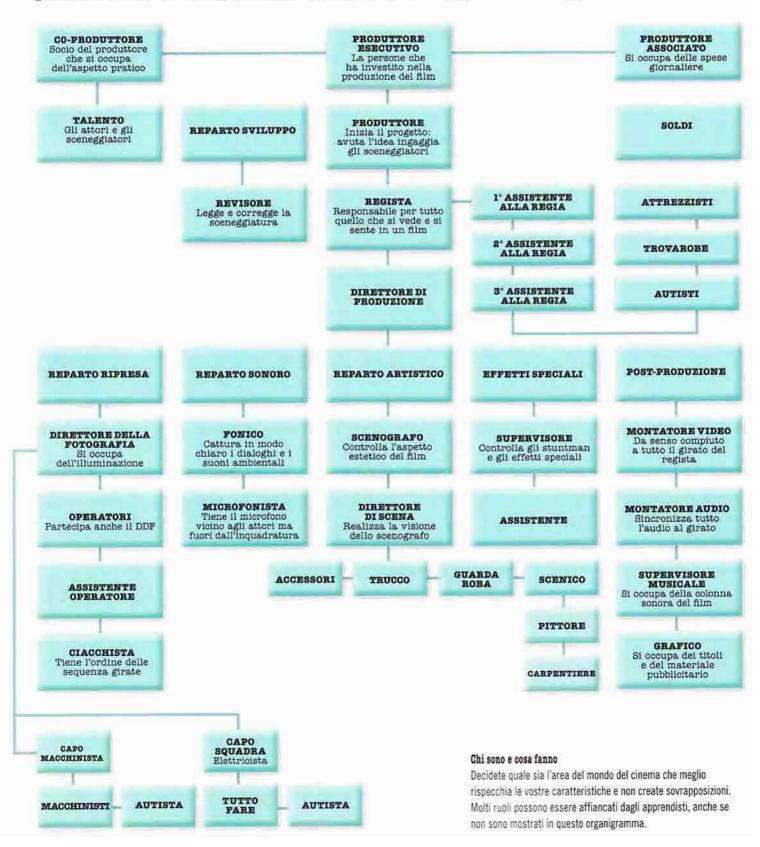


Elliot Grove



# La troupe cinematografica

Per realizzare un film occorre saper gestire un'intera armata di persone. Ecco la composizione tipica di una troupe cinematografica.





#### In location

La capacità di collaborare è altrettanto importante che gli altri aspetti tecnici, specie se si produce un film a basso costo con una troupe ridotta.

# Troupe a basso costo



Nel mondo dei film a basso costo le posizioni si sovrappongono. Chi lavora in questi ambiti presenta sempre più capacità ed è sempre propenso a collaborare con gli altri. Appare quindi evidente che bisogna sempre lavorare in stretto contatto con i propri collaboratori, ed è importante sceglierli con cura. Idealmente la troupe deve includere qualcuno che si occupi della macchina da presa e qualcuno per il sonoro. Poi ci siete voi (il regista). Se avete il lusso di poter avere qualcun'altro allora sarà il produttore, qualcuno che si accerta che tutto avvenga senza intoppi.

Prima di iniziare a girare è opportuno avere qualcuno che prepari l'ambientazione (scenografo/direttore artistico). La persona che si occupa di questa fase può assumere anche il ruolo di truccatore. Ovviamente potete fate anche tutto da soli. È divertente ma anche molto faticoso.

Se le disponibilità economiche sono poche allora è meglio avere una troupe ridotta al minimo. Questa è una considerazione economica perché anche se lavorano gratuitamente dovrete comunque rimborsare loro le spese di trasferta e del cibo.

Se riuscite a convincere a lavorare per voi gli amici in cambio di un semplice panino allora siete fortunati. Ovviamente il risparmio non è tutto, nessuno vorrebbe circondarsi da persone incapaci. Nelle produzioni a basso costo occorre che la troupe sia in grado di lavorare velocemente, sia capace di anticipare le situazioni e risolvere i problemi.

Non appena il capitale a disposizione inizia ad aumentare, la troupe può ingrandirsi. Vi basta leggere i titoli di coda di un film per vedere quante persone hanno collaborato alla sua realizzazione, troverete anche assistenti di assistenti, una vera infinità. Quando le persone sono in grado di svolgere più compiti, tutte le riprese scorrono più velocemente. La troppa specializzazione porta a lunghe attese sui set che tendono a distogliere la concentrazione. Se ogni persona ha qualcosa da fare si sentirà più considerata e sarà spronata a dare il meglio.

# Iniziare con gli amici

Quando scegliete la vostra troupe iniziate dagli amici, o gli amici degli amici. Il rapporto di conoscenza aiuta a rompere il ghiaccio e si ha il vantaggio di sapere già le capacità di una persona. Un'alternativa può essere di entrare a far parte di un gruppo teatrale, solitamente sempre interessato a questo tipo di esperienza e pieno di capacità adatte a un film. Cercate di utilizzare le altre persone per compiere lavori che non potete eseguire da soli, fisicamente o tecnicamente. Questa è la vostra opera, quindi cercate di fare il più possibile, ma una volta che avete delegato qualcosa, non interferite con il lavoro a meno che non vi accorgiate di un errore. L'importante è che i collaboratori capiscano che voi siete l'unico responsabile e che voi apprezzate il loro apporto. Ogni volta che qualcuno vi aiuta gratuitamente i ringraziamenti non sono mai abbastanza.

# Come scrivere per la cinepresa

Un'immagine vale più di mille parole. Quando si scrive per il cinema bisogna creare le immagini con le sole parole. Ecco alcune regole di base.

Potete scrivere solo quello che si vedrà sullo schermo. Non ha senso scrivere "Frank si sente triste". Come si potrebbe mostrare la tristezza visivamente? È impossibile! Quindi pensate a come mostrare i sentimenti di Frank, ad esempio "Frank cancella una lacrima dal suo volto". Se la vostra sceneggiatura contiene troppi pensieri interiori allora la storia è più adatta a un romanzo. Il lavoro dello sceneggiatore è quello di descrivere le azioni che si vedono o si ascoltano in un film. Se scrivete soltanto "inseguimento in automobile" avete sbagliato. Ogni pagina del copione è un minuto del filmato. Potreste immaginare a un inseguimento che dura solo un minuto, ma con una descrizione di quel

tipo non durerebbe che pochi secondi. Ponetevi delle domande: quanto dura la scena? È giorno o notte? Dove avviene l'inseguimento? A che velocità avviene? Quali personaggi sono inclusi nella scena? Dove hanno rischiato di andare a sbattere? Quando l'automobile ha rischiato di cappottarsi? Tutto quello che immaginate deve venire scritto.

Quando scrivete una scena immaginatevi davanti allo schermo nero. Cosa ci vedete dentro? Le sceneggiature devono venire presentate nel formato corretto, altrimenti gli addetti ai lavori non si

prenderanno neanche la briga di Iniziare a leggerlo.

# Regole di una sceneggiatura

#### Lunghezza

Ogni pagina del copione viene considerata un minuto di filmato.

#### Dialoghi

A differenza dei copioni di teatro o di un romanzo i dialoghi sono brevi e concisi. Molti sceneggiatori considerano il dialogo come una forma d'azione che consente lo svolgimento della trama.

#### Niente movimenti della cinepresa

Questa strategia rende il copione più leggibile perché queste descrizioni tendono a interrompere la lettura.

#### E inoltre...

Non numerate le scene. Questo avviene solo quando vengono organizzate le riprese. Specificate i sotto titoli e indicate il minutaggio. Non andate mai a capo interrompendo una parola e non interrompete una frase da una pagina alla successiva. Se siete costretti a farlo allora indicate sempre (CONTINUA) in calce alla pagina di partenza e (SEGUE) all'inizio di quella successiva.



