello spettatore.



In Pinnacle Hollywood FX si possono personalizzare le transizioni

## IL CALENDARIO DELLE LEZIONI

### Lezione 1: INTRODUZIONE SULLE RIPRESE E IL MONTAGGIO

Scopo del corso e presentazione

- Il videomontaggio su computer, il concetto di non linear editing e le differenze con il sistema lineare
- Formati video standard e codec
- Obiettivi di lavoro: le diverse tipologie di video
- Il primo passo: la fase di acquisizione, collegare la videocamera al PC. Impariamo ad utilizzare Avid Free DV in fase di cattura video
- Le configurazioni PC e MAC adatte all'elaborazione video: hardware e software disponibili, dal neofita al professionista

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare filmini amatoriali

### Lezione 2: PREPARARSI, RIPRENDERE E ORGANIZZARE IL MATERIALE

- Scelta della videocamera e degli accessori: i microfoni, le luci, gli obiettivi, i filtri
- Le fasi di preparazione
- La ripresa
- Come usare la telecamera, inquadrature, camera a mano/spalla, uso del cavalletto, terminologia, alternative e trucchi

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un documentario

### Lezione 3: UTILIZZO DEL PROGRAMMA DI MONTAGGIO VIDEO

- Visionare il girato, segnare tempi (timecode), controllo incrociato della sceneggiatura

- Le fasi di montaggio
- Uso degli effetti e delle transizioni mirato: dare un senso narrativo alle transizioni, i migliori modi di usarle: consigli

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un cortometraggio

### Lezione 4:

#### AGGIUNGERE L'AUDIO E CREARE IL FORMATO FINALE

- La musica e gli effetti
- Il controllo finale
- Visione e controllo transizione e audio, sincronizzazione
- Authoring e riversamento
- I programmi per authoring DVD

#### PARTE PRATICA

- Girare e montare un videoclip musicale

## 2 Musica ed effetti sonori

**S**onorizzazione: questo è il termine utilizzato per descrivere tutte le operazioni di post-produzione che riguardano l'inserimento della musica e dei suoni in un video o un film.

La scelta di quali musiche ed effetti usare in un video è importante quanto tutto il lavoro precedente, poiché anche il migliore dei montaggi con riprese perfette può essere rovinato o sminuito da una scelta inadeguata e poco meditata.

### Scegliere le musiche prima, durante o dopo le riprese

Le scelte per la sonorizzazione si possono affrontare in tre modi diversi: nel primo caso tutte le musiche del video sono ascoltate e selezionate durante la fase di scrittura e di sceneggiatura. Difficilmente si usa questo metodo per un film, anche se in alcuni casi l'autore è ispirato da alcune musiche in particolare. Per esempio Quentin Tarantino ha sempre dichiarato che il primo passo è la scelta della musica e che sono i temi musicali a fornire molte delle idee per la storia. In ogni caso è raro che questo avvenga e, ad esclusione del videoclip musicale per il quale la musica è comunque un punto di partenza, non è conveniente porsi questo vincolo fin dall'inizio della lavorazione, perché si corre il rischio di trovarsi troppo legati durante la realizzazione del video.

Il secondo modo è quello di effettuare delle scelte durante le riprese. Avendo ben chiara l'idea data dalla storia e considerando che le scene non vengono girate con sequenza temporale reale, si possono già scegliere molte delle musiche che si utilizzeranno nel prodotto finito. In questo modo si può velocizzare la fase di montaggio che, avendo già delle musiche specifiche, può essere maggiormente ispirata nella scelta del ritmo (lunghezza delle inquadrature) da dare e nell'uso delle tipologie di tagli e delle transizioni da usare. È pur vero che la musica può essere molto vincolante e quindi dare meno libertà a chi intende realizzare un montaggio

senza costrizioni. Per questa ragione si può decidere di utilizzare la terza modalità: effettuare le scelte delle musiche solo dopo che il lavoro di montaggio è definitivo. La mole di lavoro è più lunga e complessa che negli altri due casi perché oltre alla ricerca di genere e di stile legata alla storia raccontata, si devono affrontare i problemi della durata delle inquadrature e delle scene, a causa delle quali sarà spesso necessario "mettere le mani" (tagliare, inserire dissolvenze e così via) sulle musiche perché difficilmente corrisponderanno ai tempi del montaggio video.

In ogni caso non esiste nessuna regola per la quale si debba per forza scegliere uno dei tre modi descritti. Come abbiamo più volte detto, la realizzazione di un video è principalmente un'opera di creatività, che non segue dettami ma piuttosto dei metodi generali utili per una pianificazione che faciliti il lavoro.

### Professionista o amatore, attenzione al copyright

Nel cinema spesso la musica è scritta appositamente per il film e anche gli effetti sonori sono realizzati ad hoc, ci sono figure professionali che si occupano di questo aspetto.

