

VIDEOTELLING: RACCONTARE CON I VIDEO USANDO IL GIUSTO LINGUAGGIO

Di Deborah Ugolini



I PILASTRI DEL VIDEOTELLING

1. L'INQUADRATURA
2. LE LUCI
3. L'AUDIO

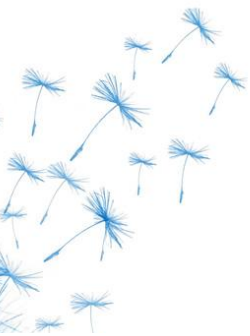


I PILASTRI DEL VIDEOTELLING

1. L'INQUADRATURA

2. LE LUCI

3. L'AUDIO



1. L'inquadratura

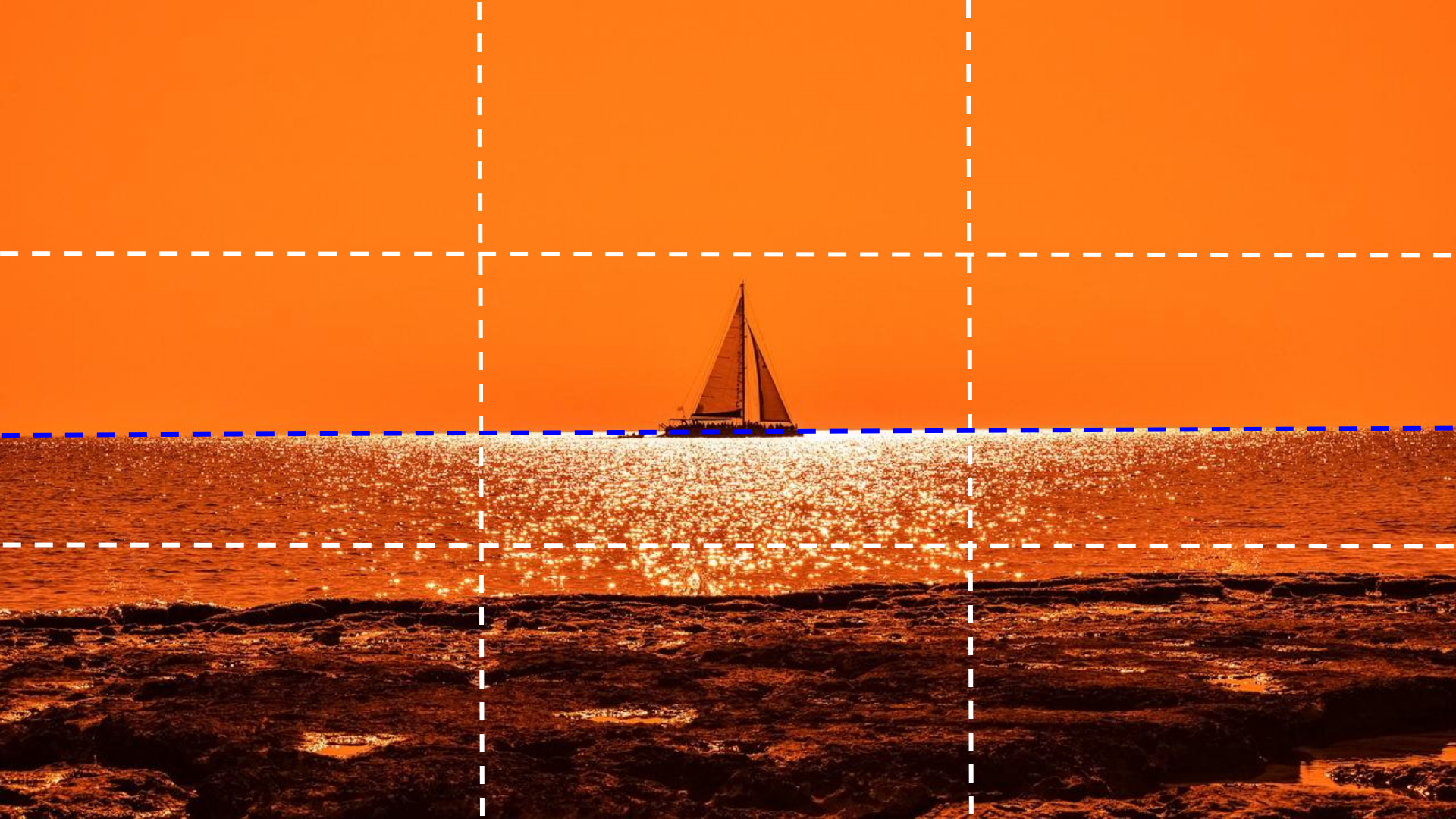
LA REGOLA DEI TERZI

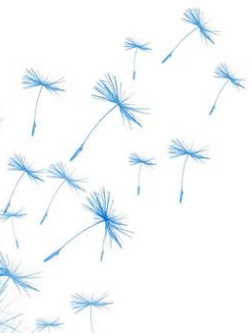
Tracciamo idealmente due linee verticali e due linee orizzontali che suddividano la nostra inquadratura in 9 rettangoli di uguale dimensione.

Il riquadro centrale è il **rettangolo d'attenzione**.

I punti di intersezione sono quelli dove cade immediatamente l'occhio di chi guarda; quì va **centrato l'occhio dominante** del soggetto ripreso.







1. L'inquadratura

IL MOVIMENTO

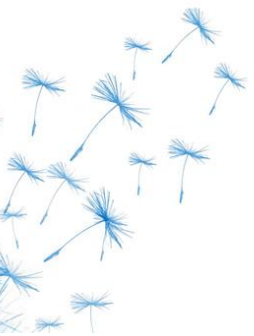
La **presenza di linee** orizzontali, verticali, ma soprattutto diagonali, guida l'occhio dello spettatore e crea movimento anche in un'inquadratura fissa. A volte tutto il movimento che ci serve è già in un'inquadratura fissa. Il movimento può essere dato anche attraverso altri elementi come **Contrasti, simmetrie e ripetizioni.**