# Leggere come scrivono gli esperti

Elencate le vostre tre scene d'azione preferite e poi guardatele. Poi cercate il copione su internet (ad esempio www.imsdb.com). Leggete come i professionisti hanno descritto la scena. Qui sotto trovate un frammento del copione di Salvate il soldato Ryan.

DISSOLVENZA IN APERTURA;

ESTERNA OMAHA BEACH-NORMANDIA-ALBA

Il ROMBARE DEI CANNONI DELLE NAVI continua ma ora LI VEDIAMO SPARARE. Grosso cannone da quindici pollici.

SCIAME DI MEZZI DI SBARCO

Diretti verso un vero incubo. ESPLOSIONI MASSICCE sulla spiaggia a causa dell'artiglieria tedesca e delle mine. Il cielo è solcato dai proiettili traccianti sparati da centinaía di mitragliatrici tedesche.

SOVRAIMPRESSIONE:

омана веасн, NORMANDIA 6 Giugno 1940

Ore 0600

CENTINAIA DI MEZZI DA SBARCO VICINI ALLA SPIAGGIA

Ognuno contiene trenta uomini.

LA COLLINA.

Alla fine della spiaggia c'è una collina alta trenta metri. In cima dei bunkers. Circondati da mitragliatrici fortificate che hanno sotto tiro l'intera spiaggia.



Fotogramma della scena di apertura di "Salvate il soldato Ryan".



# Come impaginare una sceneggiatura

Se non seguite le regole di impaginazione il vostro copione avrà un aspetto amatoriale. Esercitatevì a scrivere una pagina di copione.

#### Rientri

I rientri permettono di riconoscere immediatamente le azioni, i dialoghi e i nomi dei personaggi.

#### Maiuscole

Quando si presenta un personaggio il suo nome deve essere in maiuscolo. Nei passaggi descrittivi e nei dialoghi i nomi appariranno con la sola iniziale maiuscola.

# Descrizione della scena

La descrizione della scena, posta sempre due righe sotto il suo titolo, indica con poche parole dove ci si trova, chi sono i personaggi e che tipo di azione di sta svolgendo.

Rientro di 3"

COREY (seque)

➤ una valigia. Così rimarrai senza. Farò tenere la bocca chiusa a Blazer.

Lei accarezza un portacenere.

### Titolo della scena-

I titoli delle scene indicano sempre se l'azione si volge all'interno (INT.) o all'esterno (EST.), il luogo, il clima e l'orario del giorno · EST. JERSEY STREET-ALBA

BLAZER non è presente, perché sta pattinando verso lo svolazzante tendone del circo.

STACCO SU: - STACCO SU:

Alcuni sceneggiatori non usano "stacco su" perché sostengono che il cambio di scena implica già uno stacco.

INT. TENDONE-GIORNO

Rientro di 11/2"

Blazer pattina dentro il tendone e si ferma perfettamente sotto al naso di PHIL, il re dei palloncini. La DONNA CANNONE impiega circa due secondi a capire dove aveva già visto quella faccia.

Rientro di 4"

> PHIL

Cosa vuoi?

La sua voce mostra qualche timore.

BLAZER -

Sto cercando una coppia di trapezisti: Frank Hillski e Paul Bertoli.

La lampada sospesa sulle loro teste va in mille pezzi.

BLAZER

> (continuando)

Voglio insegnare loro un nuovo modo di volare.

Rientro di 31/6"

Carattere tipo Courier da 12 punti

Le sceneggiature sono sempre scritte con il carattere Courier a 12 punti che deriva direttamente dalle vecchie macchine da scrivere.

"Rattuta del personaggio"

Questo è il personaggio che pronuncerà il dialogo seguente.





# Ambientare la scena

Osservate la stanza in cui vi trovate e descrivetela come fareste in un copione. Immaginate di essere l'attore nella scena e provate a eseguire l'azione, i movimenti e le emozioni presenti (vedere l'esempio a destra).

# INT. SOGGIORNO-NOTTE

Fuori dalle finestre si vede un temporale. Un uomo sta impalato al centro della stanza come se aspettasse qualcosa. La luce dal soffitto è tremolante ed è possibile sentire il sibilare del vento esterno. L'uomo ha un soprassalto quando il suo grosso cane gli salta addosso e inizia ad abbaiare.



# Suddividere l'azione

Pensate all'ultima volta che siete stati in una nuova città e vi siete recati a un indirizzo preciso. Descrivete il viaggio dalla stazione/ aeroporto. Descrivete un passo alla volta come avete fatto a trovare l'indirizzo. Mostrate quando vi siete fermati a consultare la mappa o quando avete scrutato il citofono in cerca della persona giusta (vedere l'esempio quì a destra).

#### THT. AEROPORTO-GIORNO

Un uomo corre in aeroporto, giù per una scala piena di persone e diretto verso l'area bagagli. L'aeroporto è gremito di persone ed è difficile seguire le sue azioni.

#### INT. AEROPORTO-GIORNO

Trova una lunga fila d'attesa per il taxi. Durante l'attesa legge dei cartelli che dicono "Se qualcuno vi offre un passaggio non è un taxista autorizzato". La donna che lo precede è al telefono e continua a sbattere con la sua valigia a ruote sulle caviglie dell'uomo. Lui prova a indietreggiare ma le persone alle sue spalle non glielo consentono.

#### INT. TAXI-GIORNO

L'uomo sale sul taxi, un'automobile nuova che sembra un furgoncino, e mostra l'indirizzo scritto all'autista che scuote la testa.

#### EST. TAXI-GIORNO

Il taxi parte e si immette nel traffico cittadino.

# EST. DIVERSE STRADE DI NEW YORK-GIORNO

Questa sequenza è un montaggio di diverse inquadrature riprese dal punto di vista del passeggero: l'autostrada verso la città, il Queensboro Bridge, pedoni e altre macchine lungo la strada.

# EST. EDIFICIO-GIORNO

Il taxi entra un vecchio edificio in pietra scura, frena bruscamente e innesta la retromarcia per compiere quattro metri, rischiando di scontrarsi con un'altra macchina che segue. L'altra macchina suona il clacson mentre il passeggero paga il taxista, che parte ancora prima che l'uomo abbia il tempo di chiudere la porta.



Artefici: Regista: James Cameron; Sceneggiatori: Dan O'Bannon e Ronald Shusett Massacro nello spazio; una trama superba

★ KILL BILL: VOLUME 1 (2003) Artefici: Regista e sceneggiatore: Quentin Tarantino Fonde stile e azione nella storia di una donna disprezzata.



### Azione, non descrizione

Le scene iniziano con una riga che definisce interno o esterno, giorno o notte. Il trucco è non annoiare il lettore descrivendo completamente l'ambientazione. Troppi dettagli sono un errore fatale per uno scenografo. Descrivete solo i dettagli chiave e lasciate immaginare il resto al lettore.

# Descrivere la scena

INT. UFFICIO-GIORNO

A volte queste informazioni sono più che sufficienti per lo scenografo che deve realizzare il set. Altre volte bisogna specificare dettagli addizionali, ad esempio:

INT. UFFICIO-GIORNO
Il termosifone
perde acqua.

Ora lo scenografo ha qualche elemento in più di come dovrà apparire il set. Non è stato descritto il set ma quello che succede sul set.

#### Attenzione ai dettagli

I dettagli che includerete coinvolgono tutti gli attrezzisti che preparano il set per le riprese.

INT. UFFICIO—GIORNO La scrivania è ingombra di tazze di carta e scatole di pizza. INT. UFFICIO-GIORNO Accanto al telefono c'è un vaso di fiori.

