

# 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**



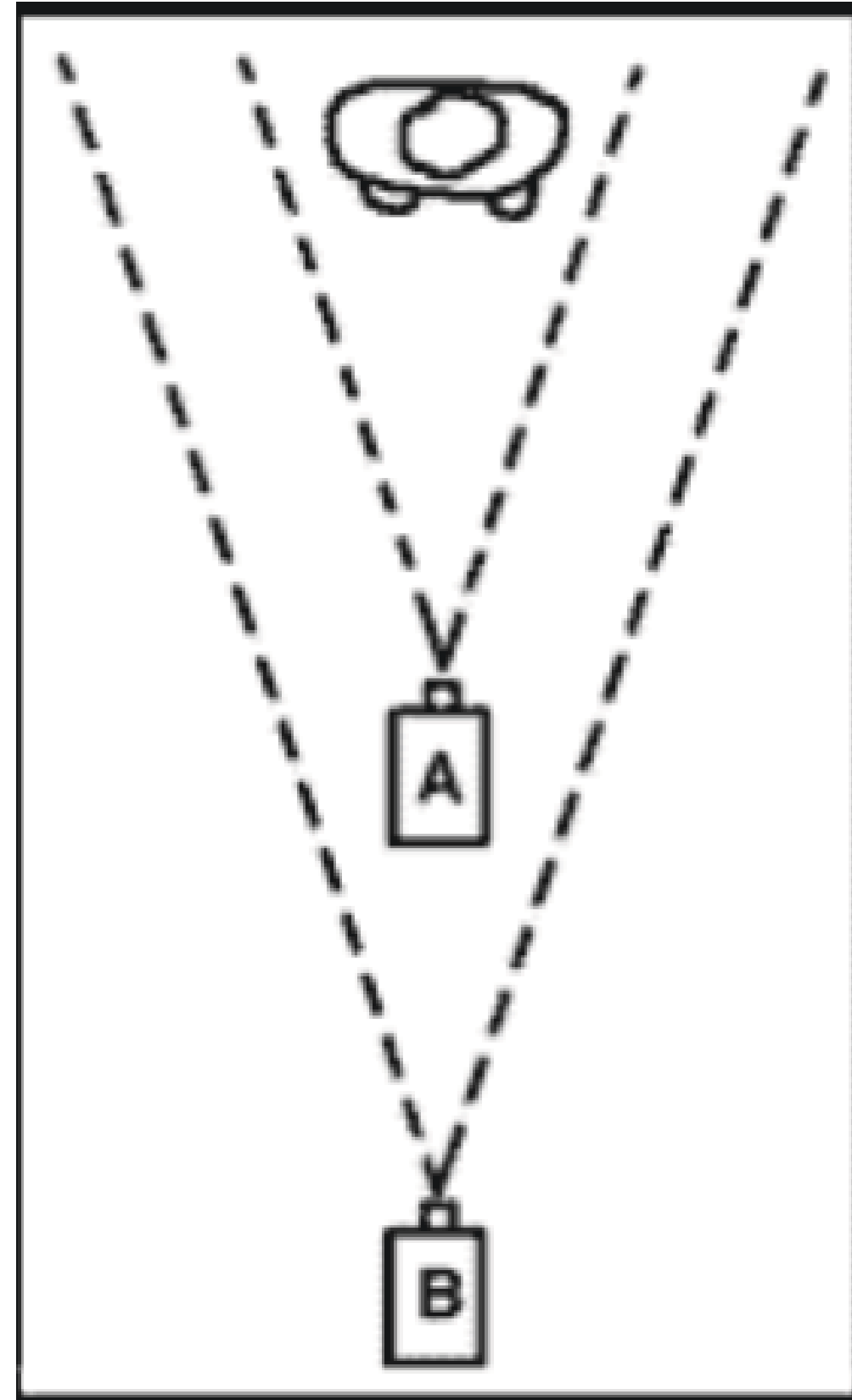
# Attacco all'asse

**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**

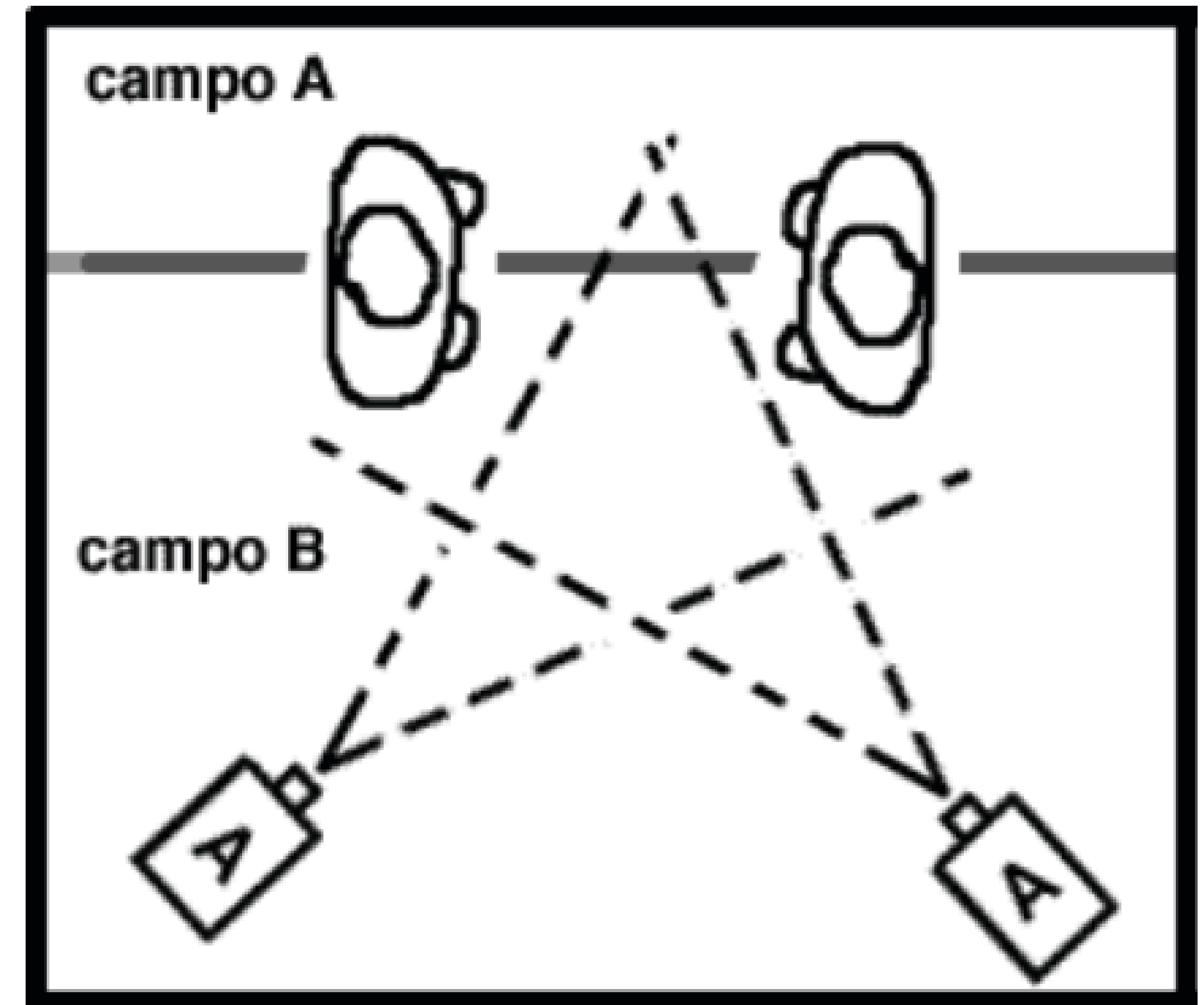
**Le due telecamere devono posizionarsi dalla stessa parte del campo e non devono mai scavalcare la linea immaginaria.