Nella maggior parte dei casi invece, il videoamatore si trova a dovere utilizzare brani non originali ed effetti sonori già registrati. A questo proposito è bene sapere che fino a che si realizzano prodotti ad uso personale non esistono veri e propri vincoli ma, se vogliamo in qualche modo "diffondere" o rendere pubblico il nostro lavoro, tutte le musiche e spesso anche gli effetti sonori preregistrati, sono coperti da copyright e per poterli utilizzare è necessario pagare le tasse sui diritti d'autore alla SIAE. Utili sono i siti che mettono a disposizione effetti gratuiti come [www.soundsdogs.com](http://www.soundsdogs.com) o [www.freeplaymusic.com](http://www.freeplaymusic.com).

### Scegliere la musica appropriata

Esistono moltissimi generi musicali e altrettante varianti che sarebbe impossibile de-



### Scena 1 - Esterno, giorno (10 del mattino circa)

*Campo lungo di una panchina in mezzo al parco dove sono seduti Filippo e Laura che danno le spalle all'inquadratura. Sullo sfondo alcune persone passeggiano. Filippo e Laura stanno parlando tra loro quando improvvisamente Laura si alza di scatto dalla panchina*  
stacco su - .....

**SONORO:** Sottofondo musicale romantico con rumori di fondo del parco. Alcuni esempi: brani strumentali dalla discografia dei Tangerine Dream, qualche brano tratto dalle composizioni di Ennio Morricone o altri strumentali da voi conosciuti. È possibile decidere di utilizzare temi particolarmente famosi come quello di "Love story" tenendo ben presente l'associazione che farà il pubblico

**Totale di Laura e Filippo sulla panchina di fronte. Laura è in piedi.**

**SONORO:** Per mantenere una situazione distesa si può decidere di restare sul tema principale scelto. In alternativa, si può scegliere un brano (sempre strumentale) più teso a sottolineare un momento importante, sicuramente questa musica prelude a un momento parlato al quale dovrà anche fare da sottofondo. **Laura: piuttosto scossa "dobbiamo andarcene da qui... io non resisto più!"**

stacco su - .....

**Primo piano di Filippo ancora seduto.**

**SONORO:** il sottofondo scelto si alza leggermente di volume per sottolineare il momento (in base alla durata dell'inquadratura), poi si abbassa al volume precedente.

**Filippo: "sono d'accordo... andiamo!"**

stacco su - .....

**Totale laterale dalla parte di Filippo: Filippo si alza e prende per mano Laura.**

**SONORO:** questo è un momento transitorio che si conclude con un gesto importante. Si può scegliere semplicemente di alzare il volume del sottofondo piuttosto che azzerare totalmente la musica.

stacco su - .....

**Dettaglio della mano di Filippo che stringe quella di Laura.**

**SONORO:** per questo momento (il più significativo della scena), la musica cambia in due modi: il primo è quello di tornare al tema iniziale per riportare l'atmosfera rilassata dell'introduzione, il secondo è quello di mixare al sottofondo un brano ancora più significativo del momento che vediamo, magari una canzone con parole inerenti all'azione.



scrivere tutto in queste pagine, ma possiamo cercare di capire, almeno in generale, come la musica si comporta sul video in base alle proprie caratteristiche ed in particolare alla sua importanza descrittiva. Facciamo quindi quattro distinzioni.

#### Classica o moderna

Ogni genere di musica sia essa classica o moderna è composta da più parti. Nella classica si può parlare di temi e accompagnamenti, nella musica moderna di strofe e ritornelli. Nel video non è necessario usare un brano nella sua interezza, si può scegliere di utilizzare parti differenti in scene diverse o ripetere più volte un ritornello, una strofa o un tema. In questo caso è necessario fare un "montaggio" della musica estraendo la parte che ci serve e rendendola indipendente.

Durante il montaggio que-

sto procedimento è possibile per esempio introducendo semplici dissolvenze all'inizio e alla fine del brano.

#### Strumentale o cantata

La musica strumentale per definizione è più facilmente inseribile in un video. Essendo priva di una voce, non porta lo spettatore a distrarsi da ciò che vede, si adatta bene ad essere sia sottofondo che musica portante ed è più facile tagliarla. Tutti i brani cantati (canzoni) condizionano in modo più forte il video perché contengono le parole che possono distrarre dalla visione, particolarmente se sono nella nostra lingua.

Quando la scelta cade su una canzone è bene fare attenzione che il testo abbia un legame con le immagini, a meno che le parole non siano talmente distanti da creare un effetto simile a quello di un brano strumentale. Se non stretta-

mente necessario, è meglio evitare di inserire canzoni durante un dialogo.

#### Musica forte e musica debole

Un'ultima distinzione ci serve per capire quali musiche meglio si adattano alla tipologia di scene che abbiamo deciso di inserire nel nostro video. Per musica forte si intende molto ritmata e con momenti di volumi consistenti, mentre per debole si parla di brani tendenzialmente lenti e con volumi medio/bassi. Ovviamente molti brani esistenti contengono entrambe queste caratteristiche, ed è dunque importante saperle distinguere per utilizzarle al meglio.