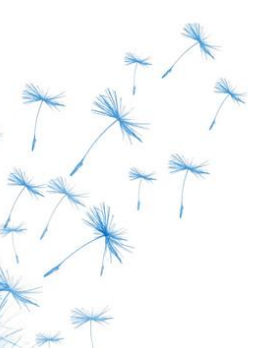
1. L'inquadratura

LA PROFONDITÀ DI CAMPO

Cerchiamo di distanziare il soggetto inquadrato dall'ambiente, in modo che il quadro risulti meno piatto e più tridimensionale.







1. L'inquadratura

L'ARIA IN TESTA E LA DIREZIONE DELLO SGUARDO

Quando inquadrriamo un soggetto dobbiamo avere cura di non lasciare troppo spazio (**aria in testa**) tra la parte superiore del soggetto e il limite superiore dell'inquadratura. **Anche con la ripresa verticale!**

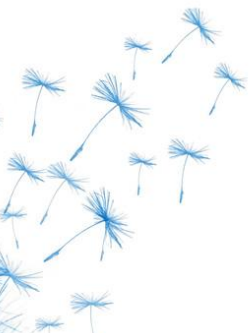
Se si tratta di una persona o un animale dobbiamo lasciare **spazio** nell'inquadratura **verso la direzione del suo sguardo**











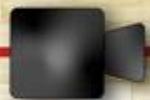
1. L'inquadratura

LA REGOLA DEI 180°

Quando abbiamo due o più punti di ripresa dobbiamo tracciare una linea ideale sull'asse dove si trova l'oggetto della ripresa e muoverci all'interno dei **180° dello spazio scenico non visibile**.

Superare questa soglia comporterebbe quello che viene definito uno **scavalcamento di campo**, che confonderebbe lo spettatore.