**

- **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**

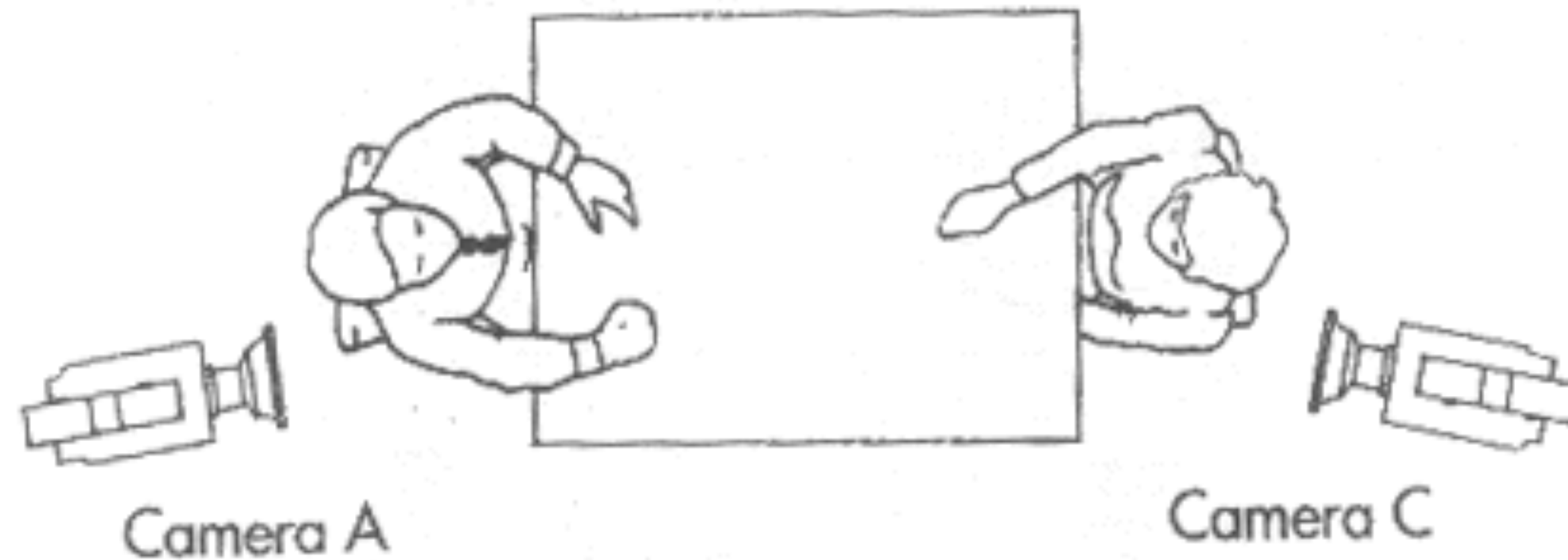
**I soggetti si parlano e determinano una linea virtuale che li unisce e che divide la scena in due campi: a sinistra e a destra della linea**