La musica forte si adatta meglio a immagini di impatto visivo più violento come scene d'azione, inseguimenti, combattimenti e così via, in cui spesso sono assenti i dialoghi. La musica debole ha invece un

maggiore legame con scene in cui c'è del parlato come momenti romantici o particolarmente drammatici.

#### Tensione o rilassante

Ancora più in "profondità" vediamo altri due aspetti di entrambe le categorie sopra descritte: musica di "tensione" e "rilassante". Le musiche di tensione (forti o deboli) sono composte da melodie dai toni drammatici, cupi e coinvolgenti e sono adatte a scene di grande impatto emotivo. I brani rilassanti hanno armonie più leggere e soavi, sono tendenzialmente meno coinvolgenti e si abbinano a immagini "panoramiche" più distaccate dalla storia.

Per fare un esempio concreto di qualche scelta musicale nella pagina precedente abbiamo inserito alcune musiche nel nostro piccolo progetto video che ci ha accompagnato in queste quattro puntate.

## 3 La gestione dell'audio

La colonna sonora di un film o un video non è composta solamente da musica ma da almeno altre tre sezioni audio altrettanto importanti: il parlato, il rumore ambientale e gli effetti sonori. Per qualunque amatore le voci e l'ambiente sono registrate direttamente dal microfono incorporato della telecamera. I microfoni presenti sulle telecamere amatoriali sono stereofonici (salvo rare eccezioni) per conferire maggiore spazialità all'audio delle riprese.

#### L'importanza della registrazione in mono

Per una più efficace riuscita della sonorizzazione le parti audio dovrebbero essere registrate in mono. Difatti le voci e gran parte degli effetti sonori se sono stereofonici creano un effetto non realistico nell'ambito dell'intera colonna sonora, e diventano difficilmente gestibili sul piano della localizzazione spaziale. Uno spettatore potrebbe avere difficoltà nell'identificare la posizione corretta della loro provenienza.

A questo proposito è bene che, una volta fatta l'acquisi-

zione del video, l'intera traccia audio sia convertita in mono (è possibile acquisire direttamente con l'audio monofonico) così da potere gestire almeno le voci in modo corretto. Ovviamente, seguendo questa procedura, anche i rumori ambientali diventeranno monofonici problema parzialmente rimediabile con l'ausilio di qualche "trucco".

Considerando che una traccia stereo è composta da due tracce mono, possiamo decidere di duplicare le parti contenenti rumori ambientali sulla seconda traccia monofonica spostando il bilanciamento dei canali alle due estremità opposte (traccia destra tutta a destra e traccia a sinistra tutta a sinistra), si ottiene una maggiore spazialità con più coinvolgimento acustico. Non avremo così una vera stereofonia ma riusciremo a creare un discreto effetto ambientale, con una precisa differenza rispetto al parlato.

L'uso del bilanciamento non è altro che la modifica (sempre in termini di canale destro e sinistro) della posizione di un suono rispetto al punto di

ascolto. Il bilanciamento variabile su un audio stereofonico che contiene più suoni (ambiente o musica) non ottiene nessun risultato rilevante se una confusione acustica o l'inversione dei canali. Applicato invece ad un suono mono (voci o effetti) aiuta a ricreare una corretta localizzazione spaziale.

#### Lo sparo in una scena di azione

Per esempio, immaginiamo di dovere inserire uno sparo in una scena di azione. Il suono di un colpo di pistola stereofonico coinvolgerebbe tutto l'ambiente nel quale viene riprodotto, al contrario il suono monofonico ci permette attraverso l'uso del bilanciamento dei canali di decidere da dove partirà (per esempio lato destro) e dove si diffonderà (centro, sinistra).

Per questa ragione tutti i suoni singoli che necessitano di un posizionamento spaziale preciso all'interno di una colonna sonora (spari, cadute e tonfi, versi di animali) e le voci devono possibilmente essere monofonici.

#### I quattro elementi della colonna sonora

**Rumore di fondo:** registrato sul set durante le riprese  
**Parlato:** dialoghi e voci  
**Effetti speciali:** rumori, suoni aggiunti in fase di montaggio  
**Musiche:** erroneamente chiamata colonna sonora, brani musicali di diversi generi che accompagnano o sottolineano determinate scene

Una volta in possesso di tutte le tracce audio (stereo e mono) e delle musiche necessarie per il nostro video arriviamo ad affrontare un'altra fase fondamentale per la buona riuscita della nostra opera: il mixaggio.

#### Il mixaggio, si parte dalla normalizzazione

Il mixaggio in termini semplici altro non è che la regolazione dei volumi e dei bilanciamenti di tutte le parti audio del video.

Anche in questa fase come per tutto il resto esistono alcu- ➤

- ▷ ni accorgimenti tramite i quali è possibile evitare problemi e lungaggini inutili.