180°



Cam



Cam



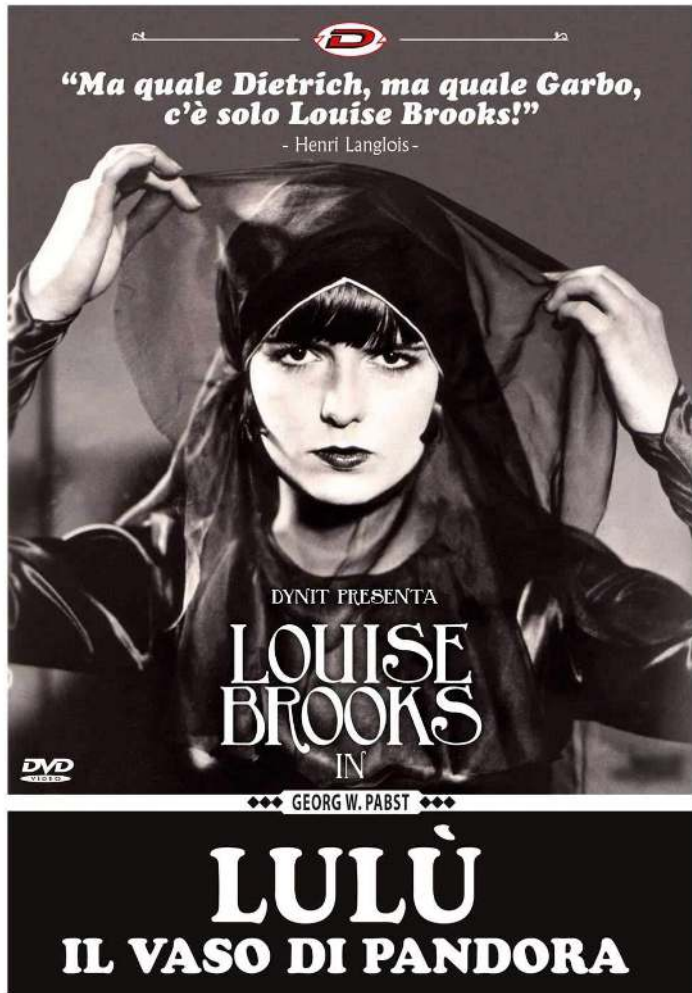
Cam



Cam



Cam

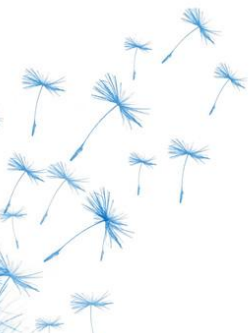


Esempio di **scavalcamento di campo**

https://www.youtube.com/watch?v=YovpWMOmaOA&feature=emb_logo

Lulù e il vaso di Pandora (1929)

Georg Wilhelm Pabst



1. L'inquadratura

L'ALTEZZA DELLA CAMERA

In una inquadratura “flat” la camera è collocata all'altezza dell'occhio umano. In questo modo l'immagine risulta bilanciata.

Spostandoci in alto e in basso invece cominciamo ad aggiungere significato e, se esageriamo, possiamo distorcere l'immagine con un risultato sgradevole.









TUTTO QUELLO CHE ENTRA
NELL'INQUADRATURA VIENE
RIPRESO DALLA TELECAMERA





I PILASTRI DEL VIDEOTELLING

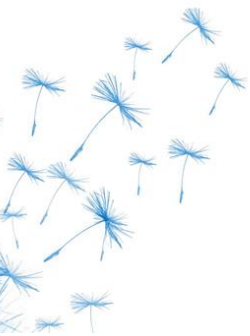
1. L'INQUADRATURA
2. LE LUCI
3. L'AUDIO



IL CONTROLUCE È ROMANTICO
MA IL CONTROLUCE ESTREMO NON VI FA RICONOSCERE



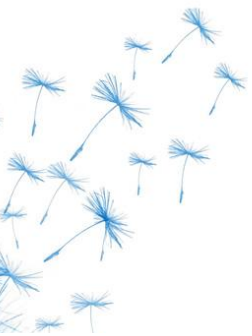
LA LUCE D'URSO
NON FA VEDERE LE RUGHE
MA NEMMENO
SE SIAMO ANCORA VIVI



2. Le luci

I TRE PUNTI LUCE FONDAMENTALI

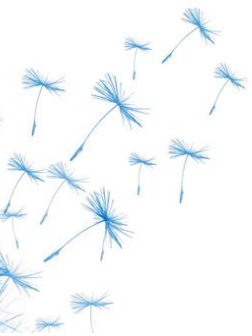
La **luce principale (key Light)**: deve illuminare il soggetto in modo da renderlo ben visibile. La posizioniamo a circa 45° rispetto all'asse della camera, fornendo un fascio laterale e non perpendicolare al soggetto. Si creano naturalmente giochi di ombre che movimenteranno il quadro rendendo la ripresa meno piatta.