# Campo e contro campo

INQUADRATURE DA SOPRA LE SPALLE



# Campo e contro campo



**Campo**



**Controcampo**



**Ribaltamento di campo**



# Attacchi per angolazioni contigue

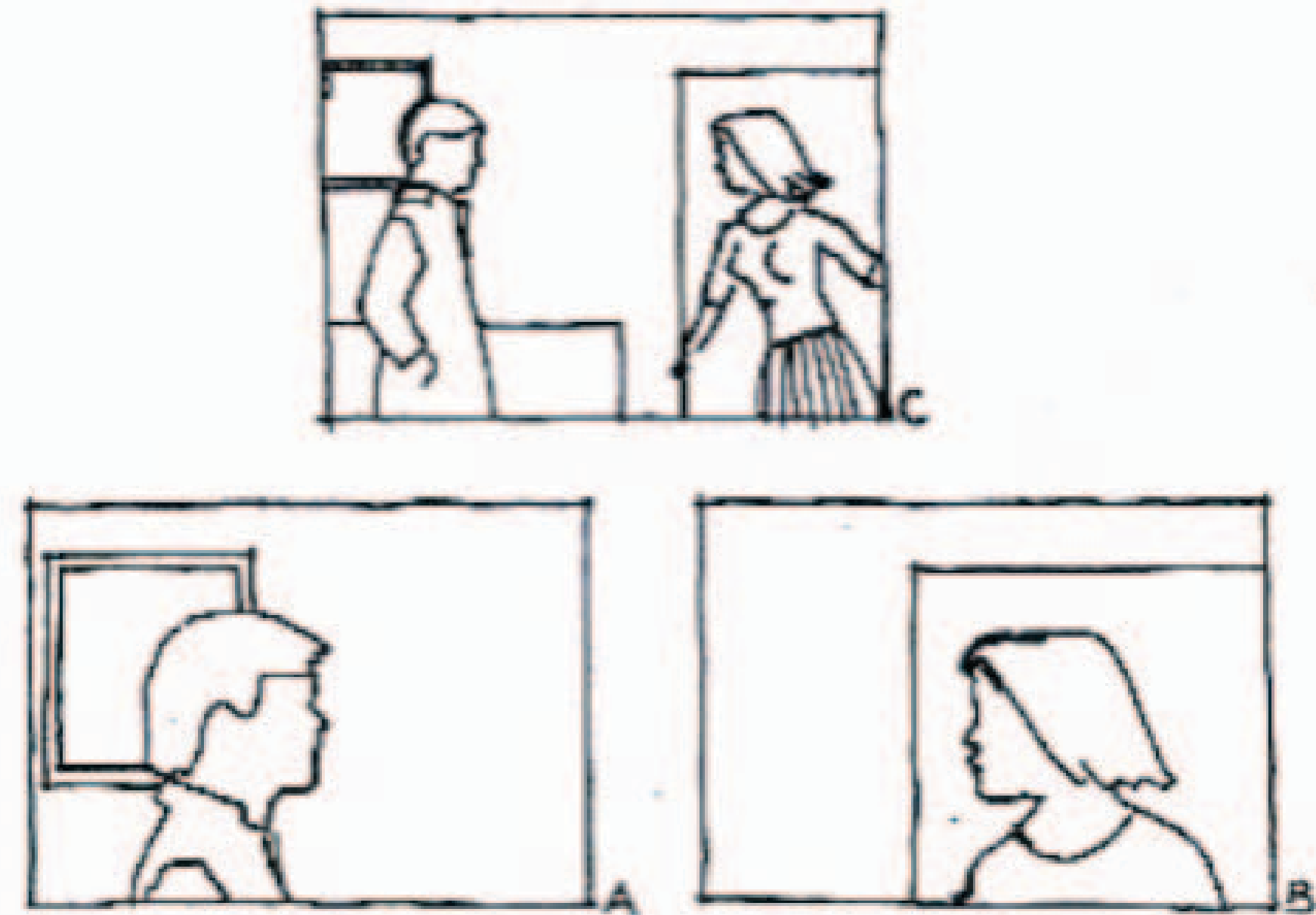
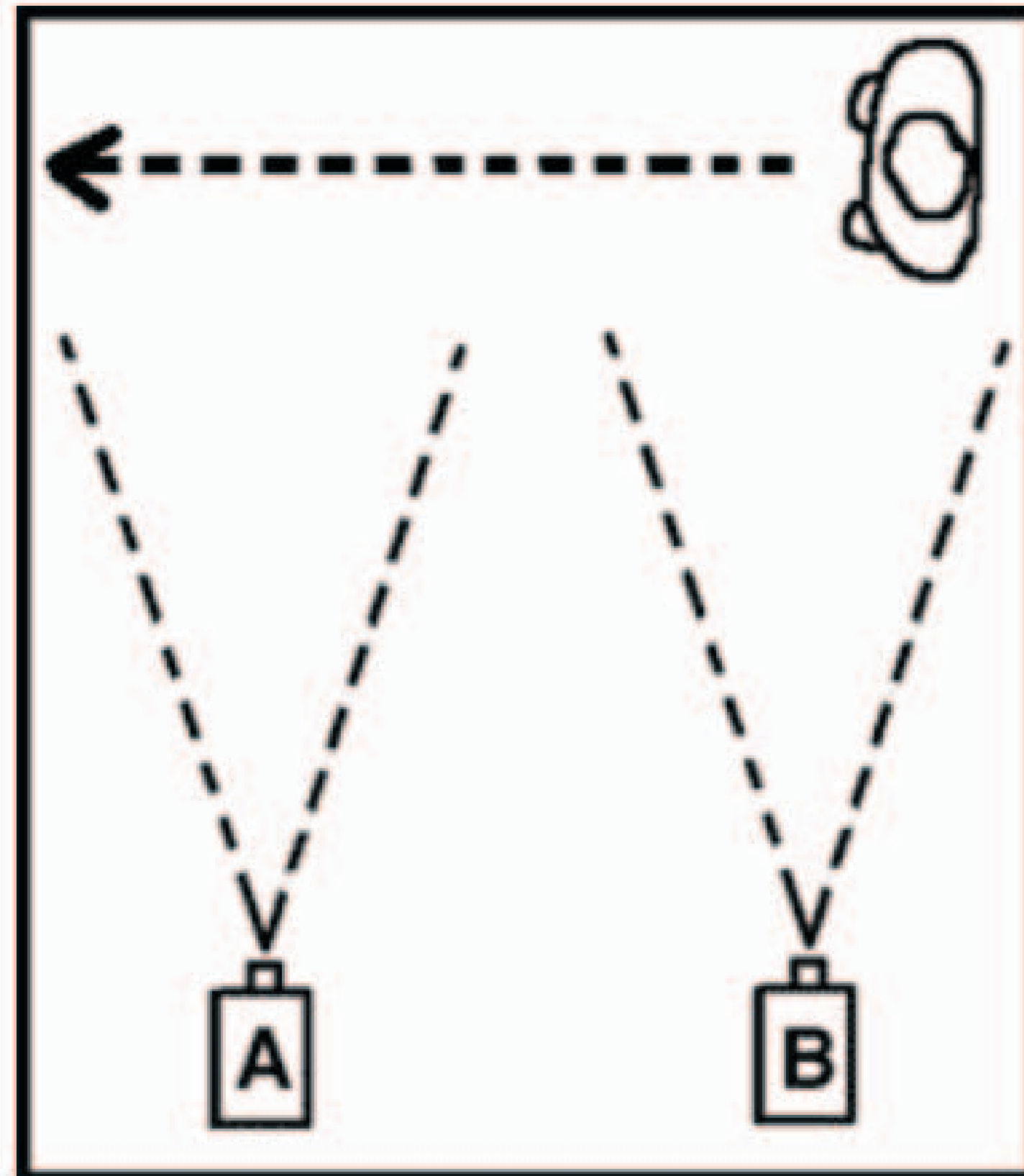
**Una conversazione può essere ripresa anche con inquadrature contigue:**