### Fase uno: normalizzare i volumi

La prima cosa da fare è quella di controllare i singoli volumi di ciascuna traccia così da renderli uniformi tra loro, per evitare poi di dovere alzare qualche parte aumentando inevitabilmente gli eventuali disturbi di fondo (soprattutto se si tratta di parlati o rumori di ambiente).

Questo processo si chiama normalizzazione ed è possibile realizzarlo con quasi tutti i programmi audio disponibili. Consiste nel portare ad uno specifico volume i picchi più alti di una singola traccia. Così facendo saremo certi che ciascuna parte non supererà mai un determinato volume permettendo un migliore e più equilibrato mixaggio tra le parti. Vediamo ora il perché è meglio porre l'attenzione sui dialoghi e sul rumore ambientale.

### Fase due: lavorare sui dialoghi e sul rumore ambientale

È consigliabile iniziare il lavoro con i dialoghi così da identificare bene le parti più confuse e per potere bilanciare con precisione la provenienza di ciascuna voce.

In seguito il rumore ambientale, il mixaggio di queste due parti se ben fatto serve a dare la giusta proporzione e il realismo necessario ad ogni scena.

### Fase tre: inserire gli effetti e la musica

Gli effetti sonori è bene inserirli dopo queste due fasi così da poterli mixare adeguatamente ad un ambiente già proporzionato. Gli effetti sonori (in particolare quelli di librerie già esistenti) non sono mai integrati in un ambiente specifico ed è per questa ragione che per ottenere un effetto realistico devono essere inseriti in un contesto ben definito e completo (voci e ambiente).

Infine, dopo un adeguato controllo dei volumi delle tre parti precedenti, è necessaria l'aggiunta delle musiche per la definizione dell'opera.

Oltre alla sequenzialità di queste fasi nella sonorizzazione, diamo qualche suggerimento

per la proporzione dei volumi mixati. È facile infatti tendere a dare volumi troppo elevati alle voci ed ai dialoghi, effettuare una sonorizzazione proporzionata, soprattutto in presenza di grandi quantità di tracce, è una operazione senz'altro difficile.

### Riascoltare il sonoro a distanza di tempo

Per cercare di ottenere buoni risultati si prenda in considerazione, proprio in base ai problemi di saturazione dell'udito, che il giudizio di una giornata di lavoro è più opportuno darlo almeno a distanza di qualche ora, se non addirittura il giorno successivo. In questo modo saremo più obiettivi nel valutare l'effetto globale del mixaggio considerando che ad "orecchie pulite" risulta più facile sentire eventuali incoerenze ed errori di volume.

Un altro accorgimento è quello di ascoltare regolarmente il mixato fatto su impianti audio differenti: se su un impianto di "scarsa" qualità acustica risulta chiara ogni parte audio anche nei momenti più critici, facilmente si può considerare che il lavoro è proporzionato e che "suonerà" bene su qualsiasi altro impianto.

Nella realizzazione di un film durante le riprese sono utilizzate grandi quantità di microfoni specifici per situazioni differenti (mono, stereo, panoramici e così via), ed in particolare per gli effetti sonori, esiste un vero e proprio mestiere dove i "cacciatori di suoni" effettuano registrazioni, ricerche e specifici studi per trovare quelli giusti.

### Alla ricerca degli effetti sonori

Anche un amatore è comunque in grado, munendosi di un buon registratore portatile, di andare alla ricerca di suoni per il suo video, che in un secondo momento, proprio come i professionisti, elaborerà con il computer per ottenere l'effetto desiderato.

Alcuni versi degli animali di film famosi come *Guerre Stellari*, *Jurassic Park* o il più recente *Signore degli Anelli* sono stati realizzati mescolando ed elaborando fra di loro varie tipologie di suoni registrati appositamente ed estremamente diversi tra loro.

## L'audio multicanale

Il DVD, ma già da prima il VHS, ha introdotto nelle nostre case l'audio multicanale che a partire dal Dolby Surround si è evoluto fino al multicanale digitale disponibile oggi.

La stereofonia già spiegata nell'ambito di questo corso si avvale di due canali (destro e sinistro) attraverso i quali la riproduzione del suono simula un ambiente reale. L'audio multicanale aggiunge altri canali ai due stereofonici per aumentare la sensazione di coinvolgimento.

Il primo passo è stato il **Dolby Surround**, audio di tipo analogico separato su tre canali.

Rispettivamente canale destro e sinistro con l'aggiunta di una cassa posteriore monofonica in grado di trasmettere solo gli effetti.

Il **Dolby Pro Logic** aumenta il numero di canali che diventano quattro, aggiunge un canale centrale e un canale posteriore che nonostante sia ancora monofonico è trasmesso da due casse (trasmette comunque solo gli effetti).

