

MONTAGGIO VIDEO

CORSO DI LAUREA IN COMUNICAZIONE DIGITALE
PROGETTO MULTIMEDIALE, AA 13/14

M.A. ALBERTI, A. J. BEROLO

Montaggio o editing

L'ordinamento delle scene registrate

Di massima importanza per dare alla rappresentazione una struttura narrativa coerente e riconoscibile e dare significato alle immagini

Gli elementi strutturali

Facendo un parallelo con un testo scritto

Inquadrature sono le parole

Scene sono le frasi

Sequenze sono i paragrafi

Atti sono i capitoli

Le operazioni

- 1. Selezionare le riprese da utilizzare**
- 2. Organizzare il racconto**
- 3. Sistemare le inquadrature**
- 4. Determinare i punti dei tagli all'inizio e alla fine di ogni inquadratura**
- 5. Mettere a punto i raccordi tra le inquadrature**
- 6. Determinare la modalità di transizione da un'inquadratura all'altra**
- 7. Ricercare il ritmo**
- 8. Organizzare le diverse piste sonore**
- 9. Comporre le piste sonore in un'unica pista: il mixage**
- 10. Scrivere i titoli di testa e di coda e le relative didascalie**

Creare organizzazione

Creare una sequenza o microstruttura

Assemblare microstrutture in macrostrutture, mediante stacchi tra una sequenza e la successiva

Operazioni di raccordo

Attacco

due inquadrature tra loro legate da un rapporto di spazio (stesso luogo più o meno ampiamente inquadrato, zone e soggetti presenti idealmente o realmente nella stessa scena). L'attacco è il passaggio tra due inquadrature dipendenti ed è determinato dall'azione visiva, dal campo di ripresa e dal ritmo.

Stacco

due successive inquadrature non hanno tra loro nessun evidente rapporto di tempo e di spazio, ma vi è tuttavia continuità di racconto rispetto all'intera narrazione. Lo stacco è il passaggio tra due inquadrature indipendenti.

Operazioni di raccordo

PASSAGGIO PROGRESSIVO: quando le due successive inquadrature non hanno tra loro evidente rapporto di tempo e di spazio e necessitano di una pausa narrativa di maggior durata

dissolvenza in chiusura, dissolvenza in apertura, dissolvenza incrociata, etc.

Attacco sul movimento

Quando il movimento in un'inquadratura viene completato in quella successiva.

Essenziale che:

**la velocità apparente sia la stessa
l'azione sembri continua**

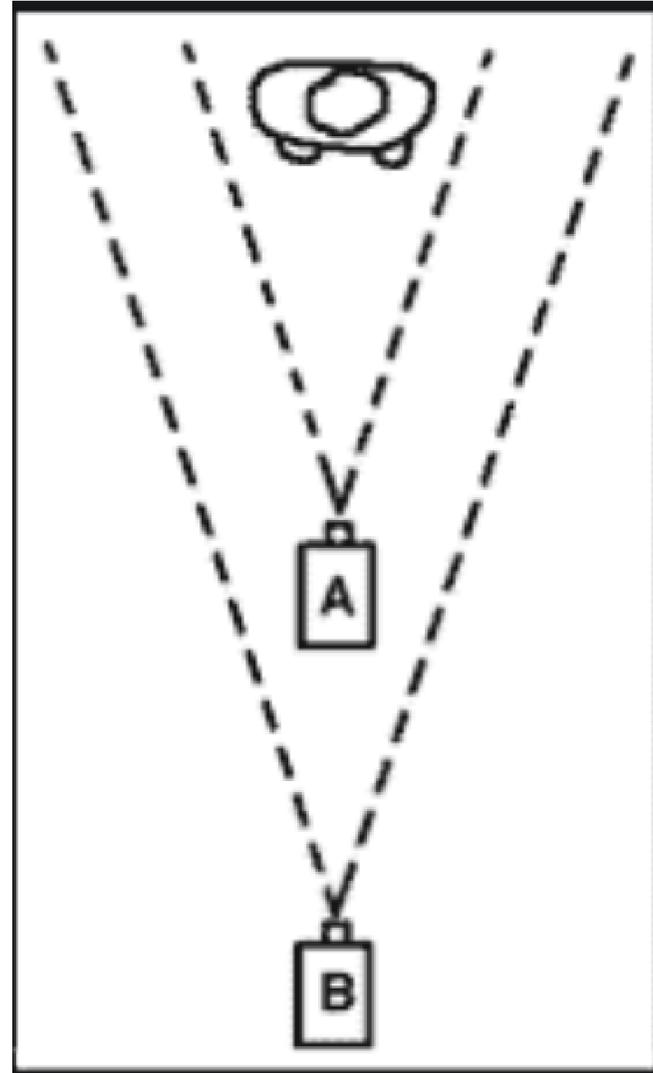
Attacco all'asse

Saldatura tra due inquadrature in cui una costituisce l'ingrandimento o la riduzione dell'altra, mantenendo lo stesso asse di ripresa

- ingrandimento per sottolineare un particolare che nel campo troppo ampio potrebbe sfuggire o quando vogliamo una lettura più ravvicinata del soggetto.