- **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

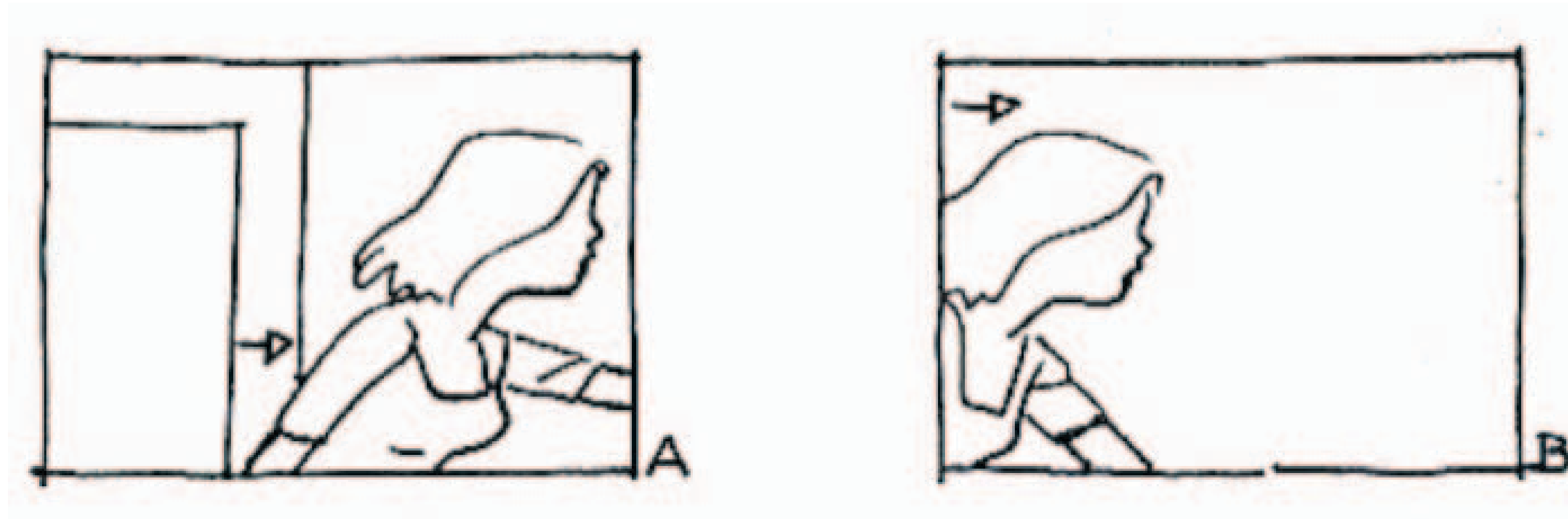
**Le uscite e le entrate del soggetto debbono essere raccordate in modo esattamente inverso.**