2. Le luci

I TRE PUNTI LUCE FONDAMENTALI

La **luce di riempimento (fill light)**: riequilibra le ombre della luce principale. La mettiamo dalla parte opposta della camera, più o meno con la stessa angolazione, ma più distante, in modo che la luce sia meno forte, più morbida e diffusa.



2. Le luci

I TRE PUNTI LUCE FONDAMENTALI

La **luce posteriore (back light)**: dà profondità, staccando il soggetto dallo sfondo. La mettiamo dietro al soggetto oppure di fronte a una delle altre due luci.

Back Light



Key Light



Cam



Fill Light

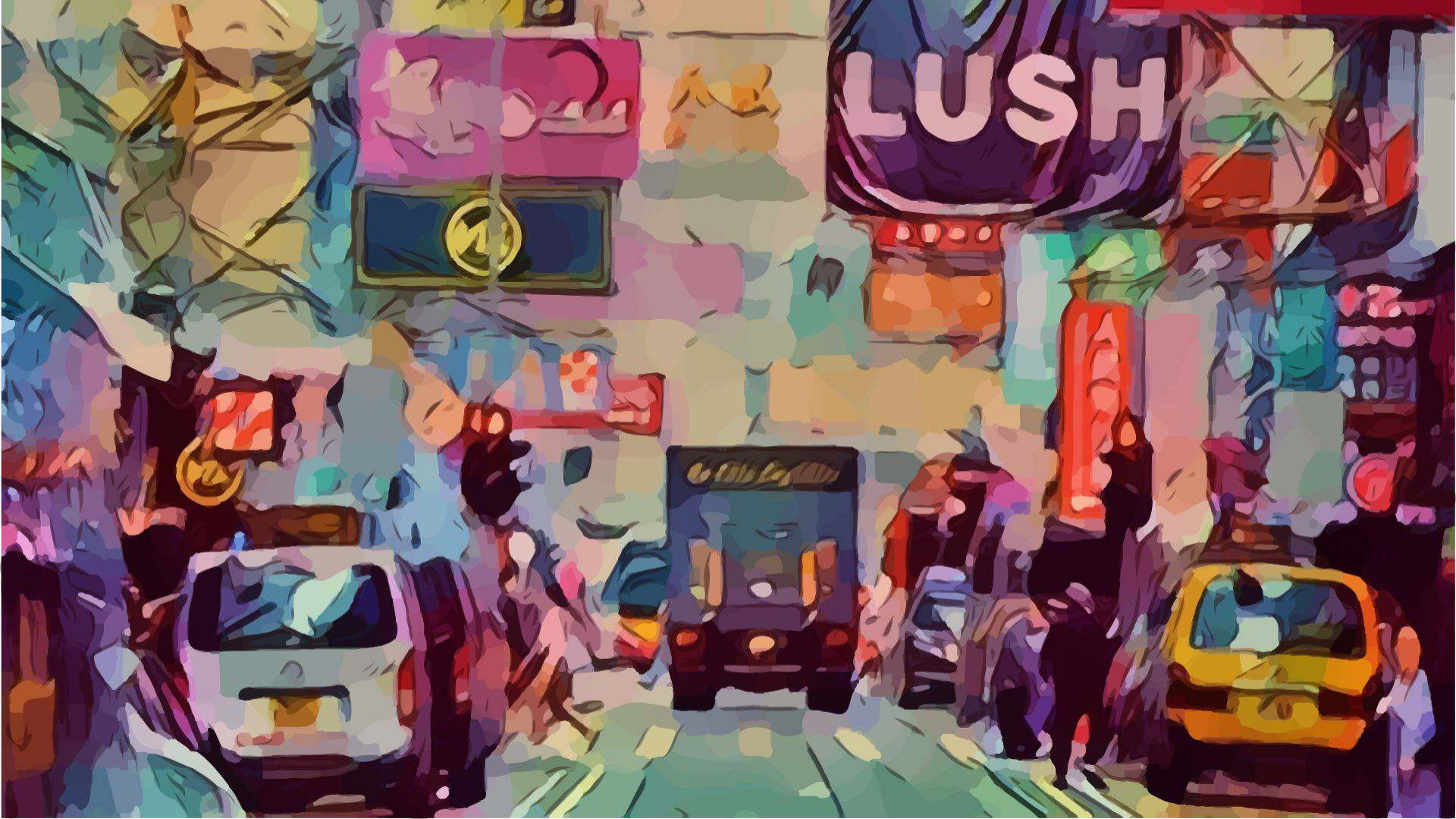


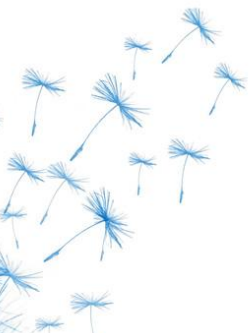


I PILASTRI DEL VIDEOTELLING

1. L'INQUADRATURA
2. LE LUCI
3. L'AUDIO

IL MICROFONO
NON È
UN OPTIONAL

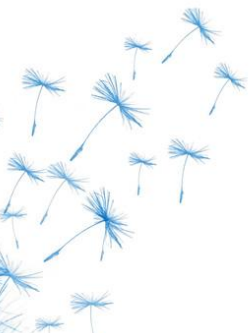




3. L'audio

REGISTRARE IL PARLATO

L'**audio ambientale** riprende TUTTO quello che succede, quindi è necessario fare molta attenzione durante le riprese. Se dobbiamo registrare un dialogo, una voce, un'intervista, è preferibile utilizzare un **microfono direzionale** che riesca a catturare la voce nel modo più pulito possibile, in modo da avere un audio più piacevole.



3. L'audio

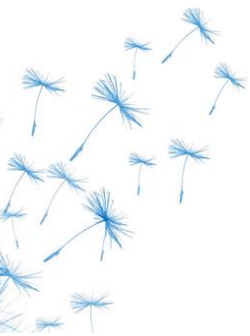
LA MUSICA DI SOTTOFONDO