Il **Dolby Pro Logic II** è l'evoluzione e utilizza cinque canali, le casse posteriori diventano stereofoniche ed è introdotto un canale subwoofer per le basse frequenze. Prima sui LaserDisc e poi sui DVD, è arrivato il **Dolby Digital**. Comunemente abbreviato in **DD5.1** che indica la presenza di cinque canali separati più uno per il subwoofer. Tre anteriori: destro, centrale e sinistro; due posteriori: destro e sinistro. Il subwoofer non trasmette dei veri e propri suoni ma delle frequenze, ed è per questa ragione che non è accomunato ai cinque canali audio principali. La tecnologia digitale del Dolby Digital, a differenza del Pro Logic, dove sui canali anteriori è possibile percepire (se pur a basso volume) il suono presente anche negli altri tre, trasmette

suoni totalmente separati tra loro con una corrispondenza spaziale specifica rispetto a ciò che avviene sullo schermo. Questi suoni si muovono da un canale all'altro (seguendo le immagini) dando la sensazione di un ambiente virtuale che circonda l'ascoltatore.

Concorrente del Dolby Digital è il **DTS** che seppur con le stesse caratteristiche, offre una compressione dell'audio inferiore per una qualità dinamica più alta. La dinamica è determinata dal numero di frequenze trasmesse che nel DTS sono maggiori e per questo migliorate rispetto al Dolby Digital.

Dolby Digital e DTS sono oggi arrivati a due estensioni: **EX** per il primo ed **ES** per il secondo. La differenza sta nell'aggiunta per entrambi di un canale posteriore centrale.

Creare e mixare tracce audio per questi formati è un'operazione complessa e impegnativa. Il mixaggio che sull'audio stereo è basato sulla regolazione dei volumi delle tracce ed il loro bilanciamento tra centro, destra e sinistra, nell'audio multicanale necessita di ulteriori operazioni che oltre a "moltiplicarsi" visto il numero di canali disponibili, impone la fase di bilanciamento rispetto a un vero e proprio ambiente tridimensionale legato alle immagini.

Per eseguire questo tipo di mixaggio sono necessari software specifici che consentono l'uso e la gestione di cinque canali. Tranne alcune eccezioni sono tutti programmi professionali. In ogni caso il messaggio multicanale, anche sul software più semplice, resta un lavoro lungo che deve essere molto ben pianificato, che richiede pazienza e molta attenzione, un mixaggio multicanale mal fatto o poco preciso rispetto alle immagini rovina inevitabilmente il lavoro nel suo complesso.

### Tabella riassuntiva dei formati audio multicanale

nome	tipologia	canali	casse
Stereofonia	Analogico/Digitale	2	2
Dolby Surround	Analogico	3	3
Dolby Pro Logic	Analogico	4	5
Dolby Pro Logic II	Analogico	5+1	6
Dolby Digital	Digitale	5+1	6
DTS	Digitale	5+1	6
Dolby Digital EX	Digitale	6+1	7
DTS ES	Digitale	6+1	7



## 4 Il prodotto finale

Come abbiamo già spiegato nella prima puntata, esistono diversi supporti differenti tra loro, a partire dal VHS passando per Video CD o video8, Super VCD o SuperVHS/Hi8, MiniDV o DV Standard per finire con il DVD.

La prima cosa da tenere in considerazione è se vogliamo che il nostro video sia visto da amici o da un ipotetico pubblico. Se per esempio vogliamo che tutti coloro che conosciamo possano vedere a casa loro il nostro lavoro è bene assicurarsi che abbiano l'apparecchio in grado di leggere il supporto sul quale faremo il riversamento.

Non tutti i lettori DVD per esempio, sono in grado di leggere VideoCD o SvideoCD soprattutto se un po' datati.

Il VHS è spesso la scelta più semplice e immediata considerando che oggi è presente praticamente in ogni casa.

Purtroppo è anche di più scarsa qualità, in particolare per tutti coloro che hanno girato il loro video con una videocamera digitale, a questo proposito ricordiamo che se sappiamo a priori che dovremo riversare su VHS possiamo risparmiare parte dello spazio su disco acquisendo con la risoluzione più adatta a questo supporto (300/320 pixel per linea -576) e non con la risoluzione piena del formato nativo DV (720x576).

Si può così riversare di nuovo su nastro in formato DV ed è sufficiente portare con sé la telecamera e collegarla alla presa SCART del televisore.

Escludendo VCD e SVCD la scelta migliore rimane il DVD grazie all'arrivo dei masterizzatori a prezzi accessibili e alla grande quantità di software disponibili.

Le lotte tra formati concorrenti si possono risolvere acquistando un masterizzatore multiformato, ed è consigliabile non utilizzare supporti riscrivibili che possono causare problemi di incompatibilità su un numero di player di DVD da casa.

### DVD Authoring: creare un filmato con menu

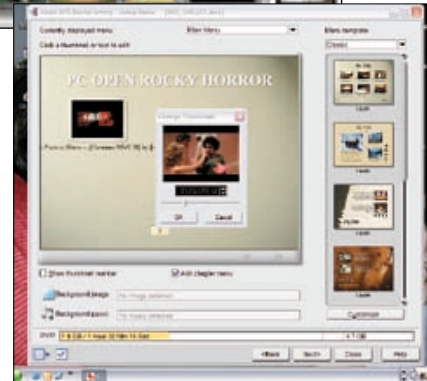
Creare un DVD può essere una operazione semplice o molto complessa, a seconda di quale software si utilizza e della finalità del prodotto.