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



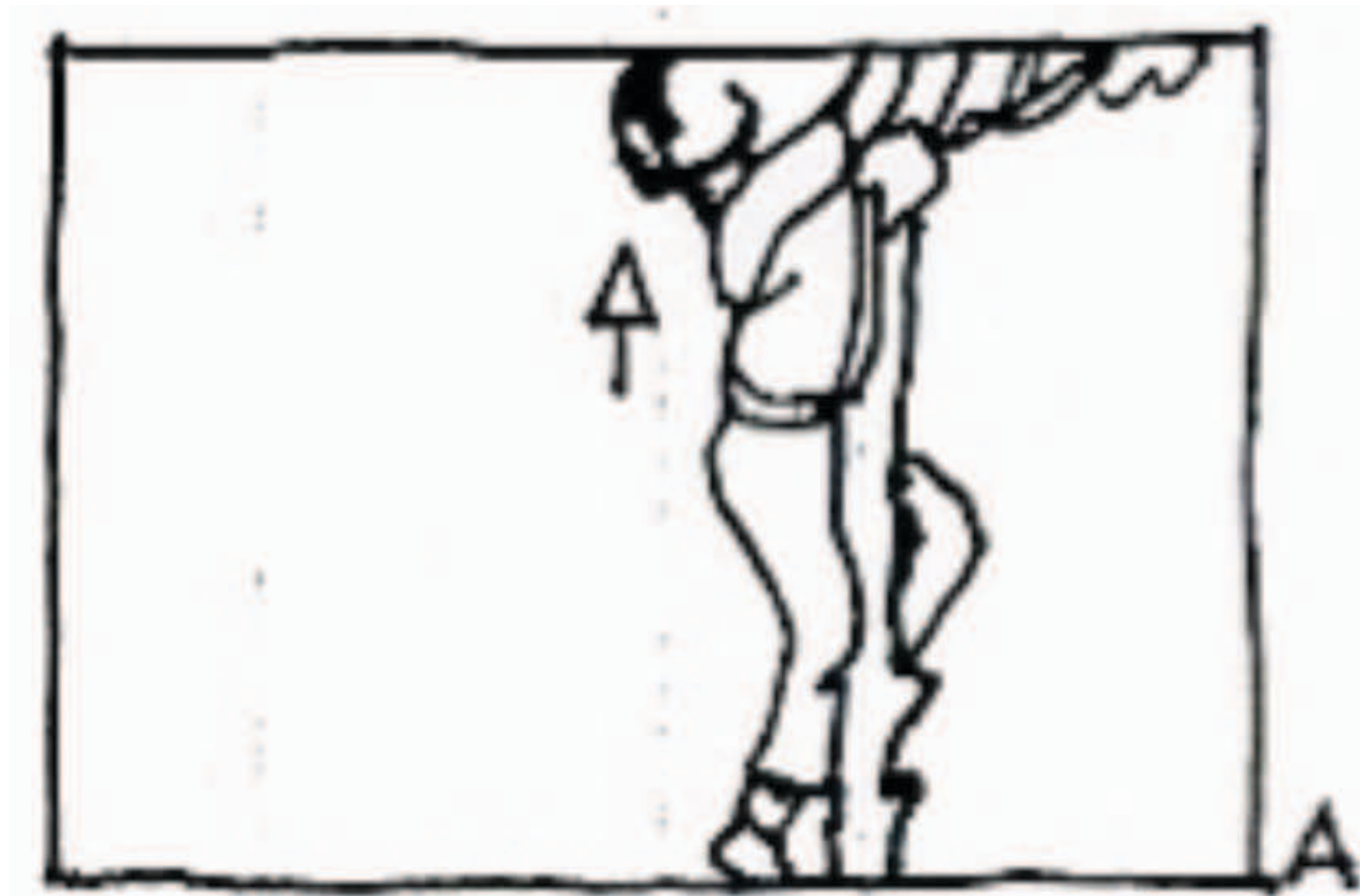
# Attacchi per angolazioni contigue

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

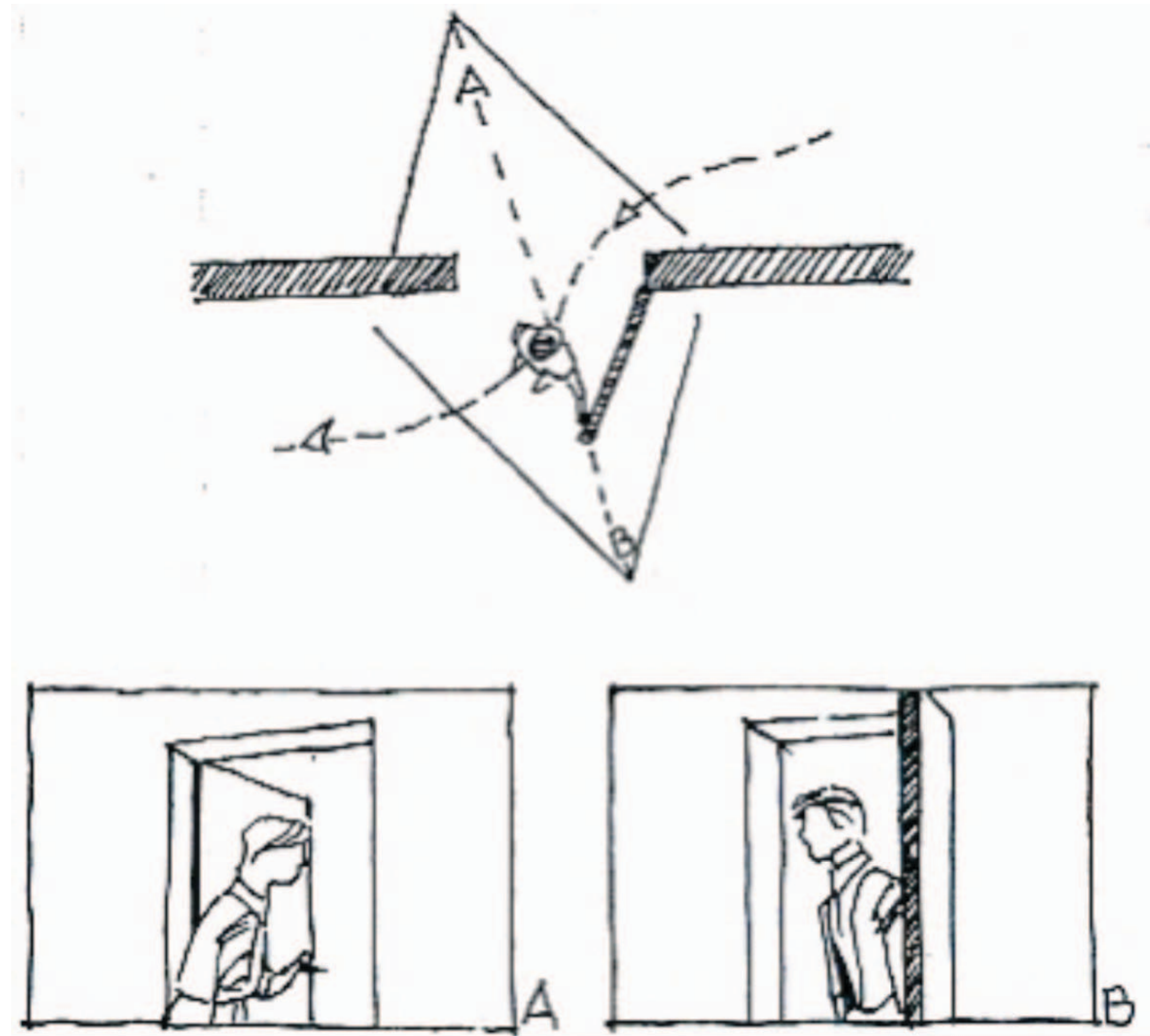
**Quando il soggetto principale dell'azione scompare dietro ad oggetti o persone nella scena.**