- riduzione per inserire il soggetto in un contesto ambientale più vasto, o introdurre elementi nuovi

Attacco all'asse



Attacco per inquadrature simmetriche

La focalizzazione o punto di vista può essere soggettivo o pseudo soggettivo

- **Per avere continuità bisogna rispettare la regola degli sguardi**

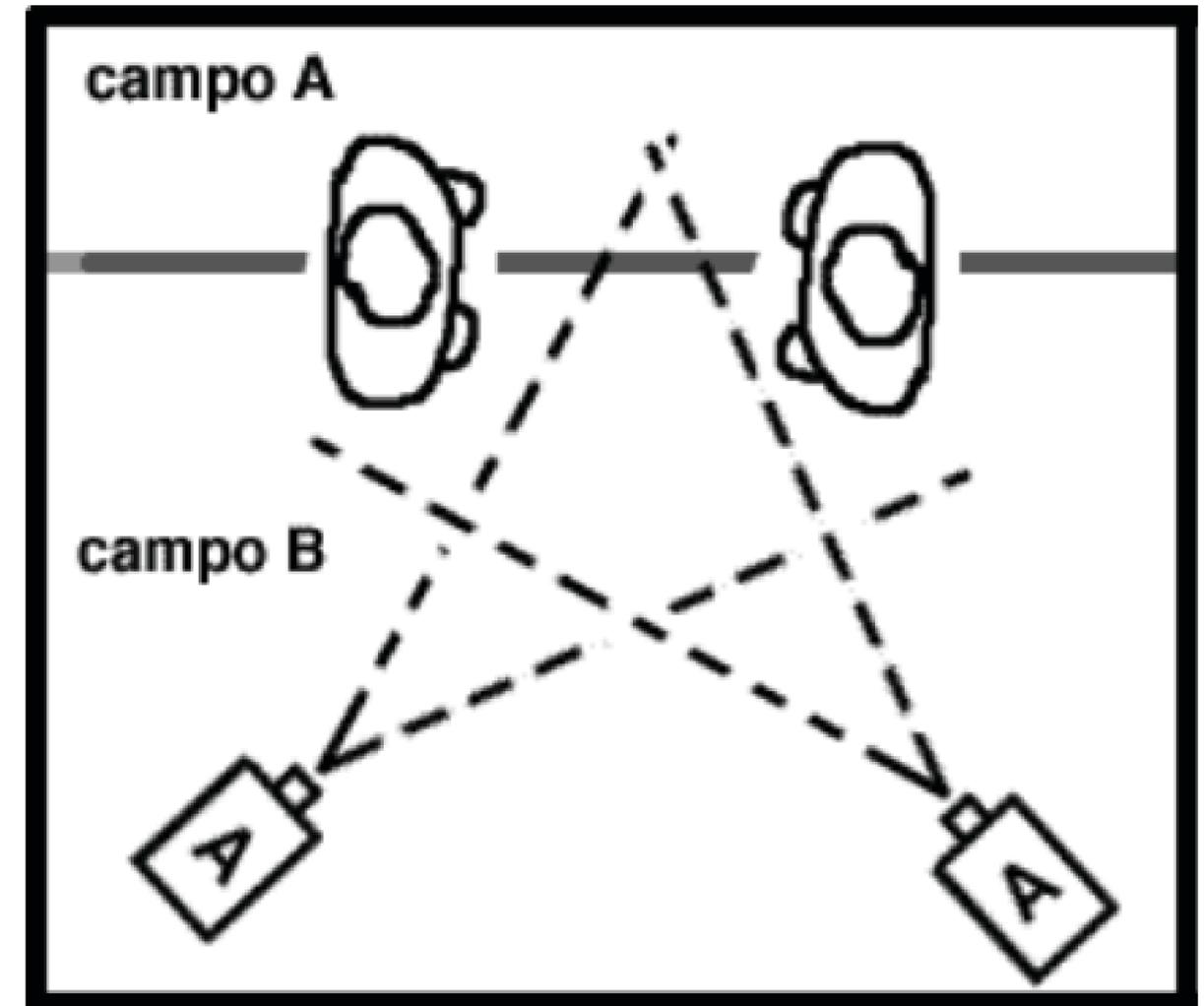
Le due telecamere devono posizionarsi dalla stessa parte del campo e non devono mai scavalcare la linea immaginaria.

- **un errore di ripresa detto scavalcamento o ribaltamento di campo**

Attacco per inquadrature simmetriche

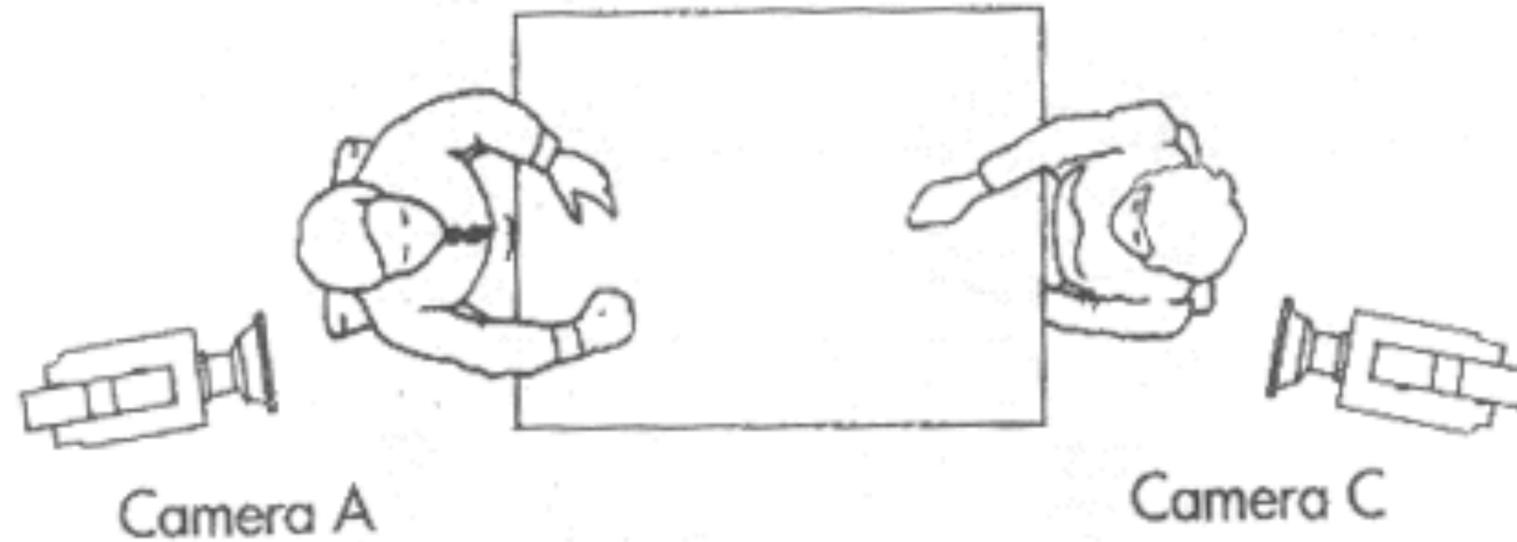
La modalità tipica di riprendere una conversazione consiste nella realizzazione e poi nel montaggio di due inquadrature simmetriche