I dischi DVD di cui si può disporre oggi per registrare sono meno capienti di quelli che contengono i film che siamo abituati a comperare. Sono infatti dischi a strato singolo a 4.7 GB di capienza, mentre per i film vengono utilizzati dischi a doppio strato con capacità quasi doppia. Questa differenza incide sulla quantità di materiale che possiamo registrare sui dischi (sugli attuali siamo limitati in circa due ore di video) e sulla qualità di compressione disponibile per i contenuti. Se disponiamo di molto materiale da mettere sul disco, dovremo alzare il livello di compressione MPEG2 a discapito della qualità, almeno fino al giorno in cui saranno disponibili anche per il mercato consumer masterizzatori per DVD a doppio strato.



Quando viene creato, il DVD contiene due cartelle con il nome AUDIO\_TS e VIDEO\_TS, all'interno delle quali sono presenti, oltre a video e immagini, documenti di dati relativi ai "meccanismi" di navigazione, un po' come avviene per un sito Internet. Se per esperimento, mettete un disco dentro al lettore del vostro computer noterete come la cartella VIDEO\_TS contenga una serie di documenti e file mentre AUDIO\_TS sia generalmente vuota, questo perché è riservata ai dati relativi ai DVD audio che sono diversi nella struttura e nei contenuti (non sono ancora molto diffusi). Queste due cartelle vengono create da tutti i software e sono la parte principale di ogni DVD. Appena inseriamo in un lettore un DVD acquistato, la prima cosa che notiamo è un video introduttivo completo dei testi relativi ai diritti d'autore ed alle leggi sul copyright. Non tutti i software amatoriali consentono di creare questa sigla iniziale che, soprattutto per un prodotto casalingo, resta un optional non essenziale e puramente estetico. Immediatamente dopo arriva la pagina del menu principale che, proprio come l'home page di un sito ci presenta tutti i contenuti del disco e i link con i quali accedervi.

Questo è il "cuore" di tutto il DVD, nei software non professionali, molte operazioni fondamentali sono lasciate al programma stesso che, grazie a delle istruzioni automatiche, le definisce per noi. Si possono impostare per esempio, lo spo-



*Nelle immagini possiamo vedere due software di Ulead, DVD MovieFactory (in basso), semplice e molto intuitivo, mentre DVD Workshop (in alto) adatto a creare DVD professionali con la possibilità di intervento su molti parametri*

stamento del link successivo premendo un dato tasto sul telecomando. Anche l'aggiunta di particolari animazioni tra i menu piuttosto che radicali variazioni su alcune parti grafiche (per esempio i pulsanti), o non sono disponibili o sono automatizzate. Anche i parametri di compressione del video sono gestiti in automatico e sarà il programma a decidere come meglio trattarlo.

L'uso di programmi professionali incide principalmente sul prezzo e poi sull'impegno necessario a realizzare un prodotto buono e funzionante. Ogni singolo tasto e ogni singola azione va programmata per ciascun menu e sezione presente nel disco e nulla, può essere lasciato al caso.

Nella pagina successiva facciamo un elenco dei principali programmi di creazione di DVD.

### Struttura di un film su DVD



## 5 I software di authoring di DVD

### PER CHI VUOLE TUTTO E SUBITO

Sono semplici programmi dal costo inferiore ai 50 euro. Presentano una struttura comune che include una schermata di cattura o importazione del video, una sezione in cui si possono creare i menu, quasi sempre da template già presenti con poche possibilità di personalizzarne la struttura e la loro disposizione. Possono creare anche VideoCD e SuperVideoCD in una sezione che permette di interfacciare l'applicativo con il masterizzatore installato sul PC

### I programmi più diffusi

Produttore	Prodotto	Prezzo (euro)	Sito Internet
<b>Semplici</b>			
Pinnacle	Instant VideoAlbum	39	<a href="http://www.pinnaclesys.it">www.pinnaclesys.it</a>
Sonic	MyDVD	42	<a href="http://www.sonic.com">www.sonic.com</a>
Ulead	DVD MovieFactory 3	39	<a href="http://www.ulead.com">www.ulead.com</a>
Intervideo	WinDVD Creator	49	<a href="http://www.intervideo.com">www.intervideo.com</a>

### SEMIPROFESSIONALI E PROFESSIONALI

A farla da padrone c'è Sonic, azienda tra le più importanti del settore authoring di DVD. Da segnalare la novità di casa Adobe con Encore DVD e il nuovo ottimo Workshop 2 di Ulead. Pinnacle propone un applicativo più semplice dal costo contenuto rispetto agli altri in quanto integra già nei software di editing come Liquid Edition una completa sezione di creazione di DVD. Tutti questi applicativi sono adatti a chi vuole gestire i parametri più complessi della creazione di DVD video