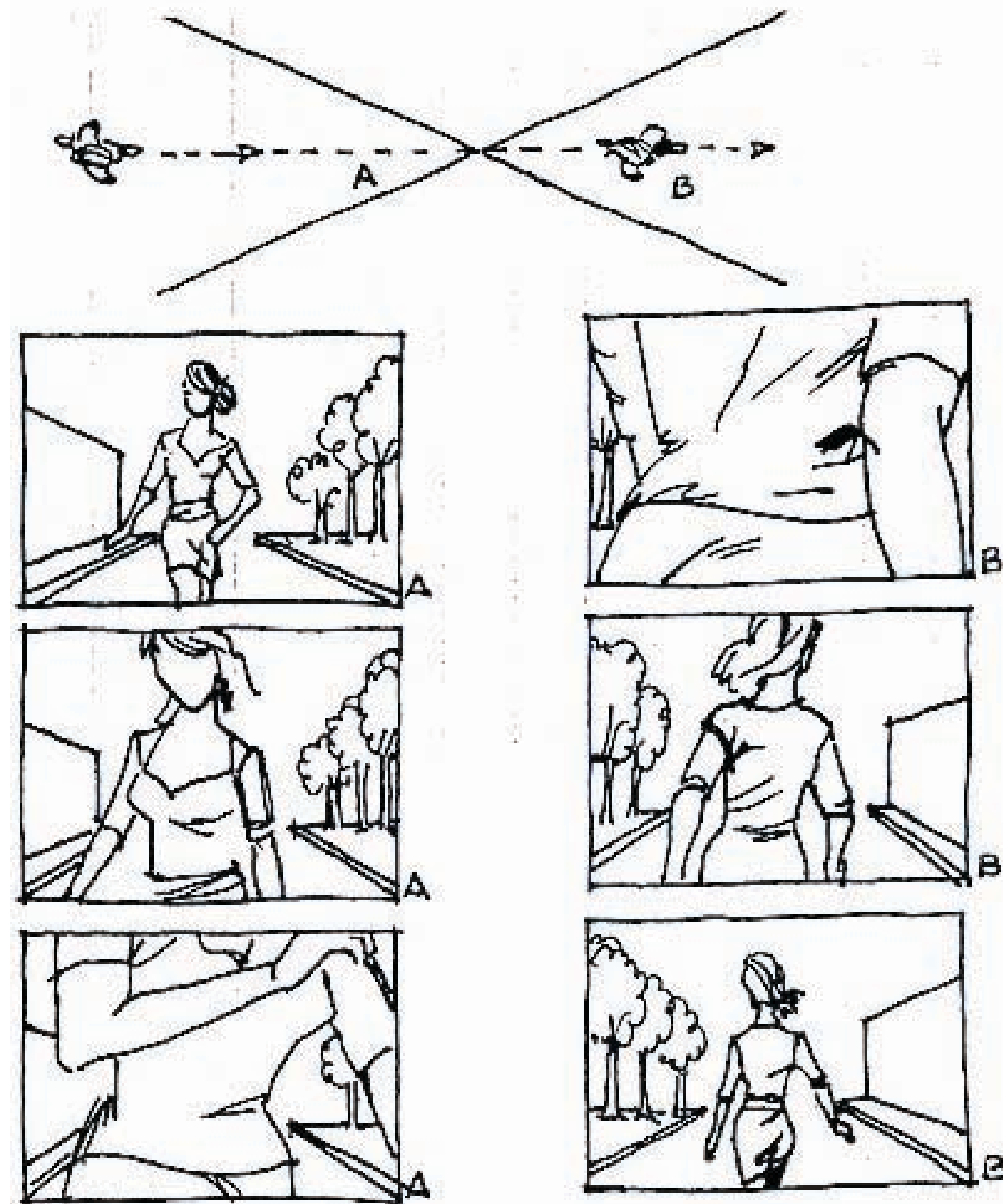
**I casi:**

**Movimento del soggetto**

**Movimento di altri elementi della scena**

**Movimento della macchina**