Qui di seguito trovate due uffici molto diversi tra loro. Quale volete che appaia nel vostro film? La scelta sta a voi. Scegliete con cura alcuni dettagli che ne implichino altri.

#### Scrivere le azioni

Se volete che l'attore compia qualche azione potete farlo in modo che ci sia comunque spazio per l'interpretazione, ad esempio:

> INT. UFFICIO-GIORNO Frank rimuove i resti del pranzo dalla sua scrivania.

#### Scrivere l'emozione della scena

Non descrivete le cose come appaiono, questo è il lavoro dello scenografo. Il direttore del casting deciderà come appariranno gli attori. Lo scenografo deve solo descrivere le sensazioni e gli atteggiamenti di una scena: INT. UFFICIO-GIORNO
La presa elettrica fa
scintille. Il ventilatore
a soffitto è acceso.
Falene sbattono contro
la finestra. Il posto
sembra non essere stato
pulito da anni.

#### Siate concisi

Non eccedete nei dettagli. Se descrivete una casa come: "tipo coloniale del 1780 con sei finestre, una camino in mattoni e la vernice che si scrosta" avete esagerato. Basta scrivere: "Casa signorile in rovina"

# Sviluppare uno stile personale molto evidente

L'obiettivo di uno sceneggiatore è quello di sviluppare uno stile riconoscibile. Familiarizzate con il lavoro di altri professionisti leggendo più volte i loro copioni. Il vostro lavoro è quello di scrivere immagini di parole capaci di ispirare tutta la troupe cinematografica, dalle comparse al trovarobe, dal regista agli attori.

# Realizzare uno storyboard

Una volta scritta
un'idea o un intero
copione per un film,
dovrete realizzare uno
storyboard.
Lo storyboard
racconta la storia
in modo visuale, un
pannello dopo l'altro.
I professionisti del
settore, gli illustratori
di produzione come Tim
Burgard, sviluppano un
loro stile riconoscibile.

# Elementi chiave di uno storyboard

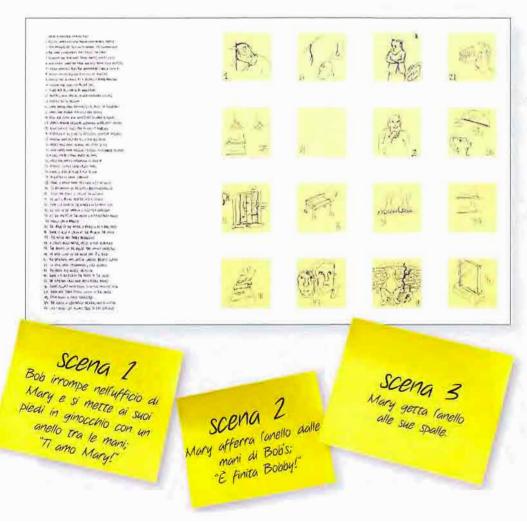
- 1. Quali personaggio sono presenti nell'inquadratura e come si muovono?
- 2. Quali sono i dialoghi?
- 3. Cronologia: consente di conoscere quanto tempo è passato dall'immagine precedente.
- 4. Quanto tempo dura il fotogramma corrente.
- 5. Dov'è la macchina da presa? Vicina o lontana? Si sposta?

# Perché realizzare uno storyboard?

Lo storyboard serve a pianificare ogni ripresa e quindi ad apportare eventuali correzioni prima ancora di iniziare a girare il film. Vi consente anche di discutere con altre persone del vostro film così da ottenere preziosi consigli e suggerimenti.

# Come realizzo uno storyboard?

Gli storyboard più semplici sono disegnati a matita o a penna. Potete anche realizzarlo come un collage di fotografie o con l'aiuto di un computer. I disegni non devono essere elaborati, i migliori risultati si ottengono quando si riesce a realizzare ogni fotogramma in pochi minuti. Sfruttate disegni al tratto e fondali semplici. Se disegnate i fotogrammi su cartoncini mobili potrete anche riorganizzare l'ordine delle sequenze.





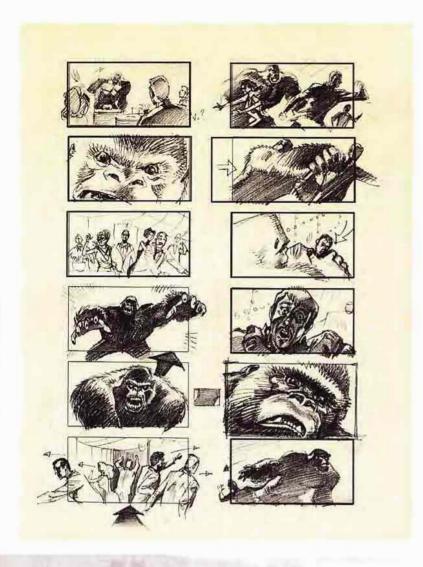
# Storyboard riposizionabili

Attrezzatura Quando scegliete

l'attrezzatura considerate la

velocità e la riproducibilità.

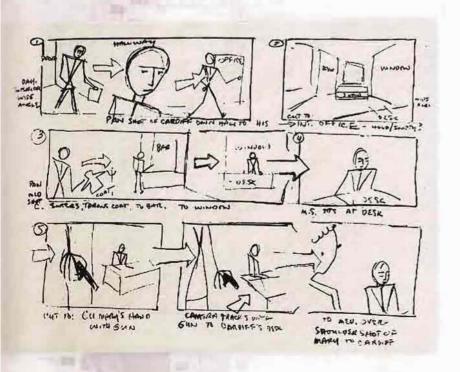
- Recuperate una lavagna bianca di almeno 40 x 60 cm e un pacchetto di post-it. Scrivete su ogni foglietto il numero della scena e poi fate un piccolo schizzo del suo contenuto.
- Pianificate di disporre i post-it sulla lavagna in quattro o cinque righe orizzontali, lasciando dello spazio per scrivere annotazioni subito sotto. Scrivete la parte del copione che riguarda le scene, poi collocate i fotogrammi che avete preparato. Potete riposizionare la sequenza degli eventi, così come cambiare anche il copione.



# SE 21

# Storyboard semplice

L'obiettivo è di realizzare uno storyboard con disegni molto semplificati. La difficoltà in questo caso è quella di non cercare di abbellire troppo i disegni.



#### Storyboard professionale tratto da un film

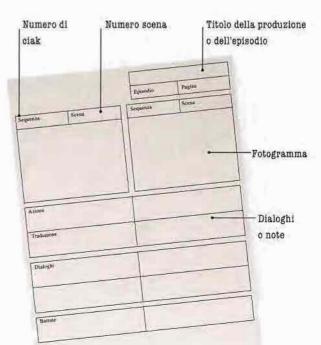
Schizzi iniziali per il film *Il grande Joe* della Disney. Tim Burgard inserirà tutte le importanti informazioni necessarie per girare il film nel prossimo passaggio.





# Cercare modelli per storyboard gratuiti

Su internet trovate diversi modelli già pronti per i diversi formati di ripresa. Cercateli. Stampatene molte copie perché vi serviranno tutte. Una volta compilati i diversi fogli, rilegateli in un raccoglitore così da evitare di perderli.







#### Divertirsi con la messa a fuoco

Utilizzate la messa a fuoco manuale per valutare l'effetto dei diversi obiettivi a focale fissa. Potete usare anche un obiettivo zoom purché lo utilizziate su una focale fissa. Trovate una strada poco trafficate che abbia uno sfondo

adatto. Montate la macchina da presa su un treppiede e inquadrate qualcuno che le si avvicini, cercando di tenerlo sempre a fuoco. Questa operazione è detta cambiamento di fuoco. Un obiettivo grandangolare (corta lunghezza focale)













# Scegliere il formato: pellicola o nastro?

La prima decisione da prendere è il medium su cui catturare le immagini: pellicola o nastro magnetico. Entrambi i formati hanno i loro pro e contro.