### Avanzati

Pinnacle	Impression	199	<a href="http://www.pinnaclesys.it">www.pinnaclesys.it</a>
Ulead	DVD Workshop 2	399	<a href="http://www.ulead.com">www.ulead.com</a>
Adobe	Encore DVD	658	<a href="http://www.adobe.it">www.adobe.it</a>
Sonic	DVDit!	329	<a href="http://www.sonic.com">www.sonic.com</a>
Sonic	ReelDVD	494	<a href="http://www.sonic.com">www.sonic.com</a>

### NELLA CASA DELLA MELA

Apple propone due software, iDVD contenuto nella suite iLife, è l'applicativo semplice che in pochi passaggi mette in grado anche chi non è esperto di creare un DVD video. Con DVD Studio Pro invece la casa di Cupertino cerca di rispondere alle esigenze dei professionisti che hanno bisogno di personalizzare e controllare in ogni minimo dettaglio la produzione di DVD video

### Apple

semplici	iDVD	49*	<a href="http://www.apple.it">www.apple.it</a>
avanzati	DVD Studio Pro	598	<a href="http://www.apple.it">www.apple.it</a>

\*contenuto nel pacchetto iLife

## 6 I libri di riferimento per i videomaker



**Titolo** Manuale di produzione video  
**Autore** J. Whitaker  
**Editore** Hoepli  
**Prezzo** 28,00 euro

Manuale complesso che esamina le problematiche connesse alla realizzazione di uno studio video. Dalla selezione delle apparecchiature digitali all'utilizzo dei differenti standard. Scritto da un professionista per professionisti del video.



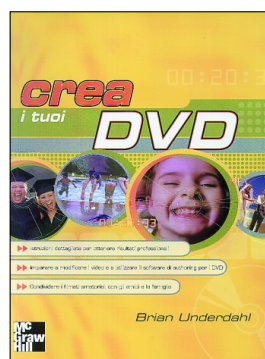
**Titolo** Il pennello TV  
**Autore** C. Incisa di Camerana  
**Editore** Gremsese  
**Prezzo** 25,00 euro

Nato dall'esperienza di un professionista grafico RAI, il libro esplora il ruolo del grafico televisivo sia dal punto di vista teorico sia con esempi pratici. Un interessante viaggio tra sigle, titolazioni e animazioni che sono alla base di TG e programmi TV.



**Titolo** Audio e multimedia  
**Autore** V. Lombardo, A. Valle  
**Editore** Apogeo  
**Prezzo** 26,00 euro

Trattato tecnico sui principali formati audio digitali che possono essere utilizzati nelle creazioni multimediali. Da segnalare l'approfondimento sul formato MIDI, il libro contiene un CD con gli esempi citati nel testo.



**Titolo** Crea i tuoi DVD  
**Autore** B. Underdahl  
**Editore** McGraw Hill  
**Prezzo** 23,50 euro

Libro semplice e introduttivo per chi vuole cimentarsi nella creazione di DVD video. Dopo una parte di spiegazione base dei concetti fondamentali ci sono tutorial sui programmi di Sonic MyDVD, Pinnacle Expression e Roxio. VideoWave.



**Titolo** Effetti speciali per il video digitale  
**Autore** F. Comolli, S. Panzetta  
**Editore** Apogeo  
**Prezzo** 35,64 euro

Il libro tratta con esempi e in maniera organica i principali effetti applicabili al video digitale. Prende in considerazione il significato che gli effetti possono avere nel contesto delle scene. Particolarmente indicato per i possessori di schede RT di Matrox.



## 7 Così si realizza un videoclip

**L**a realizzazione di un videoclip può essere approcciata in diversi modi. Esistono due differenti aspetti dai quali partire: il testo e la musica.

Questi due aspetti si integrano sempre tra loro ma è importante scegliere quello da cui partire per stendere la traccia narrativa da seguire.

### Tempo limitato e scene che seguono il ritmo della musica

Prima ancora di cominciare teniamo ben presente che qualunque sia il concetto che vogliamo esprimere, avremo a disposizione dai tre ai cinque minuti di video (in media) per farlo. Il videoclip per definizione avrà scene brevi ed immagini significative sulle quali non è possibile soffermarsi in sequenze descrittive lunghe e lente.

Il testo è una traccia già precisa, dalla quale bisognerà estrapolare, come avviene per un soggetto, le parti principali facendole diventare delle vere e proprie scene. Così facendo si ha un'idea più precisa delle eventuali location nelle quali effettuare le riprese.

Seguendo questo "soggetto" dovremo inoltre decidere il ruolo di eventuali attori e se qualcuno interpreterà il cantante, nel qual caso avremo la necessità di sincronizzare il labiale al testo originale del brano scelto.

Perché il "parlato" corrisponda, tutte le scene con il cantante devono essere girate con la canzone di sottofondo (una sorta di playback), cosicché non ci siano errori nella sincronizzazione. Per la buona realizzazione di un brano in lingua inglese, è conveniente fare una traduzione per poi interpretare un soggetto proprio, elaborarlo e realizzarlo.