I soggetti si parlano e determinano una linea virtuale che li unisce e che divide la scena in due campi: a sinistra e a destra della linea



Campo e contro campo

INQUADRATURE DA SOPRA LE SPALLE



Campo e contro campo



Campo



Controcampo



Ribaltamento di campo

Attacchi per angolazioni contigue

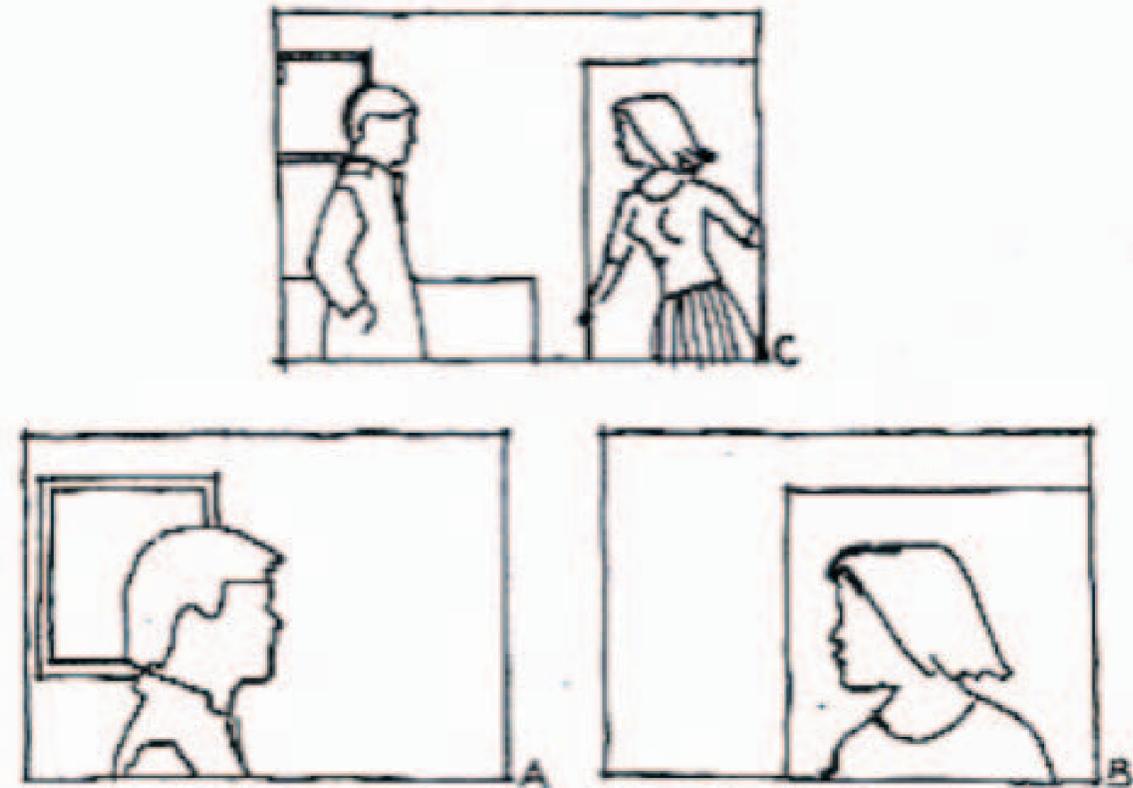
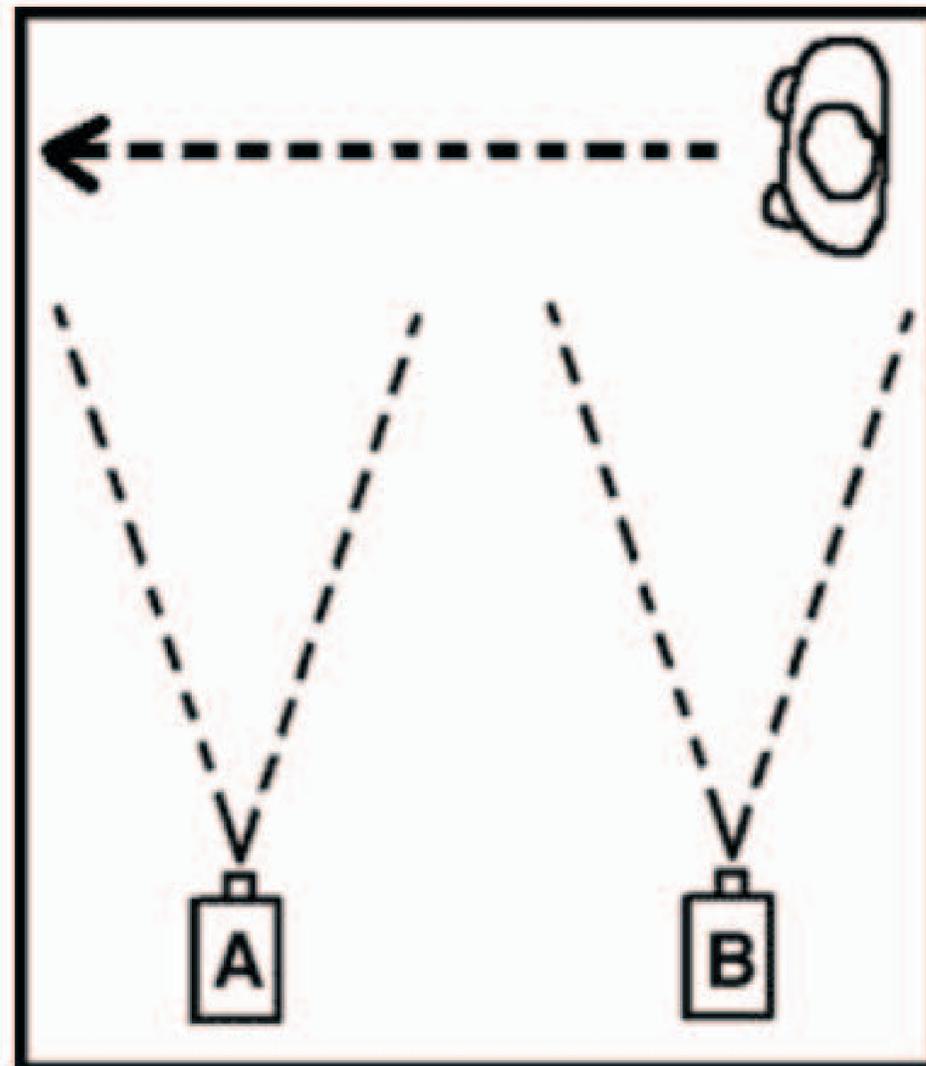
Una conversazione può essere ripresa anche con inquadrature contigue:

- **La camera si sposta mantenendo l'asse di ripresa perpendicolare alla linea virtuale che unisce i due personaggi**
- **Le inquadrature vanno realizzate tutte dentro uno dei due campi determinati dalla linea virtuale che unisce i personaggi**

Meno usato dell'attacco per inquadrature simmetriche

- **i soggetti sono ripresi di profilo, che non è una angolazione che favorisce la loro espressività.**

Attacchi per angolazioni contigue



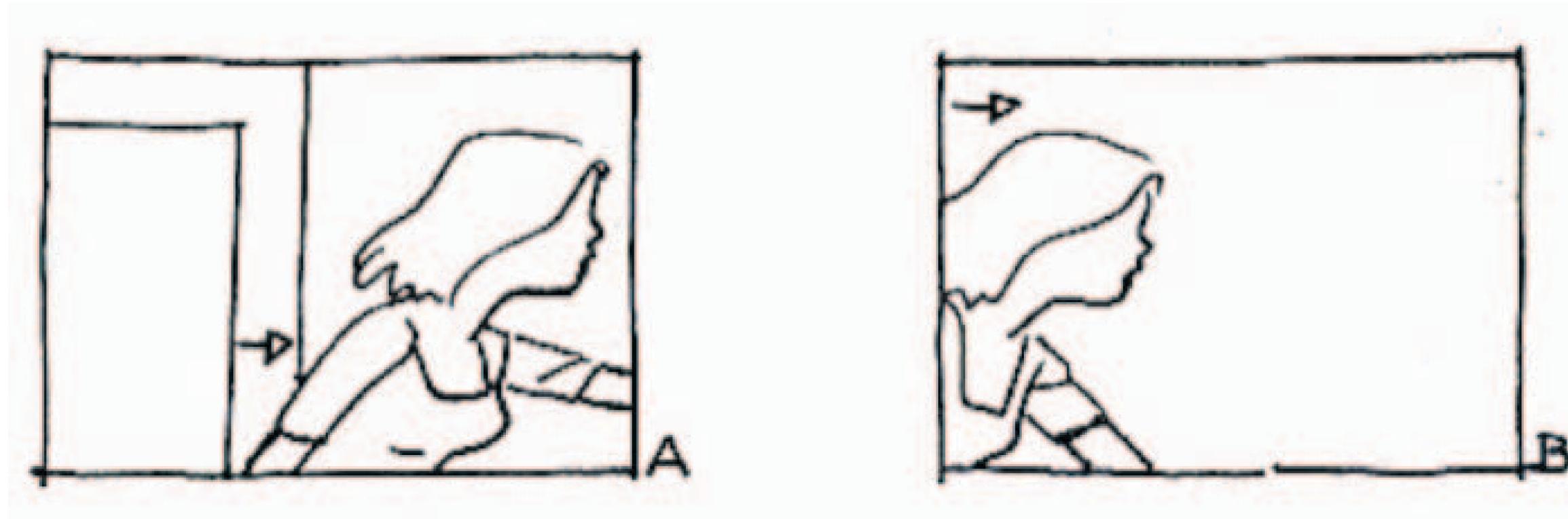
Attacchi per angolazioni contigue

Le uscite e le entrate del soggetto debbono essere raccordate in modo esattamente inverso.