Osservate la tabella qui a fianco. Riorganizzate la tabella in base ai costi e poi in base all'estetica. In questo modo potrete scegliere il giusto formato per il vostro prossimo film.

	PRO	CONTRO	
PELLICOLA			
35 mm	Qualità superba	Costosa	
16 mm	Qualità molto elevata	Costosa, ma più economica della 35 mm	
8 mm (formato amatoriale)	Molto economica	Qualità granulosa	
FORMATO DIGITALE			
Telefono cellulare (formato amatoriale)	Economico e portatile	Bassa risoluzione	
Mini DV (formato amatoriale)	Economica		
HDV	Qualità molto elevata	Costosa ma più economica della 16 mm	
HD	Qualità superba	Costosa	



#### Lista di controllo per la cinepresa

Compilate una lista di controllo per la macchina da presa, includendo tutti gli accessori che vi occorrono.

1540	CONTROL	10 CINE	PRESA
LISTA DI	CONTRO		
- Objettiv			
- Treppies	3/		
- Batter	e	-	- 1
- Caus - Pellico	la Cse filmo	ite su pellic	ola) ria (se
/ const	la Cse filmo te o schedi e digitalmer		
filmat	g aigitalion	1.20	

# Chi è chi: la troupe

# ■ Direttore della fotografia (DdF)

Decide dove collocare la macchina da presa e le luci.

# Operatore di macchina

Tecnico che si assicura di inquadrare e filmare quello che il DdF e il regista gli chiedono.

#### Assistente operatore addetto alla messa a fuoco

Tecnico che si assicura che la messa a fuoco dell'inquadratura sia quella richiesta. Si occupa di misurare la distanza tra la cinepresa e gli occhi dell'attore, controlla il tipo di obiettivo in base alle richieste del DdF e del regista e si occupa di tenere a fuoco l'inquadratura durante le riprese. Nelle riprese digitali prende il nome di tecnico dell'immagine e si occupa anche del riversamento delle immagini.

#### ■ Il Ciacchista

è la persona che lavora più duramente di tutta la troupe. Si occupa delle macchine da presa, carica e scarica le pellicole, gestisce il ciack e invia le pellicole ai laboratori di sviluppo tenendo traccia di tutto il girato.

farà sembrare lo sfondo più lontano ma tiene sempre a fuoco la persona che si avvicina (1–3). Una lunghezza focale più lunga avvicina lo sfondo che però diventa sempre più sfocato man mano che si il soggetto si avvicina (4–10).

Questo effetto è noto come profondità di campo e dipende dal livello di apertura del diaframma (f-stop) dell'obiettivo. Le focali lunghe sono utili per isolare la persona dalla sfondo.













Le luci

La luce è l'elemento principale con cui si può migliorare l'atmosfera delle riprese e della storia. Durante le riprese passerete molto tempo a regolarle in modo da ottenere la migliore qualità estetica ed emozionale possibile.

Se osservate un attore di fronte a una parete potete giudicare a che distanza si trova da voi e dalla parete stessa. Ma questo è possibile solo perché avete due occhi, la macchina da presa ne ha uno solo.

#### Illuminazione standard

I cinematografici sfruttano la luce per rendere evidente la distanza tra l'attore e la parete. In pratica illuminano l'attore dal retro, così da avere un bagliore sul retro della sua testa. Nei film più costosi potete notare un alone blu o verde dietro alla testa degli attori: questo alone è causato dalla retroilluminazione.

Ora l'attore è reso distinto dalla parete, ma la sua faccia è in ombra. Per eliminare l'ombra il direttore della fotografia illumina l'attore dal davanti con una luce di riempimento. In questo modo tutte le ombre del volto spariscono, incluse quelle che danno definizione ai tratti del volto: le orbite gli occhi, sotto al naso, le labbra e il mento. Per riottenere queste ombre si utilizza una terza luce chiave, sempre davanti all'attore. Queste tre luci vengono spostate e corrette fino a che il DdF non è soddisfatto. Questo schema di luci è detto a tre punti.

A volte viene aggiunta una quarta luce diretta solo verso gli occhi dell'attore con un apposito tubo di proiezione. Questa luce è detta direzionale e serve a fare diventare più evidenti gli occhi degli attori.

#### Filmare senza luci artificiali

Il regista francese Eric Rohmer sbalordì l'industria cinematografica quando iniziò a filmare senza usare luci artificiali, ovvero "filmato con le condizioni di luce esistenti".

Come recita la frase stessa il film viene girato utilizzando qualunque sorgente di luce esistente senza influenzarla. Le moderne pellicole e macchine da presa digitali sono in grado di filmare immagini di qualità anche con pochissima luce. Una scena filmata di notte in una stanza illuminata da una sola candela può venire ripresa senza nessun problema.

Filmare senza luci artificiali ha i suoi pro e contro.
Lo svantaggio è che non si può controllare
l'illuminazione durante le riprese, specie se si gira
all'esterno o vicino a un lucernario. I vantaggi sono
la facilità e la velocità delle riprese. Non bisogna più
tenere in considerazione i movimenti della cinepresa
per disporre le luci in modo che non appaiano
nell'inquadratura. In realtà per controllare la luce senza
aggiungere sorgenti di luce artificiale è possibile usare
un riflettore, anche realizzato con del cartoncino bianco.
Potete dirigere la luce verso l'attore senza problemi
e, cambiando il colore del riflettore, anche influire sul
colore della luce.

# Illuminazione a tre punti



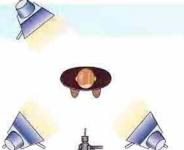
#### La luce chiave

La luce chiave è sempre la più intensa ed è quella che influisce maggiormente sull'aspetto della scena. Disponetela su di un lato della macchina da presa così che il soggetto sia illuminato correttamente da un lato.



#### La luce di riempimento

La luce secondaria, disposta opposta a quella chiave, serve a riempire le ombre. La luce di riempimento è meno intensa di quella chiave, in genere viene collocata più lontana dal soggetto.



#### □ La retroilluminazione

Questa luce viene posta dietro al soggetto e serve per creare un leggero alone attorno all'attore così da renderlo più nitido e staccato dallo sfondo.



# Studiare i maestri della pittura

Studiate i dipinti dei grandi maestri per vedere come avevano utilizzato la luce nei loro dipinti. Provate a immaginare come utilizzare le luci artificiali

per illuminare una scena in modo simile.

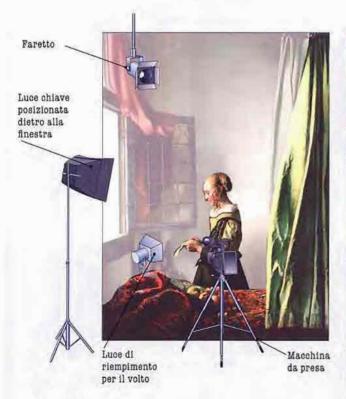




Faretto sulla donna

#### Luce attraverso una porta

Rembrandt ha sfruttato la luce proveniente da una porta come se fosse un faretto per il suo La ronda di notte. Questo stratagemma serve a rendere più evidenti i due caratteri principali presenti sulla scena.



#### Luce dalla finestra

In Ragazza che legge una lettera presso la finestra, il pittore Vermeer ha sfruttato la luce del sole proveniente da una finestra. Le luci e le ombre sul muro aiutano a rendere più evidente la ragazza.