Una musica di sottofondo può aiutare il nostro pubblico a seguire quello che stiamo dicendo, ma non deve essere troppo alta.

Eventualmente il volume del sottofondo si può alzare nei momenti in cui non c'è il parlato per sottolineare un particolare montaggio di immagini.

SIATE COMPRENSIBILI





3. L'audio

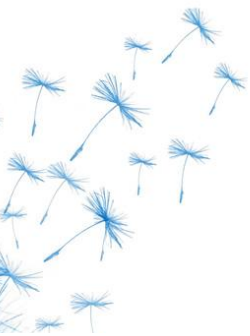
SIATE COMPRENSIBILI

Utilizzate il microfono giusto nel modo giusto e cercate di dirigere sempre il suono della voce verso la capsula del microfono.

Se muovete la testa accompagnate il movimento con il microfono.

Non urlate, ma non parlate nemmeno troppo piano.

Se avete fatto una prova audio rispettate il volume della prova.



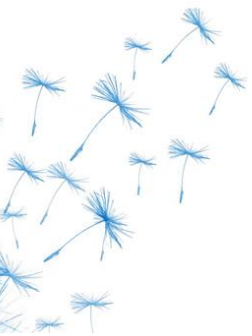
3. L'audio

SIATE COMPRENSIBILI

Non parlate troppo velocemente.

Cercate di utilizzare un italiano il più possibile corretto dal punto di vista degli accenti, ma soprattutto con pochi termini dialettali che potrebbero non conoscere tutti.

Articolate le parole e aprite bene la bocca.



3. L'audio

IL PORTATO

La voce andrà dove noi abbiamo intenzione che vada.

Se riusciamo a proiettare la nostra intenzione di farci sentire esattamente nel punto dove deve arrivare la nostra voce, questa ci arriverà in modo molto più chiaro.



info@windriser.com