- Ad una uscita a sinistra corrisponde un'entrata da destra e viceversa**
- Ad un'uscita dall'alto corrisponde un'entrata dal basso o viceversa.**

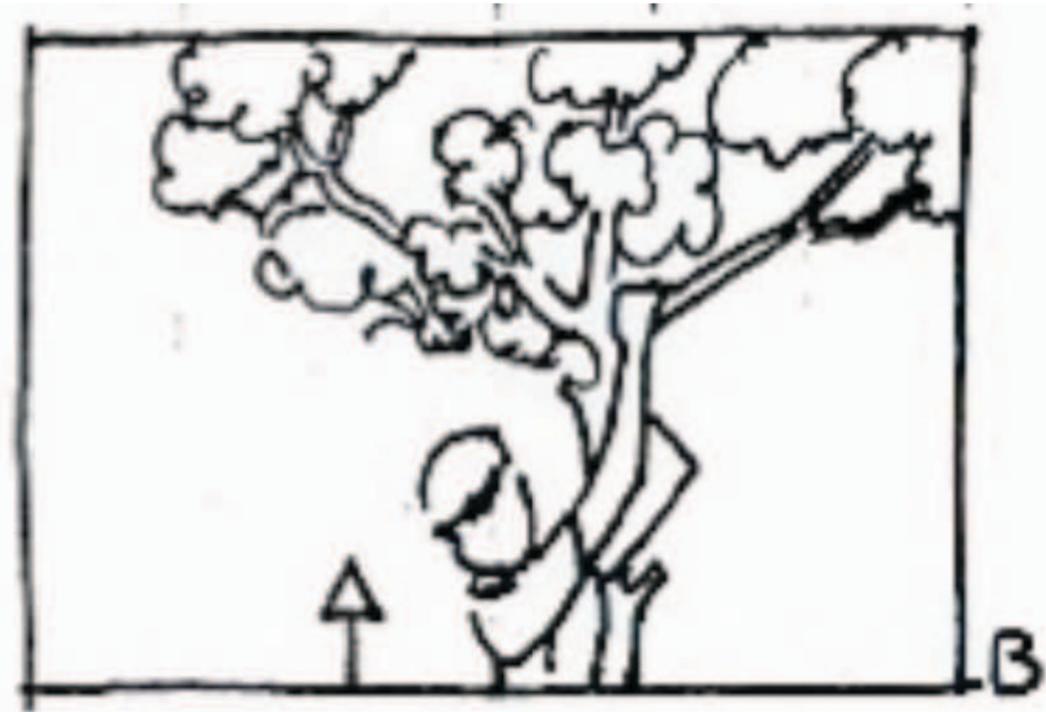
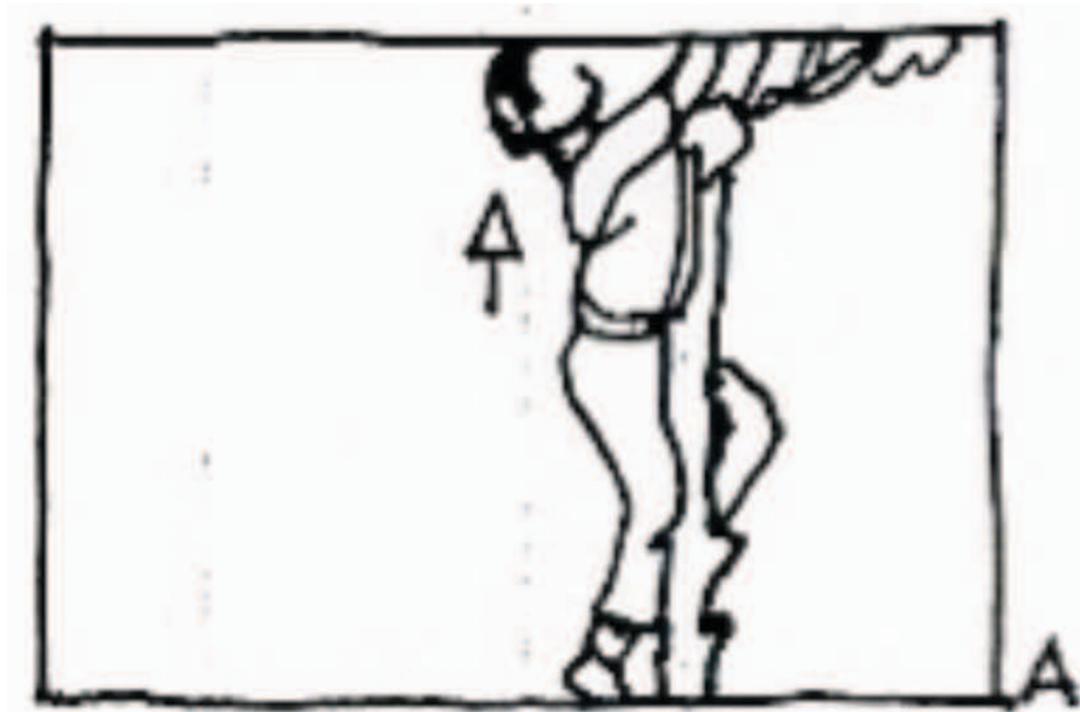
Attacchi per angolazioni contigue