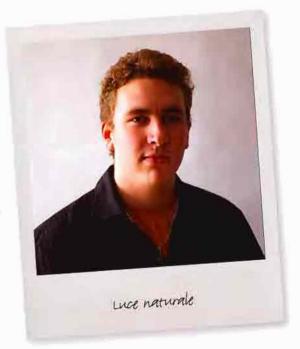


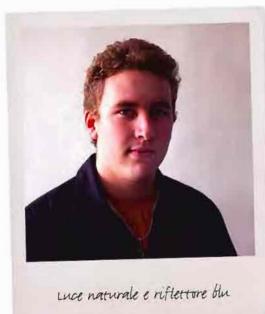


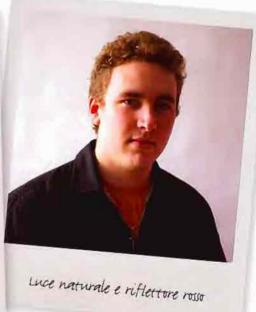
### Improvvisare un riflettore

Per questa prova vi occorreranno tre diversi fogli di cartoncino: uno bianco, uno color crema e uno colorato. Può essere utile anche una lampada a pantografo. Vi occorrerà anche un amico e una stanza.

- 1 Osservare da quale direzione proviene la luce. Una finestre o una lampada vanno bene.
- 2 Studiate il volto del soggetto e cercate le sue parti in ombra. Orientate l'amico in modo che la sorgente di luce gli si rifletta negli occhi.
- 3 Collocate il cartoncino sotto al volto dell'amico e osservate cosa accade alle ombre sul suo volto. Potete cambiare loro il colore cambiando il cartoncino.
- 4 Infine accendete la lampada a pantografo e puntatela verso lo sfondo, magari facendo rimbalzare la luce sul soffitto.
- 5 Appuntate come avete impostato le luci e quale impostazione sembrava essere la migliore.







Sperimentare con le luci Fotografate l'effetto delle luci ed etichettate i risultati.



#### Lavorare con luce naturale

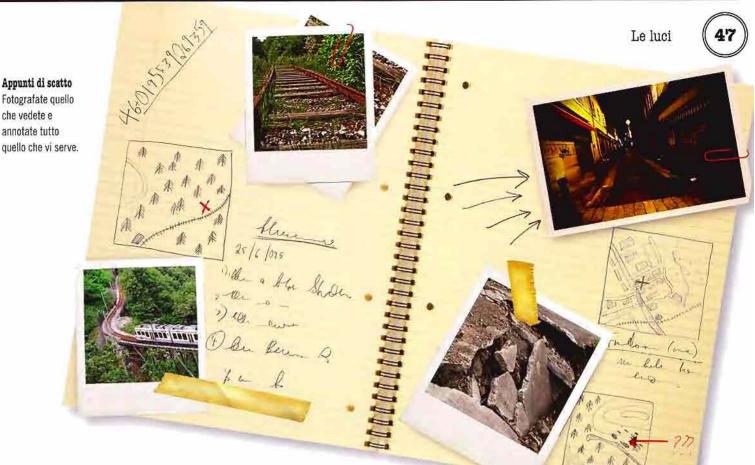
Impugnate la macchina fotografica ed esercitatevi a scattare fotografie all'interno di un edificio usando solo la luce naturale.

Provate a modificare la qualità della luce usando un pannello riflettente realizzato con del cartoncino. Controllate l'esposizione e scattate la fotografia. Anche all'esterno possono tornare utili i riflettori. Se notate che l'intensità della luce solare vi fa perdere i dettagli del volto, utilizzate un riflettore per schiarire le ombre.



#### Riflettori

I riflettori portatili professionali possono essere molto costosi. Potete improvvisarne uno con del cartoncino bianco o colorato.



#### Attrezzatura di base

che vedete e

Se sentire dire "giro con una bionda e un paio di rosse" probabilmente il soggetto sono le luci. Una bionda è una luce da 1-2.000 W, mentre le rosse hanno una potenza di 500-650 W. Queste tre lampade si possono trasportare, assieme ai loro sostegni, in una borsa da ginnastica e si possono alimentare con un impianto elettrico domestico.

Un'aggiunta utile possono essere diverse lampadine normali, molto economiche. Queste attrezzature si possono acquistare nei negozi di fotografia. Spiegate al commesso cosa volete fare e lui vi darà

tutto il materiale adatto. Nello stesso negozio potete trovare anche riflettori portatili economici.

#### Forma del cono di luce

La forma del cono di luce emesso da una bionda (sinistra) e da una rossa (destra) può venire cambiato agendo sui paraluce del projettore.

# Taccuino degli appunti

Ogni volta che incrociate un luogo interessante, annotate l'illuminazione presente, l'ora e la data e ogni altro particolare inusuale. In questo modo avrete una fonte di idee pronta per quando dovrete girare. Qui sopra vedete un esempio.



#### FILM DA VEDERE

#### \* SUSPIRIA (1977)

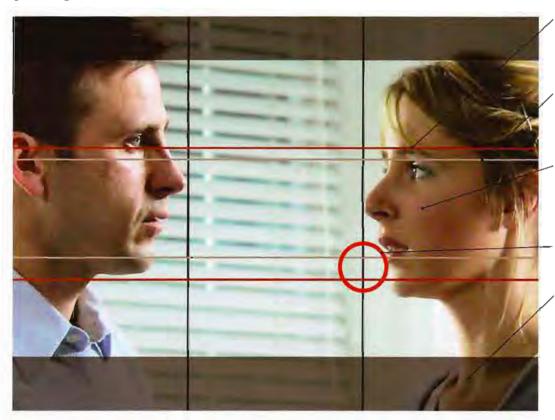
Artefici: Regista: Dario Argento; Sceneggiatura: Dario Argento e Daria Nicolodi Luci basse, alto contrasto con colori molto vivaci che creano un'atmosfera sognante adatta ad aumentare il senso di paura.

#### ★ L'UOMO CHE NON C'ERA (2001)

Artefici: Registi e sceneggiatori: Joel e Ethan Coen; Cinematografia: Roger Deakins Splendido esempio di interni ben illuminati.

# Dirigere la macchina da presa

Gli attori si presenteranno alle riprese conoscendo a memoria le loro battute. Non appena arriveranno sul set vorranno sapere dove verrà collocata la macchina da presa. Il regista decide quello che secondo lui è il posto migliore e subito la troupe inizia a sistemare macchina da presa e luci. Durante l'attesa il regista prova la scena con gli attori e discute il tipo di obiettivo e di illuminazione con il direttore della fotografia (DdF). Prima di iniziare a girare il regista discute con il DdF l'ordine delle scene.



Le linee rosse orizzontali mostrano la divisione per il formato 4:3 talevisivo.

Le linee orizzontali grigie mostrano la divisione per il formato televisivo 16:9.

Notate come i volti degli attori siano comunque al centro dei diversi tipi di formato video.

#### Punto focale

Le bande grigie mostrano come apparirebbe la ripresa in formato 16:9 su uno schermo 4:3. Dato che la composizione è adatta ad entrambi i formati è meglio tagliare la parte superiore delle teste che stringere l'inquadratura e perdere i dettagli di destra e sinistra.

#### Divisione in terzi

Dividendo l'inquadratura in terzi orizzontali e verticali si riesce ad avere un'ottima guida compositiva. Non c'è bisogno di tracciare le linee sul mirino in quanto un'approssimazione a occhio è comunque sufficiente.