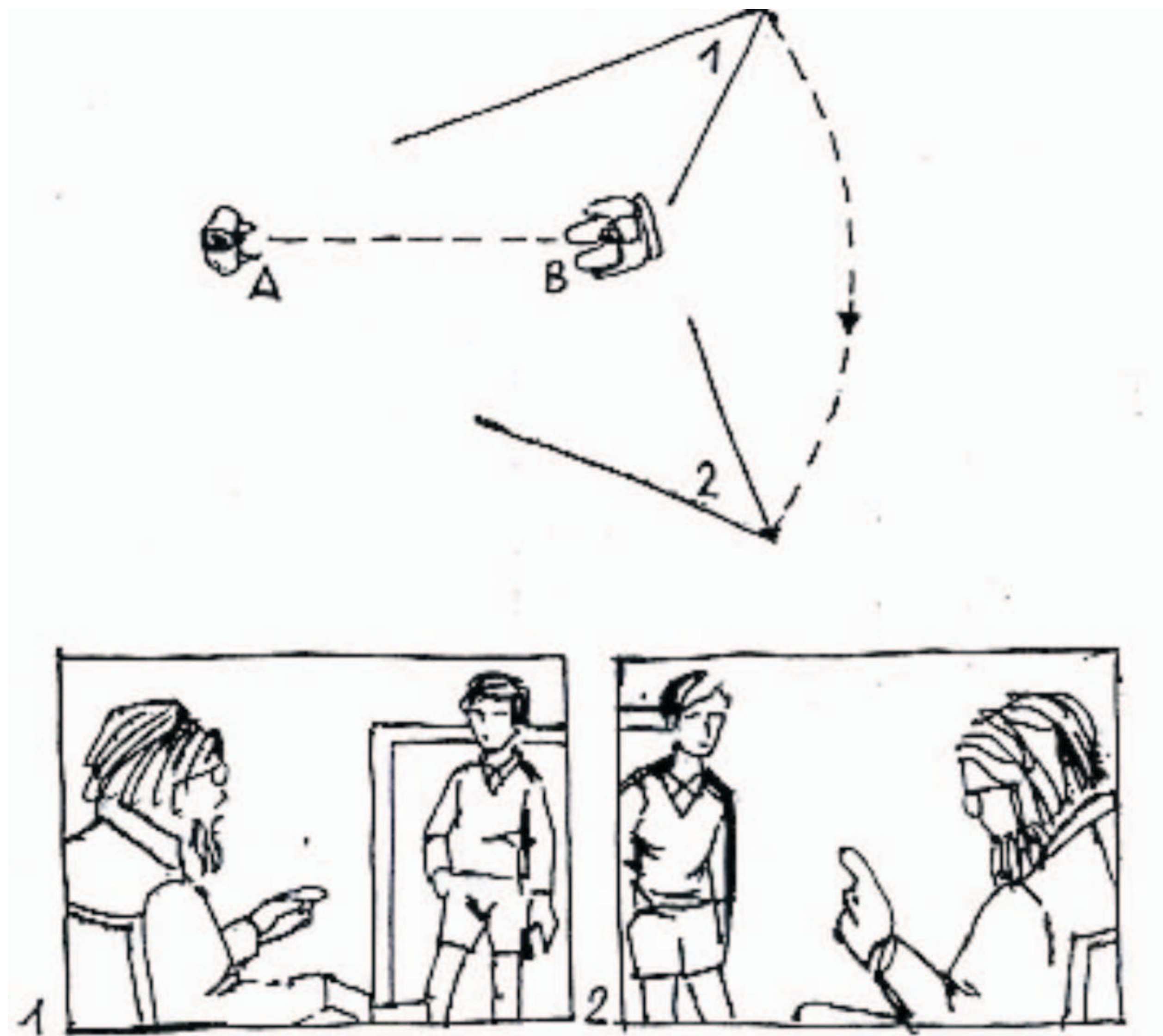


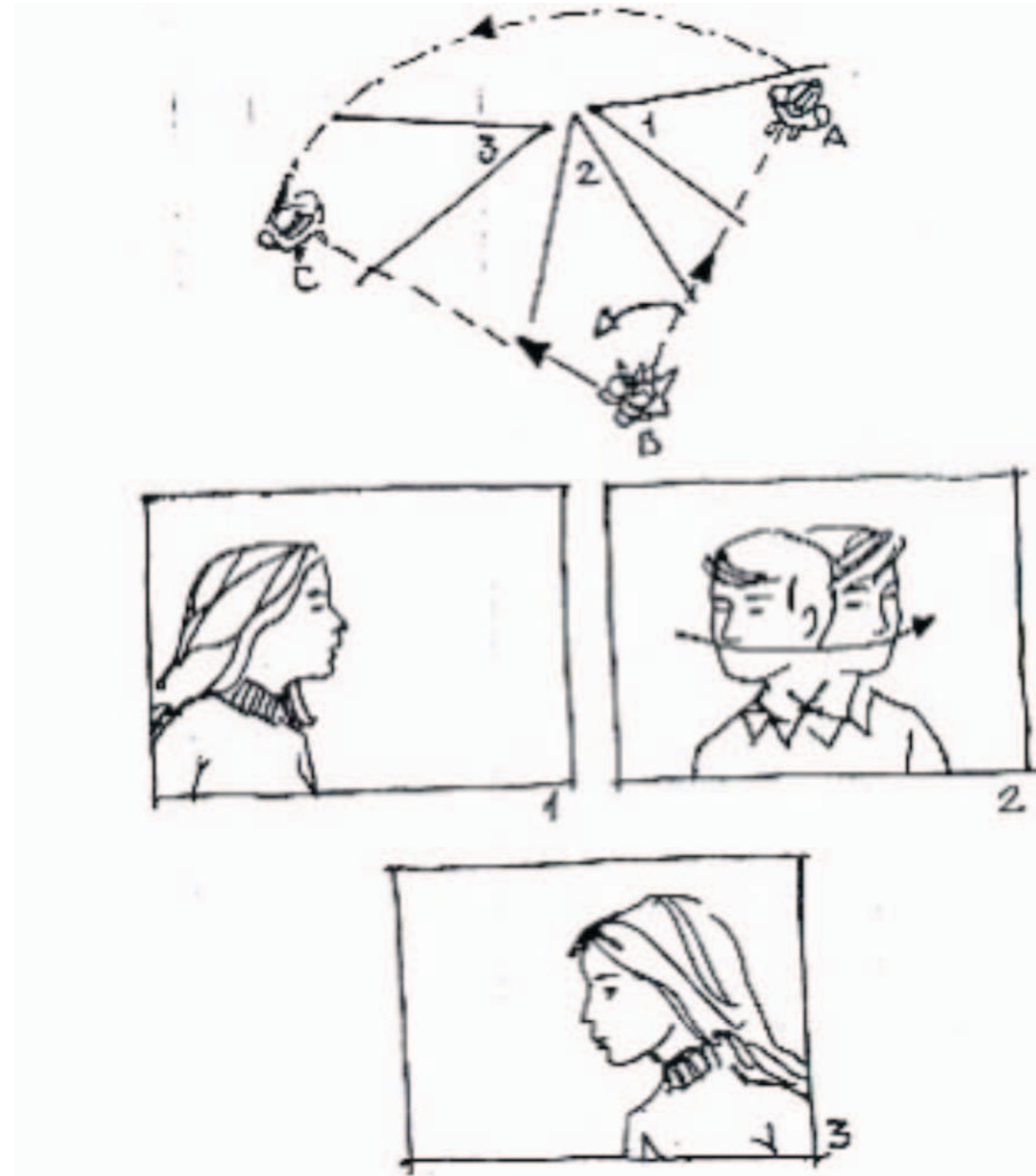


# Scavalcamento di campo

**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