Un consiglio nel caso si desideri fare un videoclip di una canzone non originale è quello di evitare di associare la voce ad un interprete che non sia quello giusto a meno di non volere ottenere come risultato una parodia del brano.

### Trama o a tema libero

Nel caso in cui si decida di partire dalla musica abbiamo quindi totale libertà interpreta-

tiva perché in questo caso si decide di non legarsi alla storia narrata ma piuttosto alle immagini che la musica da sola ci suggerisce.

Si deve poi inventare una trama per le nostre immagini per non correre il rischio di avere una serie di sequenze senza il minimo senso per chiunque al di fuori di noi. Questo approccio è consigliato nei brani strumentali perché la canzone, per quanto le immagini possano essere distaccate dal testo, contiene parole dalle quali chi guarda è comunque condizionato.

### Il genere condiziona il video

In un videoclip legato alla sola musica l'unico vincolo da prendere in considerazione resta il genere del brano che, per quanto si possa lavorare di fantasia, suscita delle sensazioni precise nei nostri spettatori.

Se scegliamo un brano di musica dance per esempio, non possiamo pensare di realizzare un thriller, come un brano rock o heavy metal non si adatta particolarmente ad una storia d'amore. Stiamo parlando di sola musica, è evidente che il legame con le parole possa smentire in termini di interpretazione ciò che abbiamo appena detto.

Separare il testo dalla musica serve a semplificare l'approccio a questo tipo di lavoro, l'opera più completa è comunque quella che prende in considerazione entrambi gli aspetti e che richiede senz'altro un maggiore lavoro nella progettazione e nella realizzazione.

In questo caso dobbiamo pensare di lavorare su un soggetto scritto da altri al quale aggiungere il nostro punto di vista. Rispetto agli altri lavori (documentari, cortometraggi e lungometraggi), il videoclip resta comunque il prodotto più "libero" nell'utilizzo di effetti speciali anche se il rovescio della medaglia è il rischio di ingenerare confusione negli spettatori. Anche la più semplice trama fatta di sole immagini può diventare noiosa o addirittura fastidiosa se non ben pianificata.

La post-produzione è importantissima e il primo problema

da affrontare è quello legato agli effetti e alle transizioni.

È vero che alcuni videoclip (in particolare quelli dance) sono realizzati quasi del tutto in post-produzione dove vengono generati sfondi colorati e in movimento dietro alle figure dei cantanti, ma questo non significa affatto che il lavoro sarà semplice anzi, a maggior ragione, nel caso citato il rischio "noia" e dietro l'angolo se gli effetti rimangono finì a se stessi.

Più il brano contiene storia (alla quale si intende rimanere fedeli), più si avvicina ad un cortometraggio, nel qual caso l'abuso di effetti o transizioni particolari può diventare fastidioso.

Le canzoni contengono spesso frasi metaforiche e situazioni irreali, sta alla nostra interpretazione trovare la giusta misura tra le riprese pure e semplici e l'ausilio di effetti e sfondi che diano senso a quello che viene cantato. In conclusione un videoclip consente maggiore libertà visiva ma vincoli precisi (in particolare la durata) con i quali fare i conti in termini narrativi.

Molti grandi registi del cinema come Ridley Scott o David Fincher hanno portato con sé le loro esperienze nei videoclip (da dove hanno cominciato) che per le loro caratteristiche di ritmo e necessità espressive, sono stati preziosi nelle caratterizzazioni dei loro film.

*Bohemian Rhapsody* dei Queen è da molti considerato il primo esempio di videoclip nella storia della musica

### Qualche piccolo trucco



#### Videoclip fatto in casa

Una buona idea per fare un videoclip della propria band senza particolari spese è quello di realizzarlo durante le prove, facendo molte riprese da angoli diversi di ciascun componente e del gruppo insieme.

#### La scelta dei personaggi

Se si utilizzano brani cantati evitare possibilmente di usare attori diversi per rappresentare il cantante, salvo la scelta di fare parodie. Usare sempre il playback durante le riprese per evitare di ritrovarsi con un video impossibile da sincronizzare.

#### Transizioni e effetti speciali

I tempi di un videoclip sono molto brevi e l'uso troppo frequente di transizioni può creare confusione. Tenere sempre presente il ritmo della musica per introdurre effetti e transizioni.



## I passi fondamentali

**Riprese:** il tipo di ripresa è molto libero. Deve rispettare però una coerenza narrativa nei passaggi delle inquadrature.

**Organizzazione del materiale:** interpretare il testo della canzone creando una storia o scegliere di realizzare un video staccato dal contesto musicale.

**Montaggio:** seguire la sequenza logica, libero utilizzo di effetti.

**Aspetto musicale:** preponderante, è la base sulla quale si costruisce poi il video.

**Titolazione:** i titoli non sono fondamentali se non richiesti, normalmente solo una presentazione in testa col nome del brano e gli autori.