# Inquadrare la sezione aurea

La bellezza della composizione di un'inquadratura può venire calcolata con l'auto della sezione aurea, uno strumento artistico sviluppato dagli antichi greci. Questo strumento serve a identificare il punto più piacevole per l'occhio all'interno di una composizione. Un modo approssimato per trovare la sezione aurea è quello di dividere un rettangolo in terzi orizzontali e verticali. I punti di intersezione delle linee sono i punti focali dove è più probabile che si concentri l'attenzione dell'osservatore.



Fotografate degli esempi in cui la sezione aurea risulta evidente nell'architettura, nell'arte e nella natura. Qual è l'elemento che conferisce loro bellezza? Controllate se viene rispettata anche la semplice regola dei terzi.

Le torri di questo ponte sono state inquadrate all'interno del riquadro centrale creato dalla divisione in terzi della scena.

Le nuvole e gli edifici sono inclusi nei due terzi inferiori dell'inquadratura, l'asciando il resto al cielo vuoto, così da creare un senso di vicinanza e di prossimità.







### Impallare il soggetto

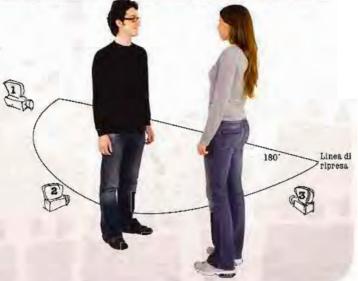
Quando si riprende una conversazione con un soggetto di spalle non bisogna mai impallare il soggetto più lontano con quello più vicino. Guardate alcuni film alla ricerca di esempio di queste inquadratura e annotate come il regista ha evitato di impallare il soggetto posteriore.











Gli oggetti ripetitivi (pali, tavolini e sedie) e gli elementi architettonici (archi e torri) sono tutti elementi interessanti quando si cerca di ottenere una composizione piacevole.





La sezione aurea o la regola dei terzi viene dimostrata con le ombre e la catena montuosa che dividono la scena in modo molto affascinante e piacevole.



#### Quale formato?

La sezione aurea si adatta bene al formato televisivo 16:9, ma i film vengono girati in formati molto diversi, ad esempio il Cinemascope o l'Academy. Trovate i nomi di tutti i diversi formati video, il loro rapporto di forma e come sia possibile girare in quei formati con la pellicola o i modelli digitali.

# Tipi di inquadratura

L'industria cinematografica utilizza nomi specifici per ogni tipo di inquadratura, così da evitare confusioni ed errori.

- Piano allargato: questa inquadratura riprende tutti i dialoghi e gli elementi scelti dal regista. Se la cinepresa si muove, l'inquadratura diventa una carrellata.
- Piano americano (PA): un'inquadratura dalla vita alla testa.
- Primo piano (PP): un'inquadratura della sola testa.
- Dettaglio (D): un'inquadratura della sola bocca o degli occhi.
- Inserto: nelle sitcom americane degli anni '50 i registi filmavano elementi fissi o animali domestici per dare materiale al montatore nel caso in cui il girato non coprisse l'intera durata della puntata.
- Controcampi: Inquadratura degli altri attori che reagiscono ai dialoghi o alle azioni non riprese dalla macchina da presa.

# Grammatica della regia

Per farsi capire della troupe in modo chiaro, il regista usa dei termini gergali per descrivere le varie operazioni di base. Un bravo regista capisce questi termini e li usa appropriatamente. Vedere anche: Scegliere e usare la cinepresa, pagina 41 Il montaggio, pagina 92

La relazione tra la macchina da presa e gli attori è uno degli strumenti più creativi ed espressivi del cinema. La collocazione della macchina da presa altera la relazione tra gli attori e il pubblico: sviluppa la prospettiva dello spettatore delle forme e del tempo. L'altezza di ripresa, l'angolo, la distanza dagli attori, la composizione e l'inquadratura, la durata dalle scena e i movimenti di macchina sono tutti elementi che chi lavora nel cinema deve capire e sfruttare a proprio vantaggio.

# Linguaggio della macchina da presa

L'industria cinematografica ha un modo unico di esprimere il modo di usare e di muovere una macchina da presa. Le tecniche di base di ripresa e dei movimenti di macchina sono state definite negli anni venti, ma è un linguaggio in continua evoluzione.



**Panoramica:** La macchina da presa si muove da sinistra a destra, da destra a sinistra, dall'alto in basso o dal basso in alto.



**Carrellata:** Con questa tecnica la macchina da presa si muove con l'attore o l'oggetto in movimento che occorre riprendere.

**Ripresa con gru:** La macchina da presa è montata su un dispositivo che può sospenderla sopra alle teste degli attori. La gru può muoversi in qualunque direzione.

**Zumata:** L'obiettivo viene regolato per fare avvicinare o allontanare il soggetto all'interno dell'inquadratura, senza spostare la macchina da presa.



# Angoli di campo

Per questa prova vi occorrerà un attore e una macchina da presa. Provate a riprendere tutti questi angoli di campo:



#### Altezza soggetto

Questo angolo di ripresa è posto alla stessa altezza del soggetto e viene considerato neutro.



#### Ripresa sopraelevata

La macchina da presa è puntata verso il basso è considerata capace di sminuire il soggetto e di farlo apparire debole. Questa ripresa è stata effettuata da una scala a libretto.





# Stabilizzare la cinepresa

Guardate una scena di un film e annotate cosa pensate abbiano usato per sostenere la macchina da presa e quale è stato l'effetto risultante.

Gli esempi qui a destra sono tratti dalla scena del film Agente Smart - Casino totale (2008) che introduce il cattivo, Siegfried.



Carrellata o steadicam: La prima sequenza utilizza una carrellata o una steadicam con movimenti molto dolci. L'inquadratura parte bassa sul terreno, passa attraverso un camion militare, per arrivare a mostrare un deposito dall'aspetto sinistro. Il punto di ripresa basso fa apparire l'edificio enorme e intimidatorio.

Carrellata o steadicam: Il movimento della cinepresa continua all'interno del magazzino e ci mostra due uomini intenti a cercare qualcosa. L'inquadratura è simile a quella esterna e fa apparire i due personaggio piccoli rispetto all'immensità dell'edificio.

Inquadratura fissa con treppiede: Quando i due personaggio trovano quello che cercano l'inquadratura diventa stabile, così da permetterci di riconoscere i due tizi.

4 Carrellata o steadicam: Mentre l'inquadratura si restringe verso il primo piano su una figura oscura c'è un piccolo movimento di camera laterale. La cinepresa si sofferma sull'ombra: il cattivo che ci appare immensamente potente.



# Identificare le inquadrature

Studiate il tipo di inquadratura della colonna 1 e abbinateci una ripresa adatta nella colonna 2 (vedere pagina 94 per maggiori informazioni).



- 1 Inquadratura lunga
- 2 Inquadratura larga
- 3 Inquadratura media
- 4 Primo piano
- **5** Dettaglio
- 6 Soggettiva
- 8 Ripresa dal basso
- 9 Carrellata

#### Colonna 2:

- a Passeggiano lungo la strada.
- **b** Ascolta con attenzione.
- c Beve un sorso di caffè.
- d L'occhio si riempie di lacrime.
- **♦e** Cavalca verso il tramonto.
- f Corre dietro al figlio.
- g Fast-food sushi
- h Torreggiare sugli altri.



#### Transizioni di camera

Un film è composto da diverse sequenze. Ogni ripresa è stata realizzata da un punto di vista differente e il montatore decide come comporle. Guardate un film per cercare almeno tre transizioni (vedere pagina 93).



#### Utilizzare i movimenti di cinepresa

Studiate i movimenti elencati qui sotto e descrivete dove potreste utilizzarli nella vostra regia.