Il soggetto che esce da destra deve rientrare da sinistra



Attacchi per angolazioni contigue

Il soggetto che esce dall'alto deve rientrare dal basso e viceversa



Inserti per ellissi temporali

Quando nel tempo del racconto c'è un'ellissi, spesso si inseriscono delle inquadrature arbitrarie che nel montaggio costituiscono un salto

Es: un soggetto inizia a percorrere una lunga scala

– Inserito di un piede che sale qualche gradino e stacco sul soggetto in cima alla scala

Impallamento

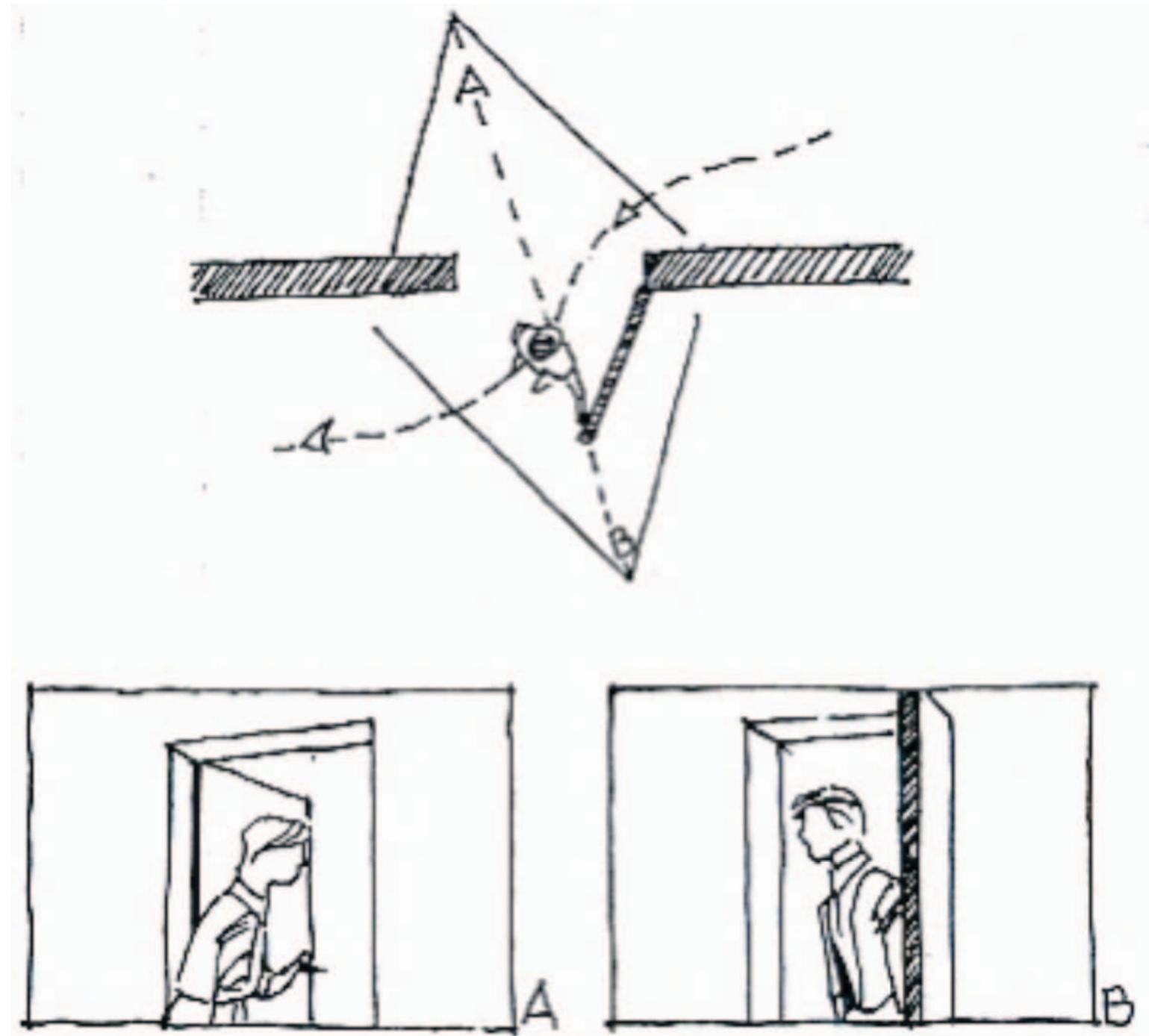
Quando il soggetto principale dell'azione scompare dietro ad oggetti o persone nella scena.