#### Ripresa verso l'alto

La macchina da presa è puntata verso l'alto. Serve a rendere più potente e importante l'attore. Provate a mettervi per terra con l'attore che si incammina verso di voi.



#### Soggettiva

Una ripresa che simula il punto di vista dell'attore. Immaginate di essere l'attore e di osservare il mondo attraverso la macchina da presa.



#### Controcampo

L'inquadratura che mostra la reazione di un attore alla battuta di un altro. Fate in modo che l'attore reciti la sua battuta osservando direttamente dentro alla macchina da presa.

# Riprese complesse

La cinepresa permette di effettuare diverse funzioni e tecniche di ripresa, così da migliorare la qualità delle riprese.

La bravura di un regista è quella di raccontare una storia sfruttando al meglio gli strumenti cinematici messi a disposizione dalla macchina da presa. La realtà delle cose può venire manipolata per ottenere effetti sensazionali. Le funzionalità della macchina da presa e la natura del copione possono offrire diverse possibilità di migliorare la qualità delle riprese di un film. Tutte queste funzionalità permettono ai registi di poter realizzare effetti speciali dall'aspetto realistico.

Sfruttate anche voi queste potenzialità per ottenere un film dall'aspetto professionale e di ottima qualità.

Alcune di queste tecniche sono realizzabili con la sola cinepresa, altri richiedono qualche tecnica di montaggio o di post produzione.

#### Usare uno schermo blu

Il film epico 300 (illustrazione e riquadro qui a fianco) è stato girato interamente con un set virtuale utilizzando uno schermo blu come sfondo, poi sostituito digitalmente.





### Effetti chromakey

Se il vostro budget è molto ridotto ma volete ottenere un aspetto professionale, perché non considerare di lavorare con un fondale verde o blu per poi sfruttare il chromakey in post-produzione? Lo schermo colorato verrà sostituito con qualunque ambientazione vogliate, dall'Himalaya ad una nave stellare.

Acquistate uno schermo verde o blu (oppure dipingete una parete) e poi illuminatela più che potete. Disponete gli attori lontani dallo schermo e assicuratevi che non indossino nulla di colore similare allo sfondo (altrimenti anche quel particolare verrà sostituito dallo sfondo!) Illuminate gli attori cercando di riprodurre l'illuminazione dell'ambientazione che andrete a sostituire. In seguito, durante la fase di montaggio, potrete sostituire lo sfondo verde con quello che vorrete utilizzando le funzioni di chromakey.

Film di esempio: 300



#### Giorno per notte

Girate le vostre scene di giorno, impostando le regolazioni di luminosità della cinepresa fino a che non assomiglierà a una ripresa notturna. Cercate di mantenere delle zone abbastanza luminose, altrimenti perderete tutti i colori. Potete anche variare il bilanciamento del bianco per effetti particolari.

Film di esempio: 28 giorni dopo





#### Filatura

Questa tecnica è la versione povera dello schermo verde ed è molto semplice da realizzare. Filmate la prima scena con pochissima luce o oscurando parte della pellicola. Poi filmate una seconda scena con più luce. Questa tecnica è più adatta alle scene notturne.

In fase di montaggio potrete sovrapporre le due scene.

Film di esempio: Incontri ravvicinati del terzo tipo



# Oggetti volanti

Ecco come fare volare un oggetto per una stanza: fate cadere un oggetto attraverso l'inquadratura. Quando questo spezzone verrà riprodotto al contrario sembrerà che lieviti da solo. In *Harry Potter e l'ordine della fenice*, un filo di nylon è stato attaccato ad un oggetto che poi è stato strattonato dalla mano di Harry. In questo modo sembra che l'oggetto voli verso la sua mano immobile.

Film di esempio: Harry Potter e l'ordine della fenice



#### Effetti di luce

La luce riesce a creare atmosfera ed emozione. Provate queste idee:

- Puntate una luce verso una bacinella d'acqua che scuoterete perché i rifiessi delle increspature illuminino il vostro set.
- Realizzate faretti con forme particolari utilizzando mascherine di cartone per simulare barre di prigione, fiocchi di neve o cartelli stradali.

Film di esempio: Blade Runner





# Rallentatore per primo piano

Fate recitare l'attore più lentamente del normale, in modo simile a un mimo. Filmate lo sfondo a velocità normale, senza muovere la cinepresa. Quando sovrapporrete le due immagini l'attore sembrerà camminare in un sogno. Film di esempio: *Trainspotting* 



# Camminare all'indietro

Chiedete ai vostri attori di camminare all'indietro in una strada affoliata. Riproducendo il filmato al contrario sembrerà l'opposto. Per girare questa scena occorre allenamento, ma se girate uno spezzone moito lungo otterrete un ottimo effetto.

Film di esempio: The Time Machine



# Rallentatore dello sfondo

Girate una scena a doppia velocità con uno sfondo in movimento. Riproducendo il filmato a velocità normale sembrerà che lo sfondo si muova velocissimo. Il sonoro, se presente, dovrà venire adattato in post produzione.

Film di esempio: Paura e delirio a Las Vegas



### Prospettiva forzata

Potete alterare il modo in cui un attore appare rispetto allo sfondo collocandolo in modo particolare rispetto alla macchina da presa. Per rimpicciolire un attore dovete allontanarlo dalla macchina da presa, per farlo apparire gigante dovete avvicinarlo. Potete anche realizzare modellini che facciano sembrare l'attore più grande o più piccolo della realtà.

Film di esempio: Il signore degli anelli (gli hobbit sono stati filmati in questo modo per farli interagire con lo sfondo).



### Duplicare un attore

Questa tecnica vi consente di avere due volte lo stesso attore nella stessa scena. Vi occorrerà un montaggio digitale che sia in grado di cancellare lo sfondo automaticamente. Girate sempre con la cinepresa fissa, impostando manualmente la messa a fuoco e l'esposizione, con l'attore sempre a un lato dell'inquadratura. L'attore non deve mai attraversare la metà centrale dell'inquadratura. In seguito girerete l'altra metà dell'inquadratura.

Film di esempio: Mi sdoppio in quattro

Un anello per domarli tutti...
La prospettiva forzata e la tecnologia digitale sono state utilizzate per fare apparire il Frodo di Elijah Wood più piccolo rispetto al Gandalf di lan McKellen nel film Il signore degli anelli.

Vedere doppio o anche di più Grazie alle riprese multiple e alla post produzione digitale Michael Keaton ha potuto recitare assieme ad attri tre se stesso nel film di Hiarold Ramis Misdoppion quattre





# Luci, cellulare e azione!

I telefoni cellulari sono un modo semplice e accessibile per riprendere e mostrare il vostro lavoro. Prima di poter girare un film adatto a uno schermo così piccolo è necessario capire alcuni principi di base. Vedere anche Scegliere e usare la cinepresa, pagina 41 In sonoro, pagina 48

Per riprendere il vostro film è possibile utilizzare un qualunque telefono cellulare. I vantaggi sono chiari: è possibile filmare in posti e in situazioni dove una cinepresa più grande non è adatta. Gli svantaggi sono la scarsa qualità video (anche se il progresso tecnologico continua ad avanzare) e la necessità di registrare l'audio in un dispositivo separato. I consigli presenti in questa pagina vi consentiranno di realizzare un filmato con un aspetto più professionale.

Cellulare multimediale I telefoni cellulari di nuova generazione, ad esempio la serie N di Nokia, sono in grado di riprendere e riprodurre filmati.



#### REGOLE PER FILMARE CON UN CELLULARE

#### 1 No alle inquadrature ampie

Le inquadrature con il soggetto più lontano di 50 metri non sono sufficientemente chiare. Cercate di tenere il soggetto il più vicino possibile.

#### 2 No ai movimenti veloci

Ogni movimento troppo rapido viene catturato male e quindi appare qualitativamente scadente in riproduzione.

#### 3 Evitare gli ambienti scuri

I telefoni cellulari realizzano video di buona qualità solo in piena luce. Gli ambienti scuri creano immagini granulose. Cercate di ottenere la massima intensità luminosa prima di iniziare a girare puntando delle lampade o aprendo le tende.

#### 4 Sorgente di luce

Tenete sempre la sorgente di luce più intensa alle spalle dell'operatore. Non mettete mai il soggetto in controluce a meno che non vogliate una silhouette.

#### 5 La qualità del suono non deve essere fondamentale

Registrando il sonoro attraverso un cellulare non si ottiene la migliore qualità possibile, quindi cercate di usare questa tecnologia solo per storie dove i dialoghi non sono fondamentali.

#### 6 Evitare panoramiche veloci

Le panoramiche veloci su uno schermo piccolo non sono altrettanto efficaci che sul grande schermo. Cercate di usare inquadrature stabili e lente.



#### 7 Registrazione del sonoro

Il sonore registrato dal cellulare non è a un livello qualitativo accettabile. Accertatevi di registrarlo con il miglior microfono in un'apparecchiatura adatta.

#### 8 Tenere l'obiettivo pulito

Pulite continuamente l'obiettivo della fotocamera del cellulare usando un apposito panno per la pulizia delle lenti.

#### 9 Uscire dall'inquadratura a sinistra ed entrare da destra

A causa della tecnologia di compressione dei filmati usate nei cellulari e su Internet, un attore che esce dall'inquadratura verso sinistra appare più nitido di uno che esce da destra. Lo stesso discorso vale anche per chi entra nell'inquadratura. Quindi ricordate che è sempre meglio entrare nell'inquadratura da destra e uscire da sinistra. Le prove pratiche della prova 99 vi aiuteranno a capire da soli tutti questi problemi tecnici di persona.



#### Cinepresa contro telefono cellulare

Eseguite queste prove con la macchina da presa, poi ripetetele con un telefono cellulare.

- Inquadrate un amico che si avvicina all'obiettivo partendo da 20 metri. Tenetelo sempre a fuoco.
- Inquadrate un arnico che corre attraverso l'inquadratura, entrando da sinistra e uscendo a destra, poi ripetete l'opposto.
- Inquadrate un amico fermo al centro dell'inquadratura, poi fate una panoramica a destra o a sinistra di 90°.
- Riprendete il soggetto illuminato dal davanti o dal retro.



Questi fotogrammi sono stati ripresi con una macchina da presa, confrontate i risultati con quelli ottenuti con il vostro cellulare.







10 metri



Entrata da sinistra



Centro



2 metri



Uscita da destra



### Rivedere le riprese di prova

Caricate le vostre riprese di prova su Youtube.com, dailymotion.com o un altro sito analogo e osservate cosa succede ai filmati quando vengono riprodotti. Annotate i vostri commenti in base a questo schema:

- Sonoro
- Qualità delle immagini
- Fluidità delle immagini
- Facilità di caricamento

Notate delle differenze?



#### Vldeo musicale girato con telefoni cellulari

Il gruppo The Presidents of the United States of America ha realizzato il proprio video musicale per *Some Postman* interamente utilizzano dei telefoni cellulari della Sony Ericsson.

# Il montaggio

Il montatore è uno dei quattro ruoli chiave della produzione di un film, assieme allo sceneggiatore, agli attori e al regista. Il contributo artistico di un montatore può migliorare notevolmente un film. Coinvolgete il montatore sin dalle prime fasi di preparazione della sceneggiatura perché avrà interessanti consigli da darvi.

# Vedere anche

Realizzare uno storyboard, pagina 28 Come giare un film, pagina 58

#### Il Foglio di montaggio

Il lavoro del montatore è quello di preparare un Foglio di Montaggio (FdM), guardando tutte le riprese e controllando le annotazioni di ripresa effettuate dalla segretaria di produzione. Una volta che il montatore ha ben chiaro qual è il materiale migliore, annota tutto sul foglio di montaggio. A quel punto il montatore rilegge il copione. discute delle sue idee con il regista e poi inizia il montaggio preliminare. Dopo averlo completato, in base anche ai pareri del regista, realizza il montaggio finale. A questo punto sono ancora possibili dei cambiamenti, fino a che non viene dato il via libera alla stampa della prima copia del film, che a quel punto diventa definitivo. Tutte le letture dei timecode dei tagli vengono riportate sul foglio di montaggio definitivo.

### Usare il materiale "B"

Gli inseriti, detti anche "B roll", sono il girato alternativo effettuato durante le riprese, spesso senza il sonoro. Possono tornare utili per nascondere eventuali errori di ripresa dell'inquadratura principale. Ad esempio se il narratore di un documentario ha un tic nervoso, lo si può nascondere passando ad un filmato di repertorio di quello di cui sta parlando. Nel cinema possono venire usati anche per indicare azioni che avvengono simultaneamente o flashback, in genere per aumentare la tensione o per rivelare il passato del personaggio.



# Montare a computer

Se avete un computer avete già un software di montaggio. Con Windows si chiama Movie Maker, con Apple iMovie. Entrambi i programmi sono concepiti per realizzare semplici montaggi. I programmi più complessi offrono sempre delle versioni di prova e tutorial gratuiti, tutto su Internet. Provateli tutti così da verificare quali sono le potenzialità offerte dalla tecnologia.

### Tipi di montaggio

Esistono diversi tipi di montaggio, ma quello più usato è un passaggio netto tra una scena e quella successiva. Seguono a ruota le dissolvenze incrociate e la dissolvenza in entrata o in uscita. Qualunque software di montaggio presenta queste possibilità di dissolvenza, spesso chiamate transizioni.

#### Montare su carta

Guardate tutto il girato e annotate su carta tutti i timecode del materiale migliore. In seguito potrete montare le sequenze avendo dei riferimenti e delle idee da cui partire.

#### Essere ordinati!

Se avete realizzato uno storyboard per il film, utilizzate gli stessi nomi e riferimenti così da non generare confusione e da semplificare tutto il processo di montaggio.

#### Continuità

Se il personaggio principale inizia una sequenza con delle calze gialle, assicuratevi che queste non diventino nere durante lo svolgersi dell'azione.

#### Montaggio in-camera

Il montaggio può venire eseguito anche direttamente con le videocamere, basta fermare le riprese al momento giusto e riprenderle senza avanzare la pellicola. Esistono anche dei concorsi, come quello molto divertente di "Straight-8 film competition".



### Tipi di montaggio e transizioni

Per completare questa prova vi occorrerà un computer con un software di montaggio e diversi spezzoni di film importati. I tagli all'interno del film portano questo nome perché tradizionalmente questa operazione veniva compiuta tagliando e unendo fisicamente la pellicola. Le dissolvenze più complesse venivano realizzate in un laboratorio fotografico. Alcuni software di montaggio chiamano le dissolvenze "transizioni". Eseguite questo tipo di montaggio:

- Stacco: il passaggio da una scena all'altra avviene in un solo fotogramma, senza nessun effetto intermedio.
- Dissolvenza incrociata: la prima sequenza sfuma nella seconda in un determinato numero di fotogrammi (vedere qui sotto).







■ Dissolvenza: da nero significa che l'immagine parte nera e diventa progressivamente più luminosa e chiara. A nero significa che l'immagine si scurisce progressivamente fino a diventare totalmente nera.









Attacco: La scena viene mostrata da due punti di vista diversi. Gli attori devono compiere gli stessi movimenti così che non si noti la transizione tra le due sequenze.