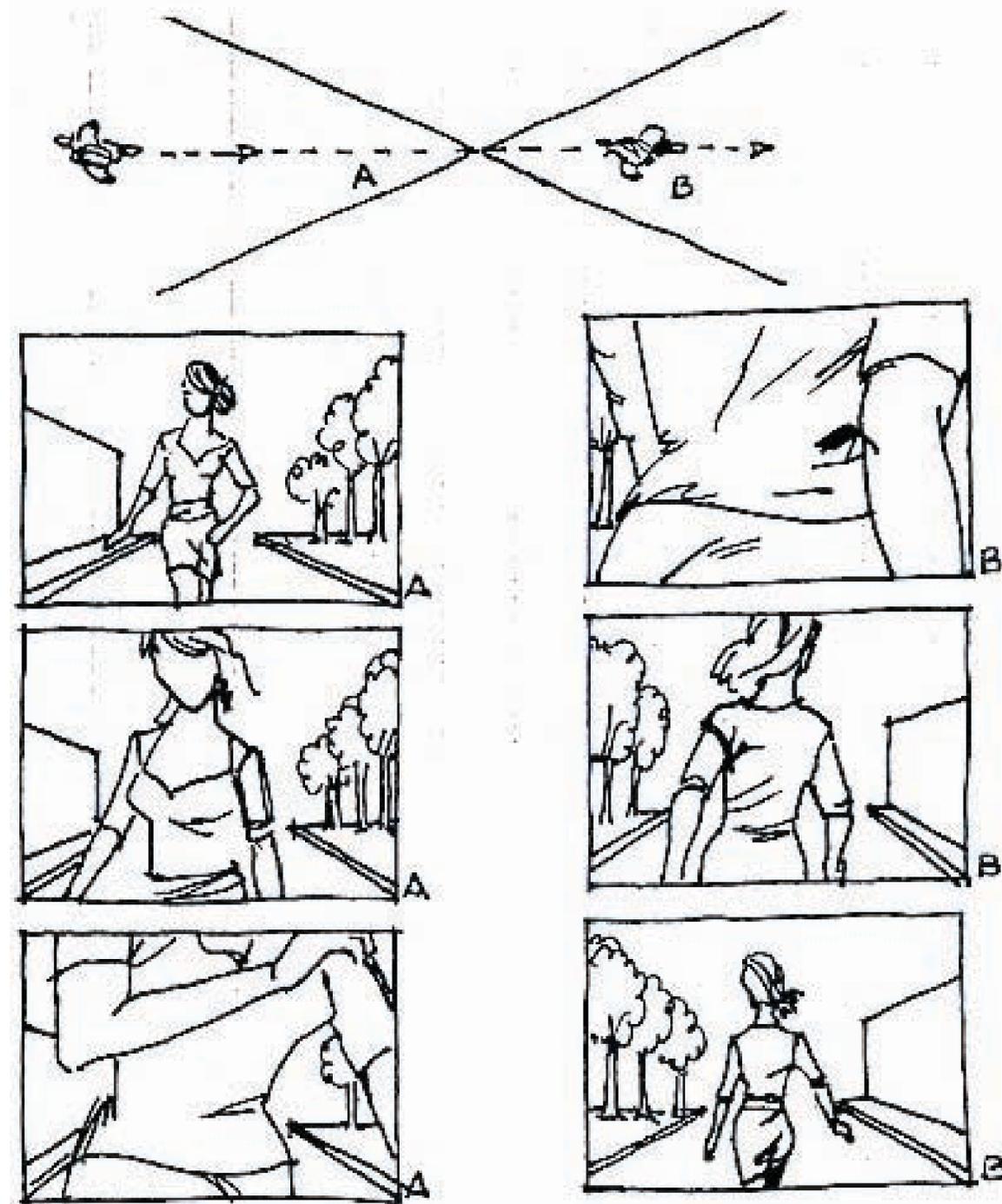
I casi:

Movimento del soggetto

Movimento di altri elementi della scena

Movimento della macchina

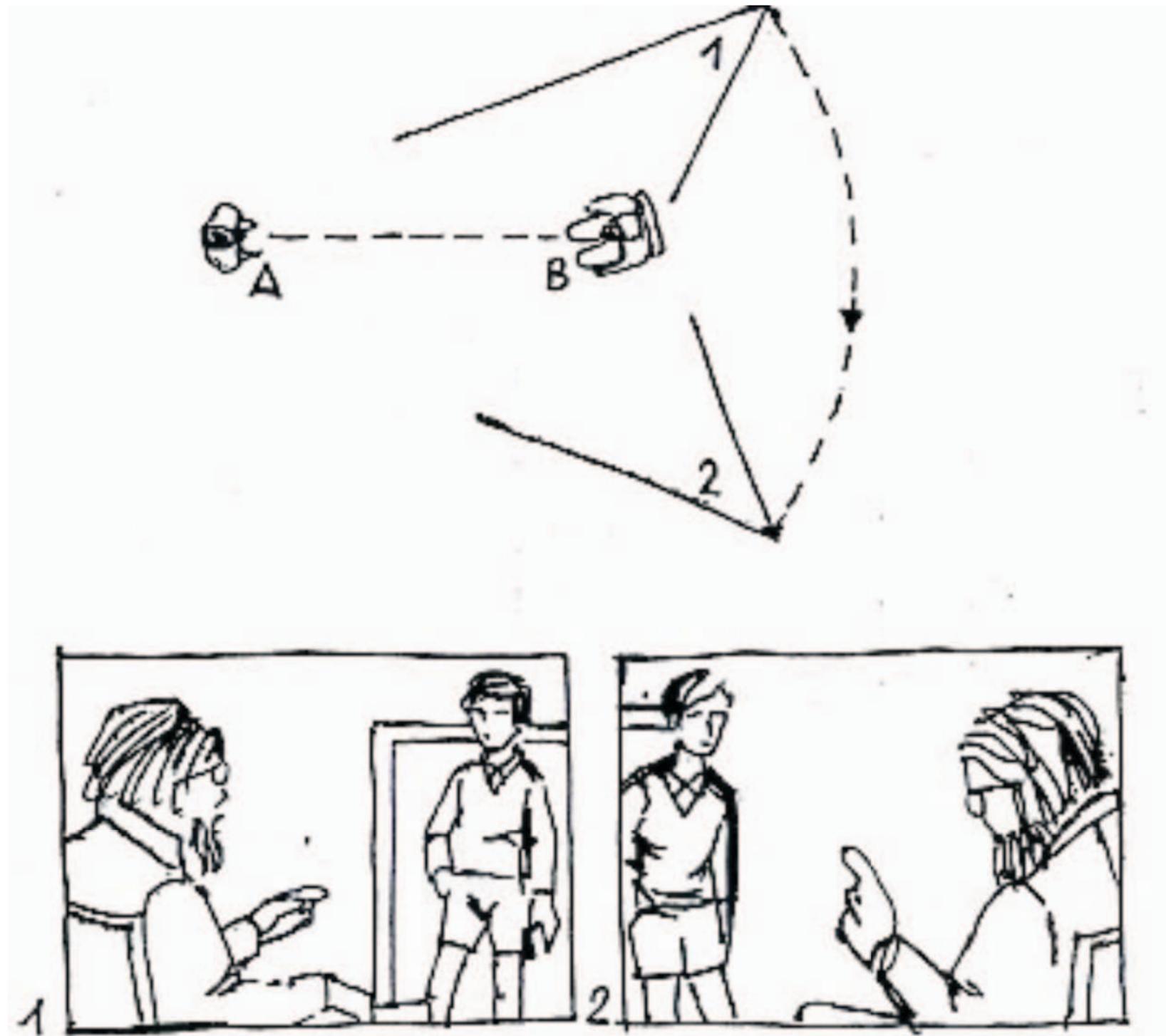


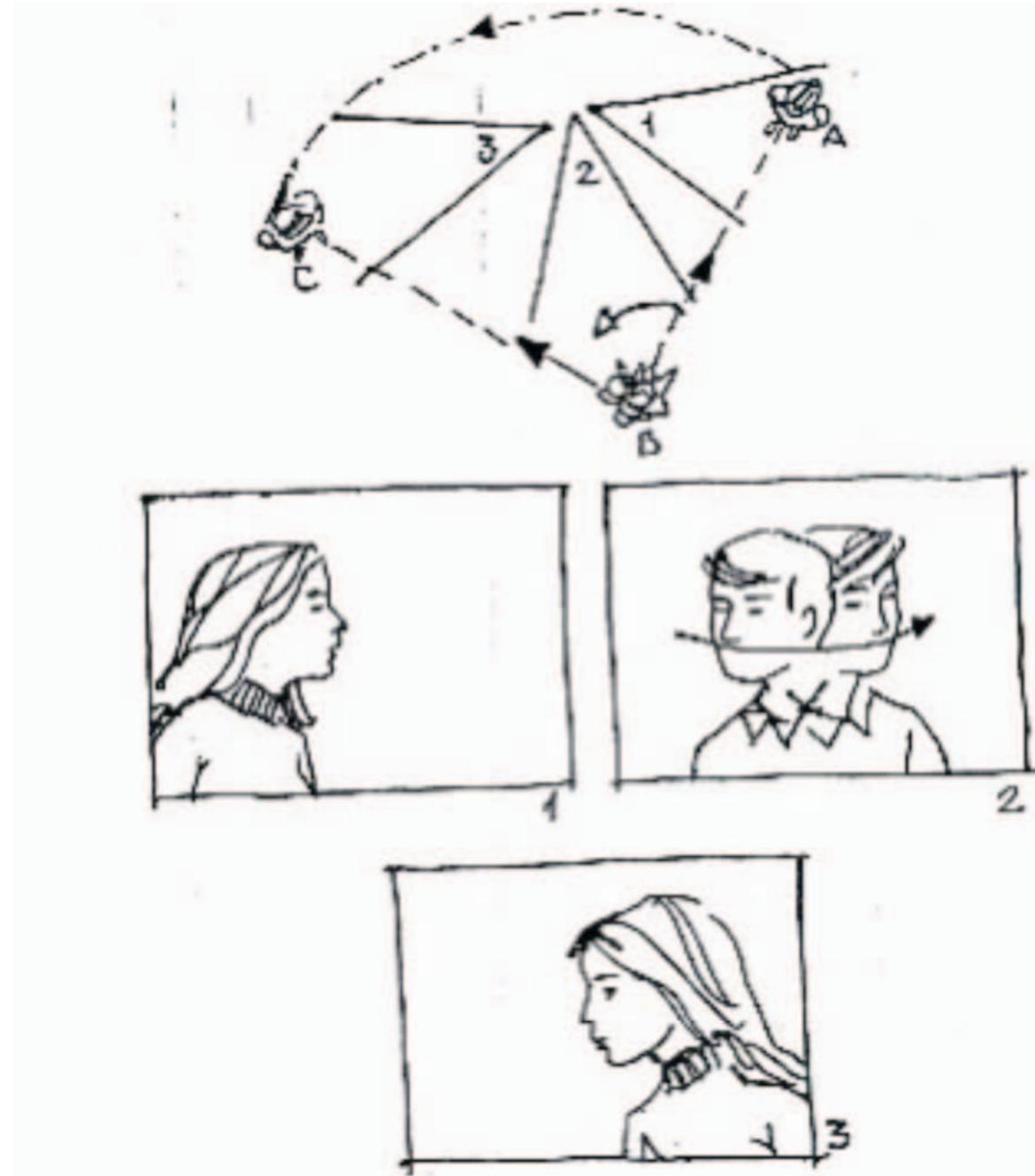


Scavalcamento di campo

In un dialogo occorre fare attenzione per non confondere lo spettatore nel passaggio da una parte all'altra del campo di ripresa:

- Si può muovere la macchina su un carrello senza cambiare inquadratura**
- Si fa muovere lo sguardo dell'attore per anticipare il cambiamento dell'inquadratura**





MONTAGGIO VIDEO

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo