

Tra il banco e lo schermo

teoria e pratica dell'audiovisivo in contesti educativi

Corso per videomaker

Docenti IRC, Aprile 2021

Formatore: Michele Gennari

OGGETTIVA

- L'immagine mostra una porzione di realtà in modo diretto e funzionale, presentando le cose senza alcuna mediazione e presentando tutto ciò che in quel momento è necessario conoscere.
- Implica un vedere esauriente, il punto di vista da cui si osserva la realtà va dritto alle cose e cattura quanto è necessario sapere.

OGGETTIVA IRREALE

- L'immagine mostra una porzione di realtà in modo anomalo o apparentemente ingiustificato, segno di una intenzionalità comunicativa che va esplicitamente oltre la semplice raffigurazione.
- Esempi: ripresa da luoghi impossibili, inquadratura a piombo, movimenti di macchina vertiginosi

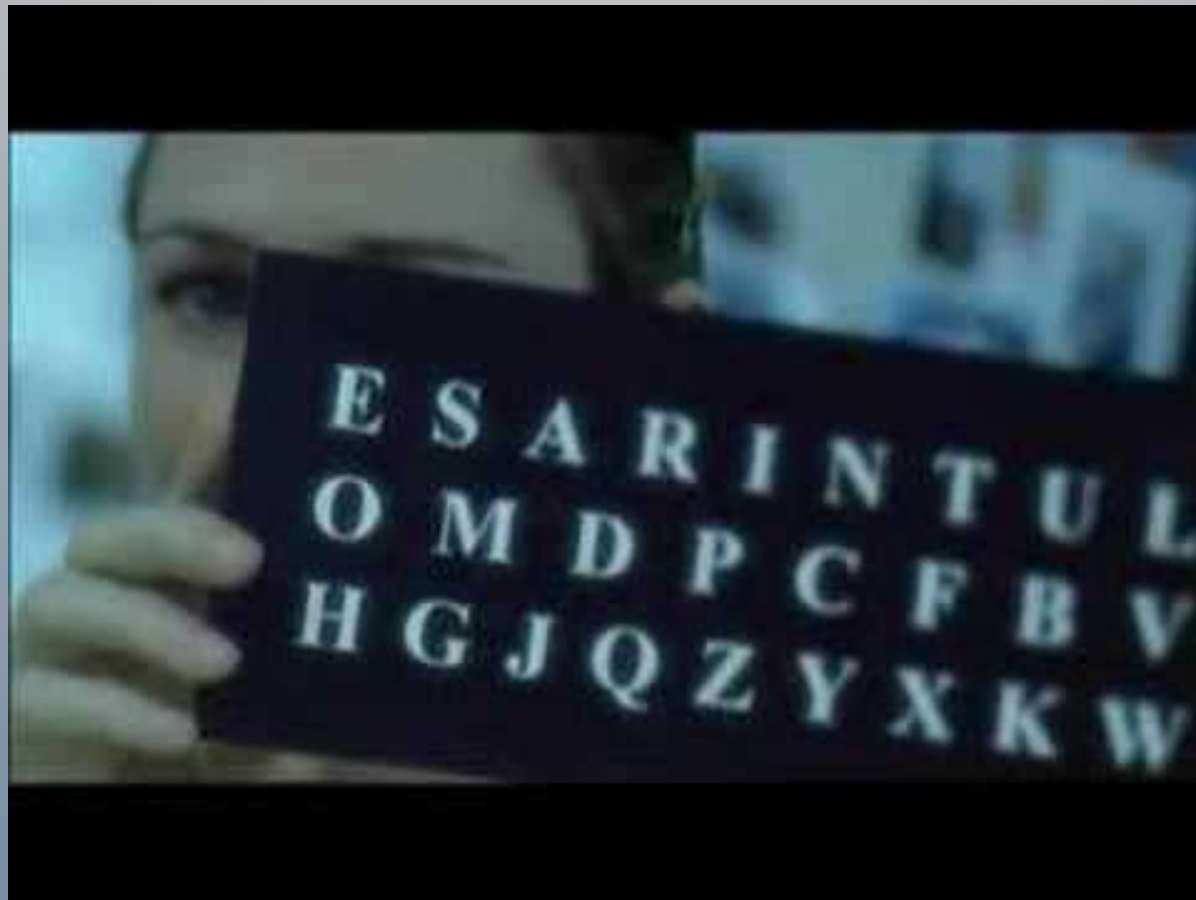


Videogame



<https://youtu.be/JsmtOfSEZU4> GTA V

Lo scafandro e la farfalla (2007)



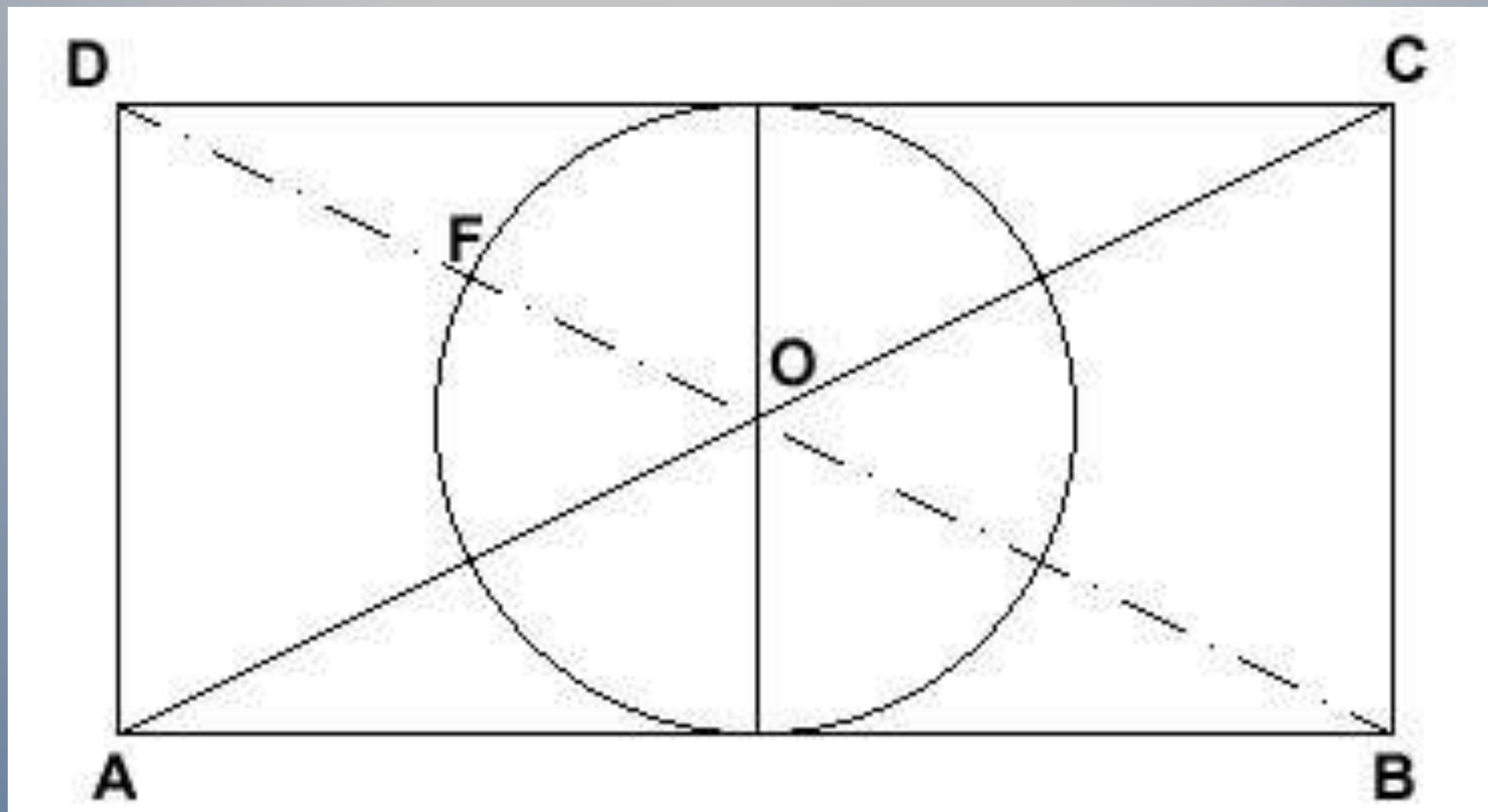
Paranormal activity (2007)



Selezionare il soggetto

- Inquadrare è selezionare.
- Cosa sto inquadrando?
- Cosa dovrebbe “guardare” lo spettatore?
- Determinare il cuore dell'inquadratura.
- Non importa che sia un piano dettaglio o un campo lungo, deve esserci qualcosa che “parla” allo spettatore.

- Cosa è sfondo e cosa è superfluo?
- Lo sfondo può valorizzare il soggetto?
- Lo sfondo distrae dal mio soggetto?
- Dare risalto al soggetto non significa sempre metterlo al centro delle diagonali del rettangolo/inquadratura.



Blade Runner, Ridley Scott



Riempire l'inquadratura

- Individuato un singolo elemento (soggetto dell'inquadratura), come inquadrarlo?
- Riempire l'inquadratura con questo soggetto o ampliare la veduta e mostrare anche l'intorno?
- Catturare i particolari del soggetto o metterlo in relazione al contesto nel quale si trova?
- Riflessione da fare indipendentemente dalla grandezza scalare che intendiamo adottare.

Attenzione allo sfondo

- Occorre porsi continuamente il problema di come e con cosa riempire l'inquadratura.
- Un esercizio può essere quello di costruire un'immagine/inquadratura in cui lo sfondo mostri anche il contesto del soggetto.
- (oppure prevedere un movimento di macchina che lo riveli in un secondo momento)
- Il soggetto deve essere enfatizzato dallo sfondo e non contraffatto.

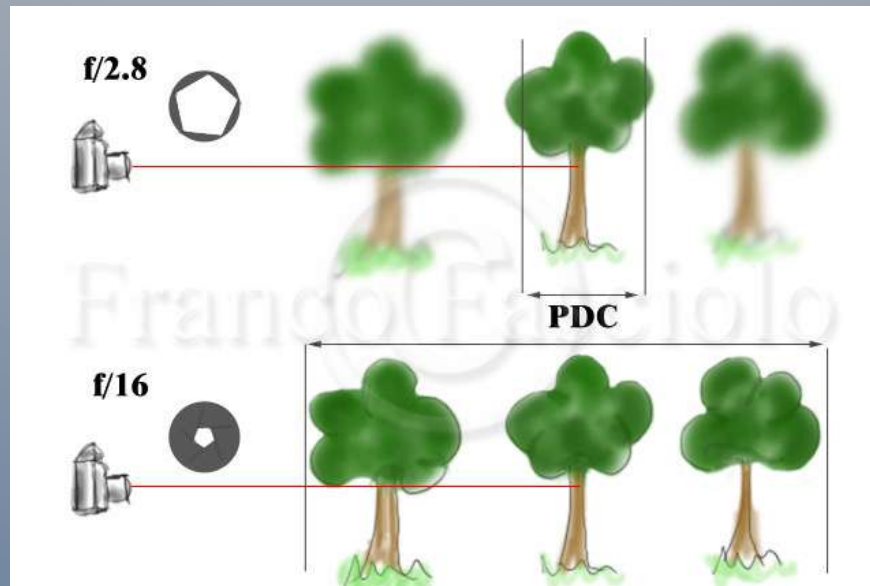
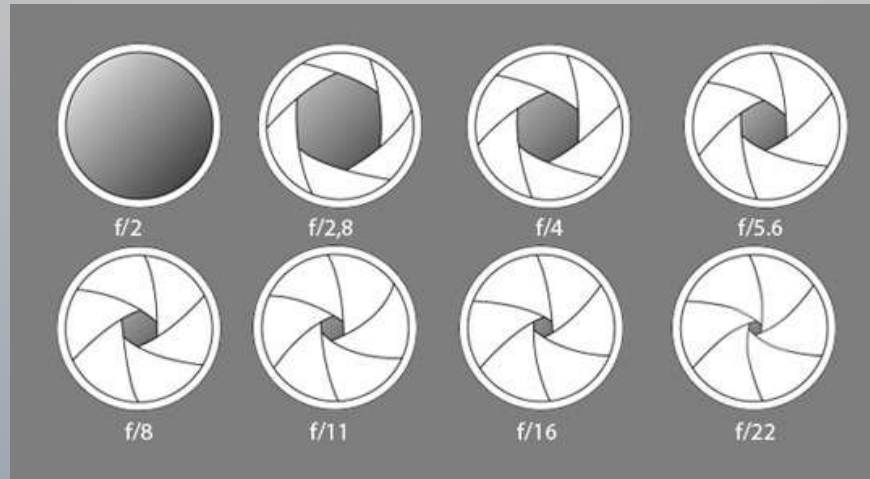


Colombian Children in Cartagena, Michael Freeman

Profondità di campo

- Scegliere se utilizzare **deep focus** o **soft focus**.
- Se girate con una reflex, potete impostare la funzione AV (priorità diaframma).
- Il diaframma controlla, oltre a quanta luce passa nell'obiettivo per arrivare al sensore, la profondità di campo.
- Un diaframma molto aperto riduce la profondità di campo, viceversa se chiudete il diaframma otterrete maggiore profondità di campo e mantenere lo sfondo più nitido.

Diaframma e profondità di campo



Greed, Erich Von Stroheim



Quarto potere, Orson Welles



I giorni del cielo, Terrence Malick



Messa a fuoco



Geometrie

- La geometria di un'immagine è il suo aspetto grafico: risultato di linee e forme, indipendentemente dall'effettivo soggetto.
- Linee e forme possono essere evidenti o date dal modo in cui siamo abituati a leggere le immagini.

Attenzione alle linee

- Le linee (orizzontali, verticali e oblique) sono uno strumento importante per comporre un'inquadratura.
- Una linea o una serie di linee non devono necessariamente essere formate da oggetti solidi.
- Ad esempio possono essere tracciate con la luce.
- Orizzontali o verticali **IMPORTANTE** che siano parallele ai margini dell'inquadratura.

Linee d'entrata

- Le linee possono dirigere lo sguardo attraverso l'inquadratura.
- Possono spingere il nostro occhio verso il soggetto.
- Individuarle non è difficile, pensate a gambe e braccia, possono essere disposte in modo da portare l'attenzione su u viso.

Psycho, Alfred Hitchcock, 1960



Psycho, Alfred Hitchcock, 1960



Quarto potere, Orson Welles (1941)



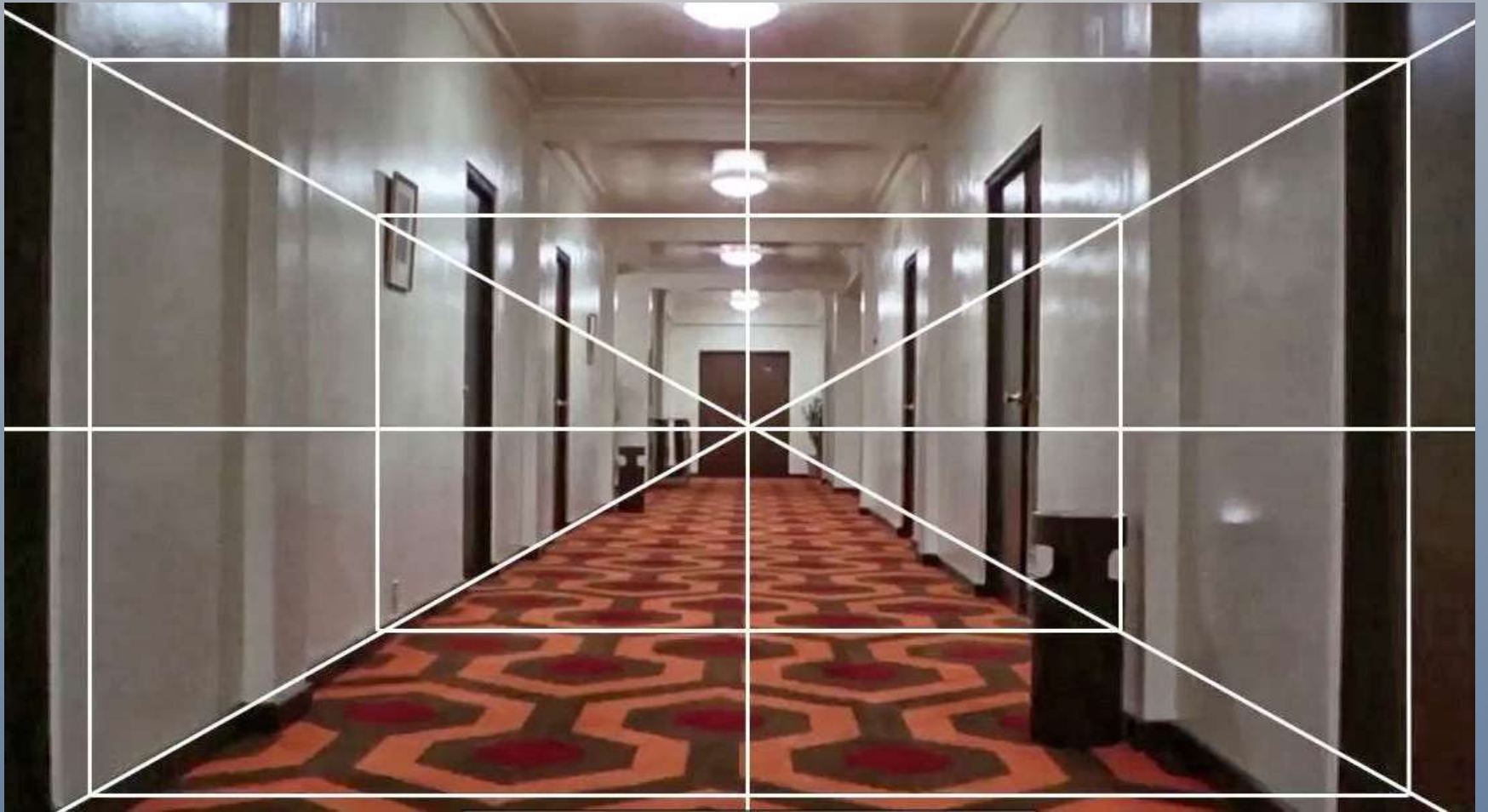
Simmetria

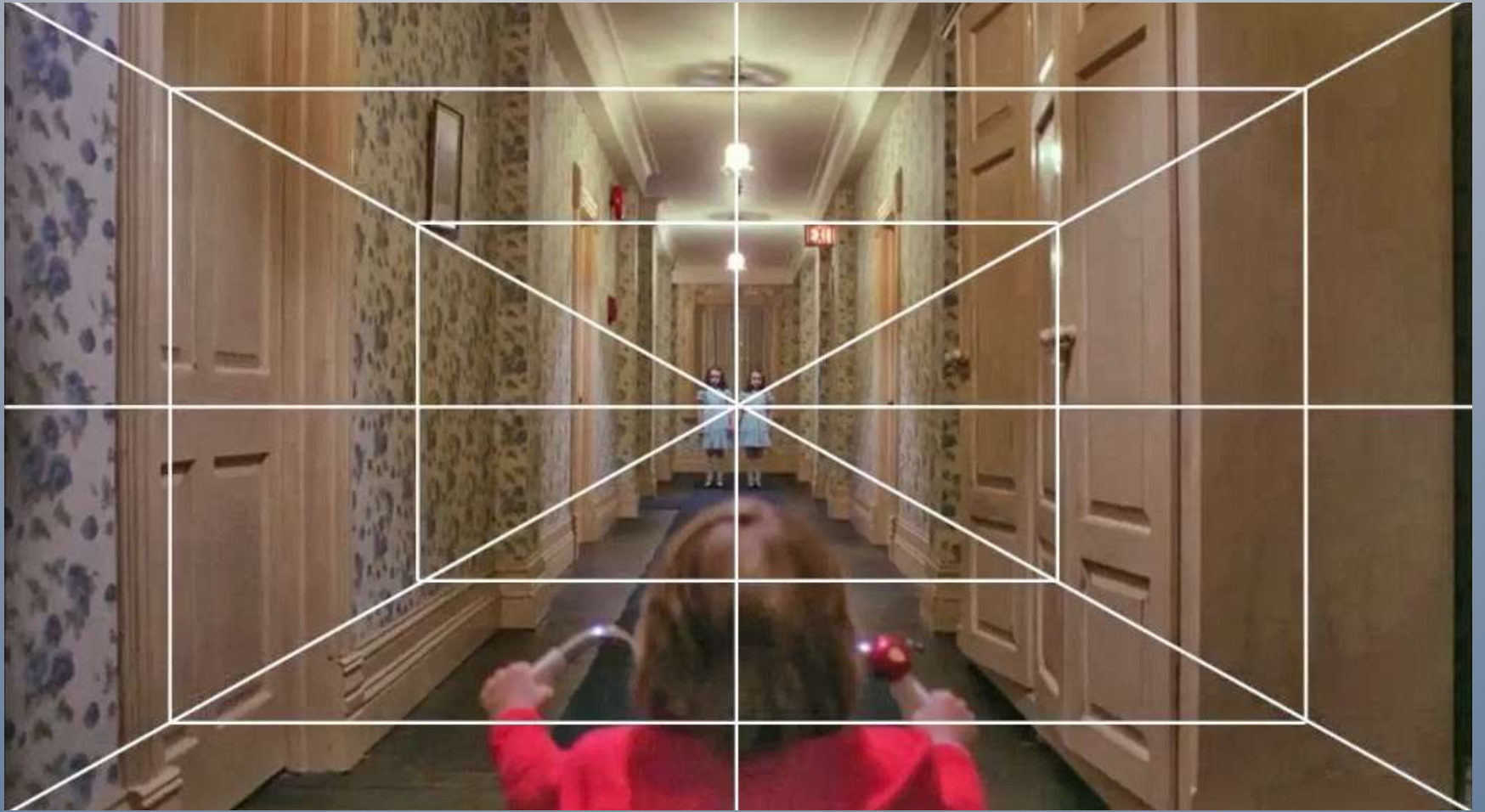
- Particolare tipo di equilibrio che porta all'estremo i principi di bilanciamento.
- Scienza esatta e impone precisione.
- Effetto potente ed evidente.
- Risultato di grande impatto.
- Occorre molto tempo per costruire e organizzare l'inquadratura.
- Può essere necessario l'intervento dello scenografo.

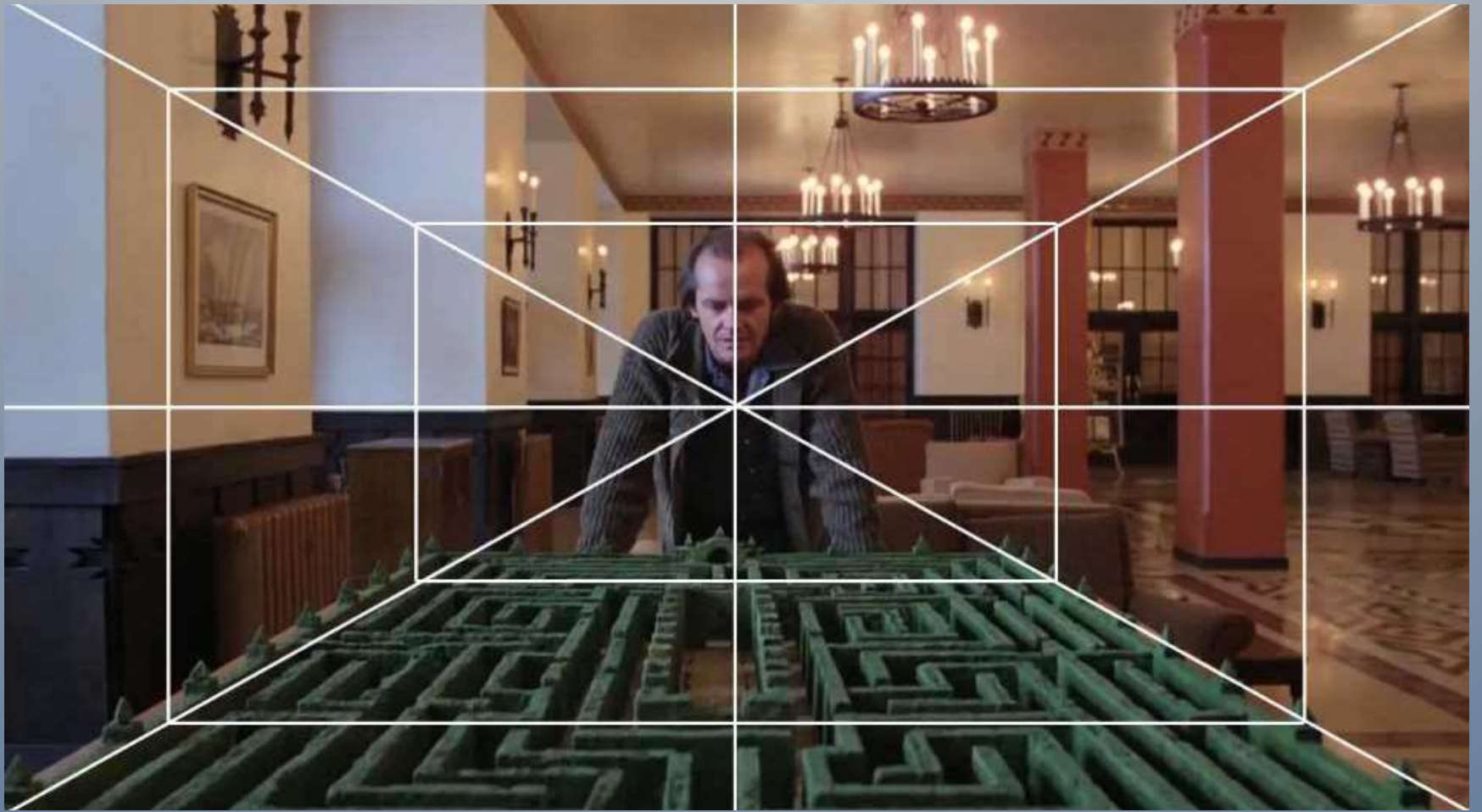
Luigi Ghirri, *Valli Grandi Veronesi*



Shining, Stanley Kubrick

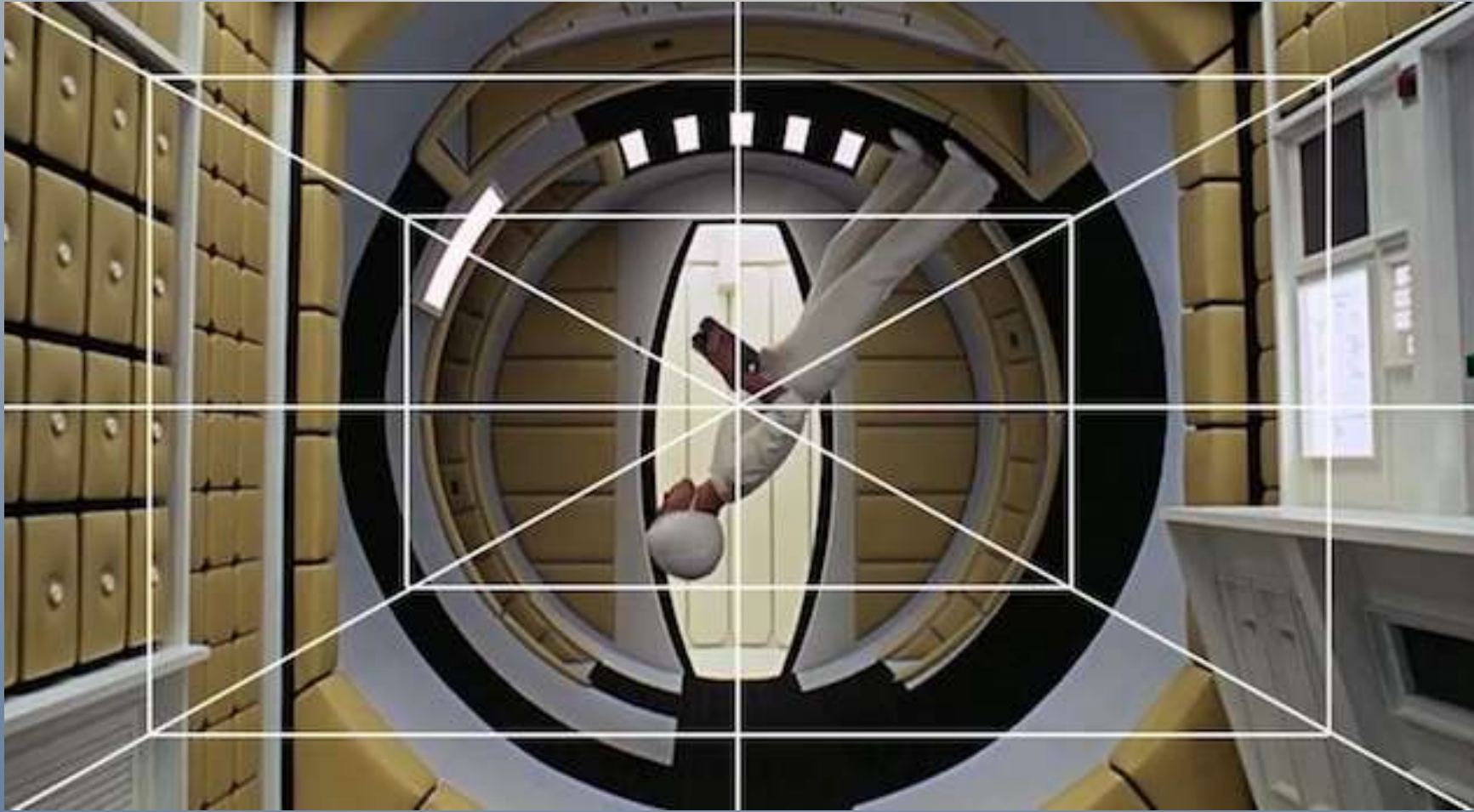






2001 Odissea nella spazio, Stanley Kubrick





Il cinema di Wes Anderson



Video di Kogonada su Wes Anderson



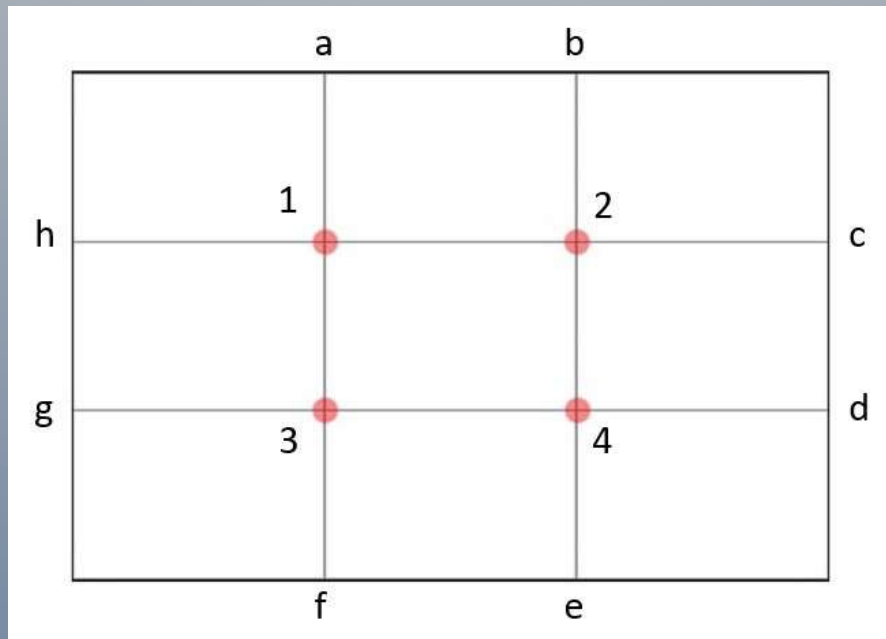
Moonrise kingdom, Wes Anderson





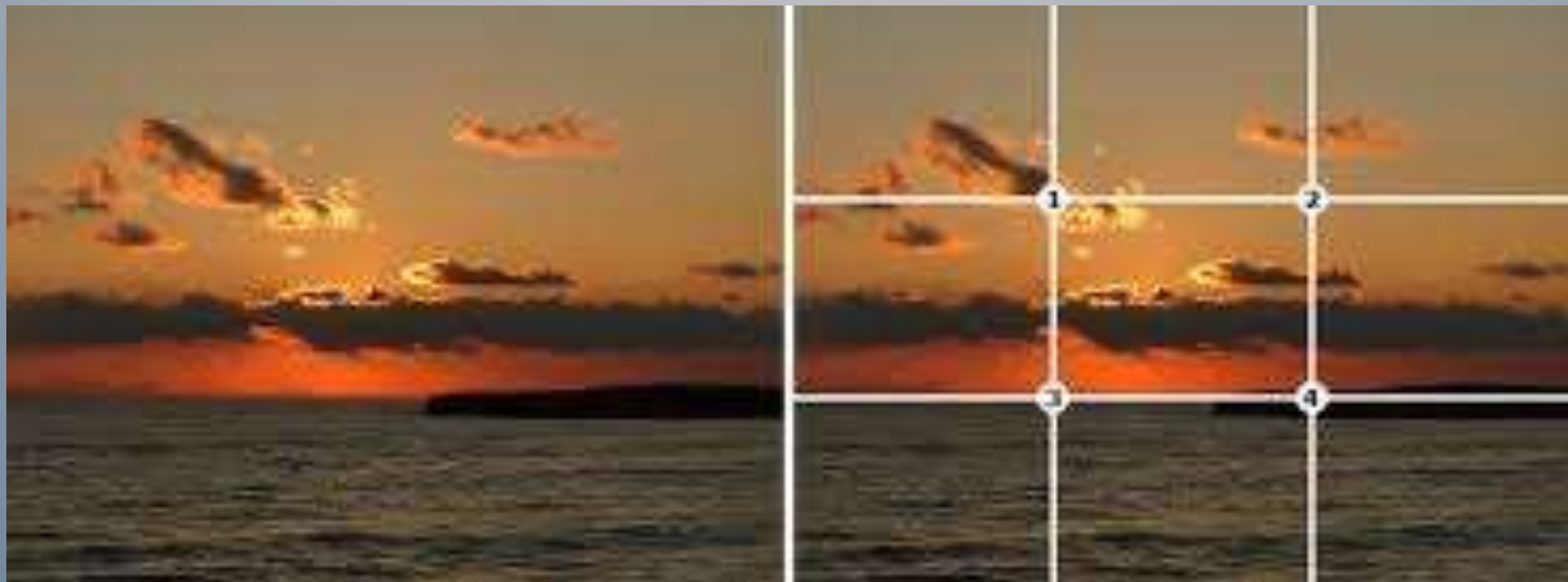
Regola dei terzi

- La *regola dei terzi* prevede la divisione dell'immagine in 9 parti mediante l'uso di **2 linee immaginarie orizzontali e 2 verticali**, in modo da formare una griglia composta da 3 terzi orizzontali e 3 terzi verticali.



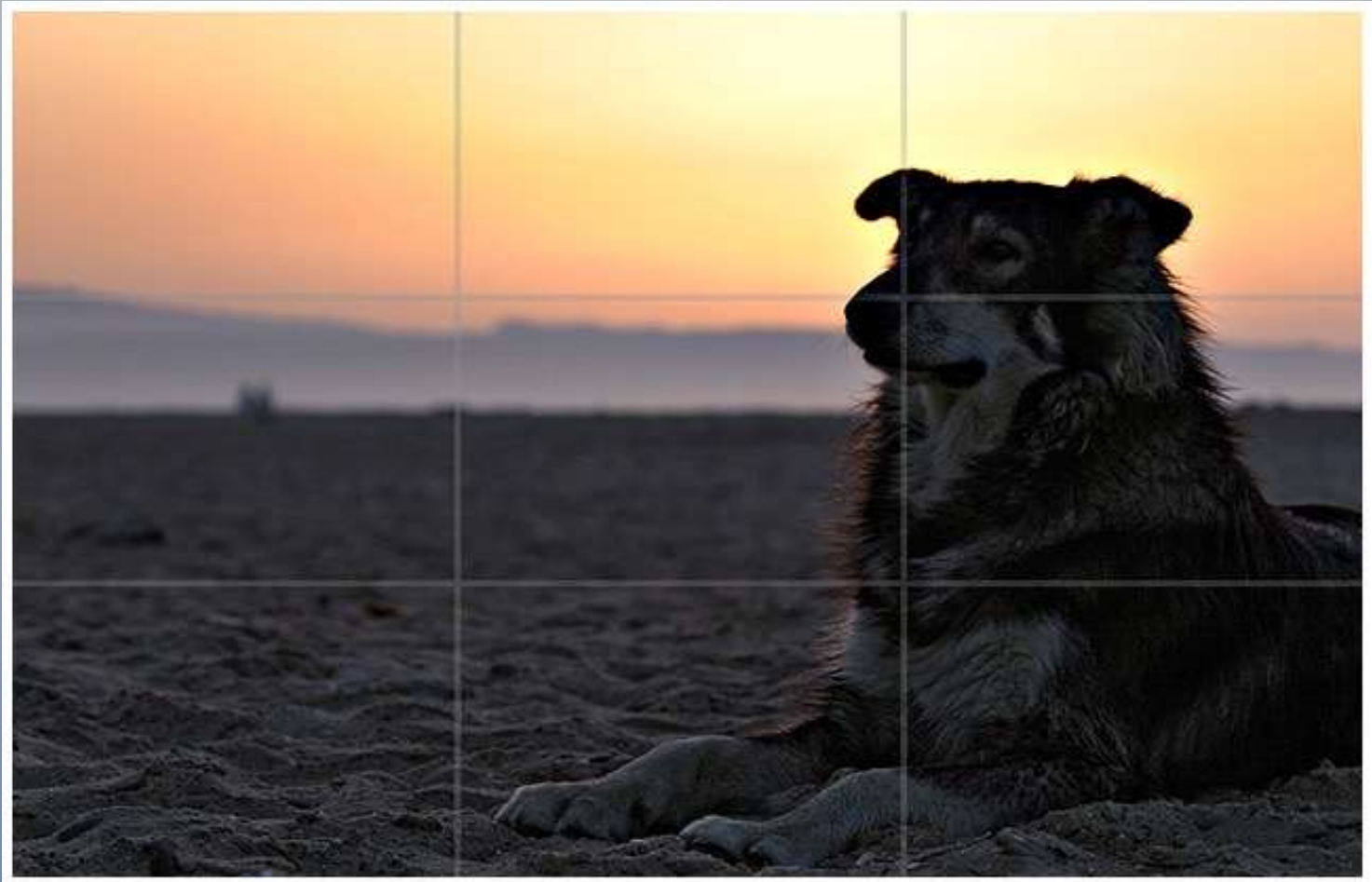
Luigi Ghirri, *Lido di Spina*



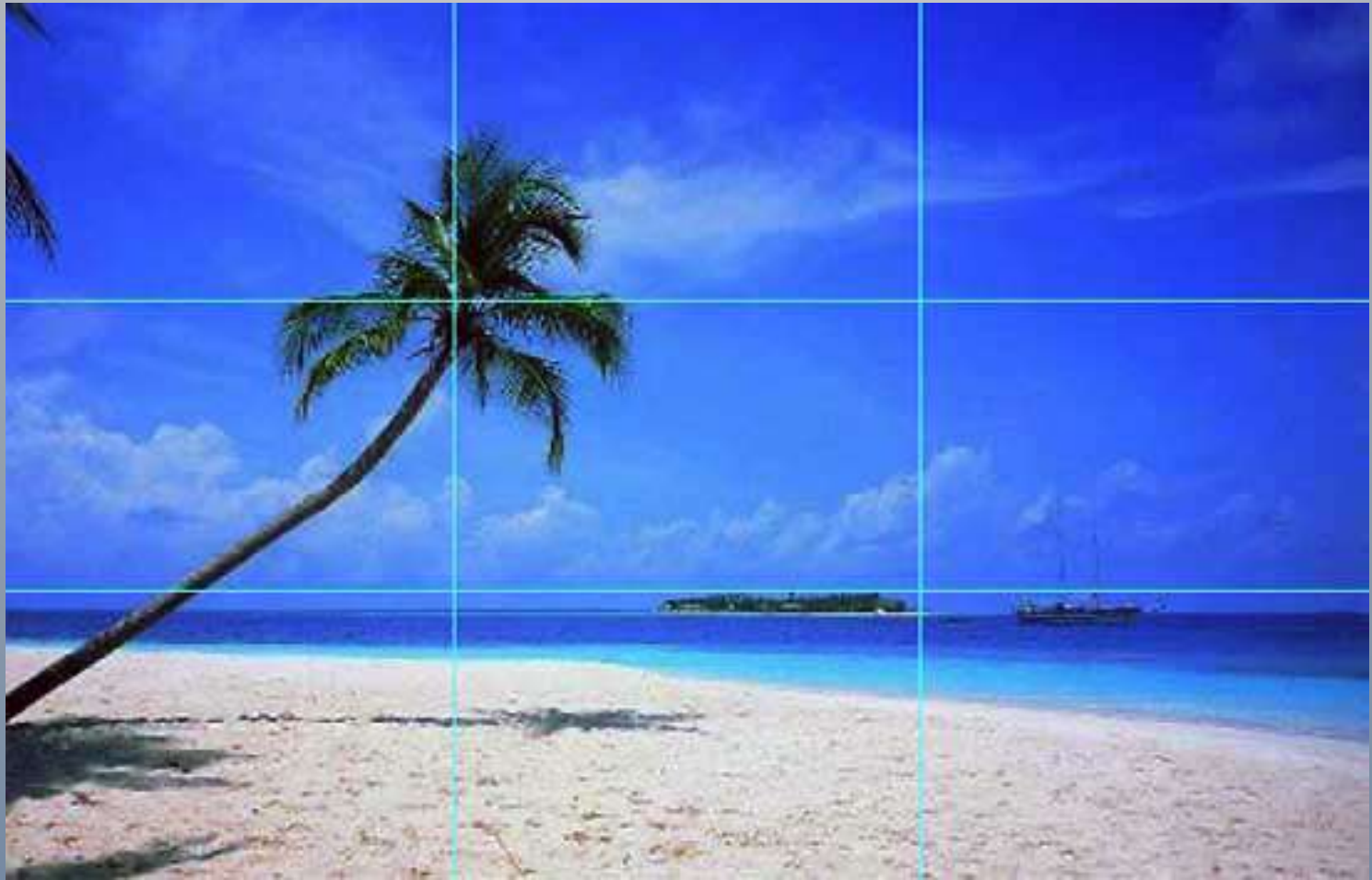




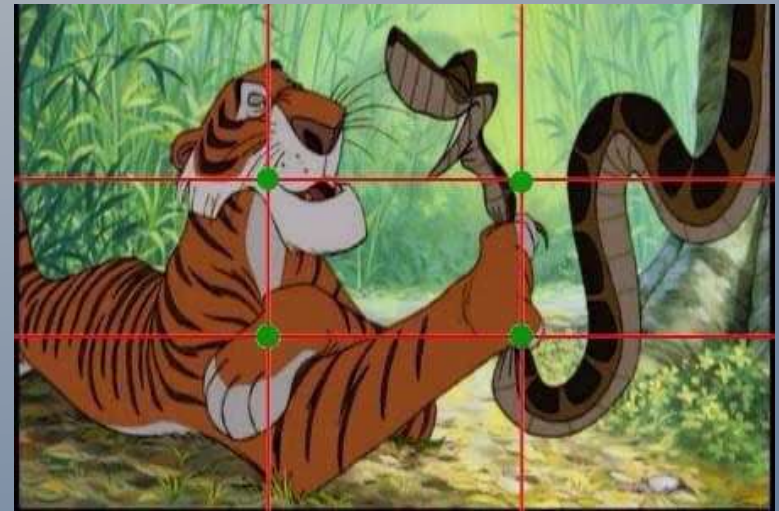
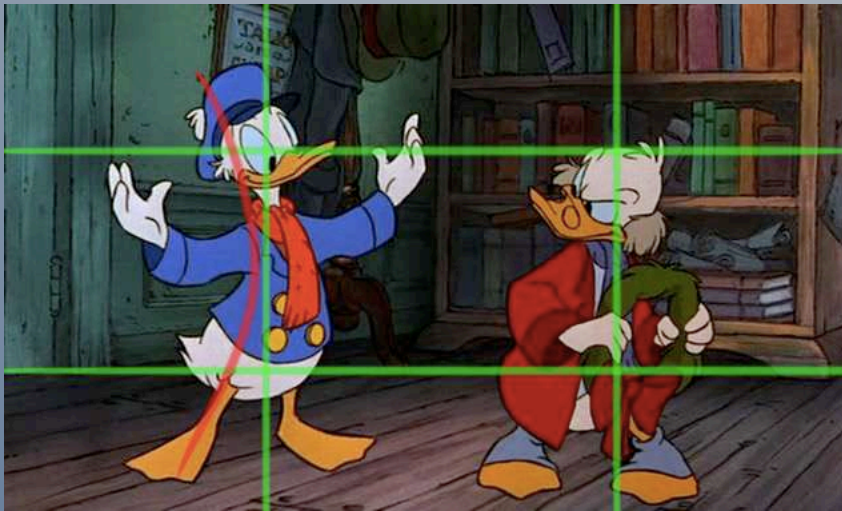
- I punti di intersezione nella griglia sono detti “**punti di fuoco o punti forti**” in quanto il nostro occhio focalizza per primo tali punti quando guardiamo una foto, e precisamente nell’ordine indicato **punto 1, punto 2, punto 3 e punto 4.**







Disney - Pixar



Lawrence d'Arabia, David Lean







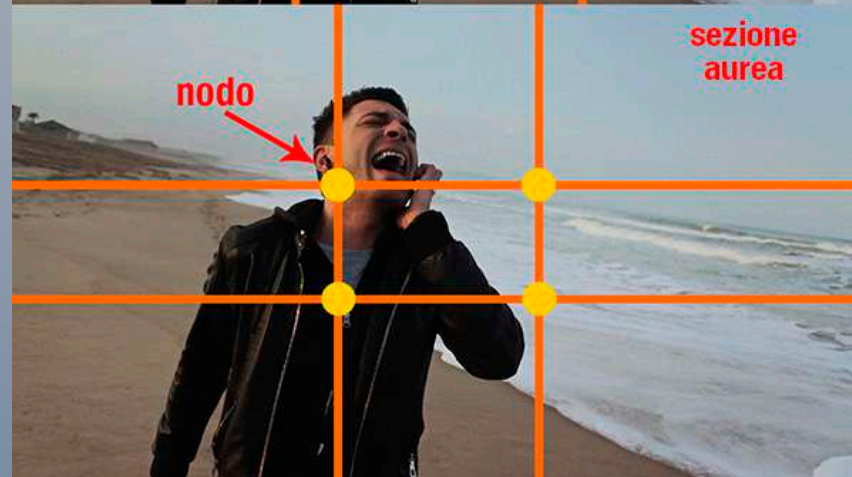
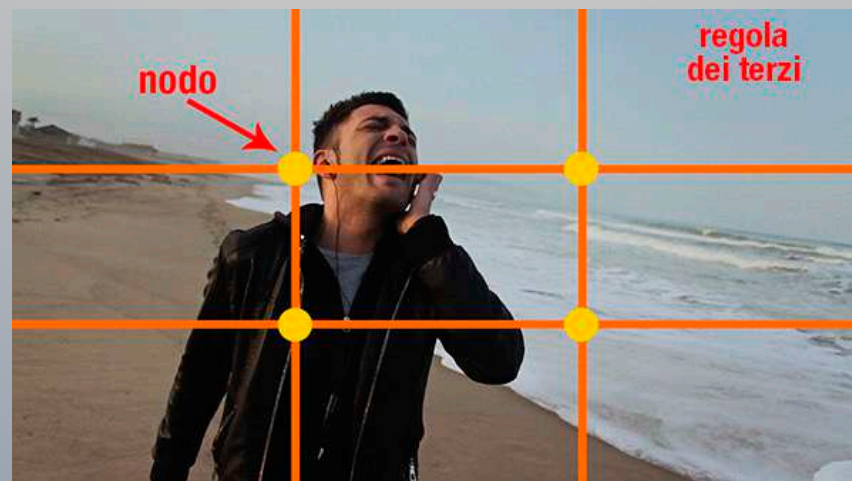


Il petroliere, Paul Thomas Anderson







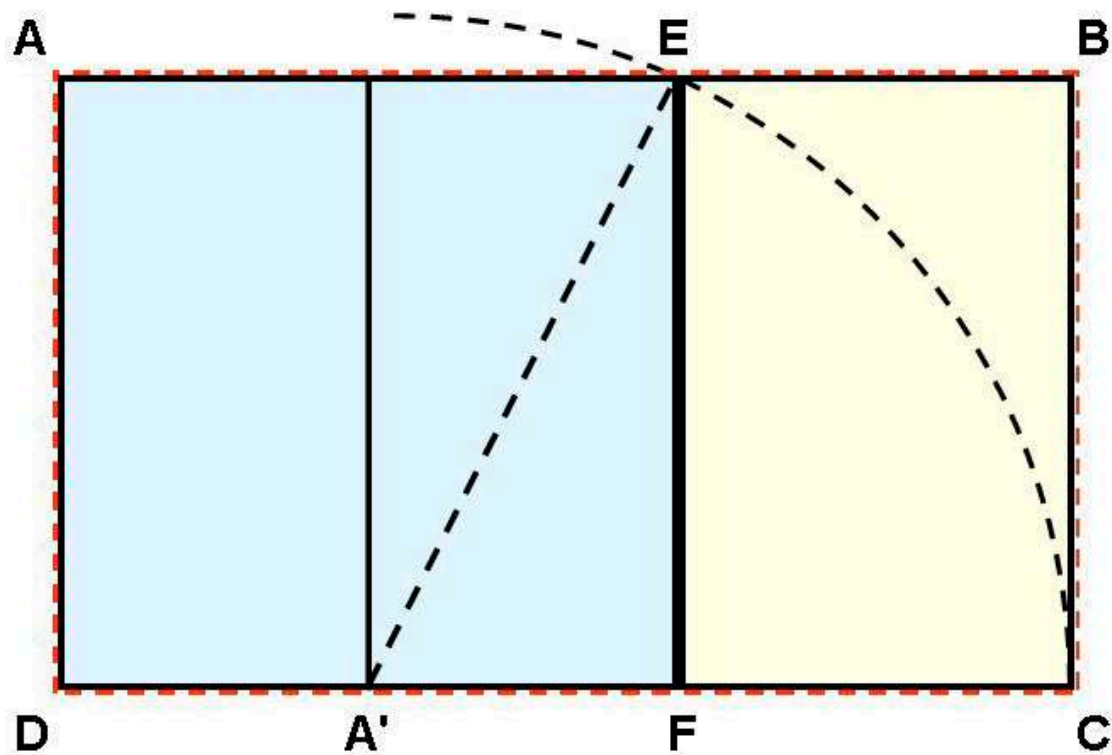


Sezione aurea

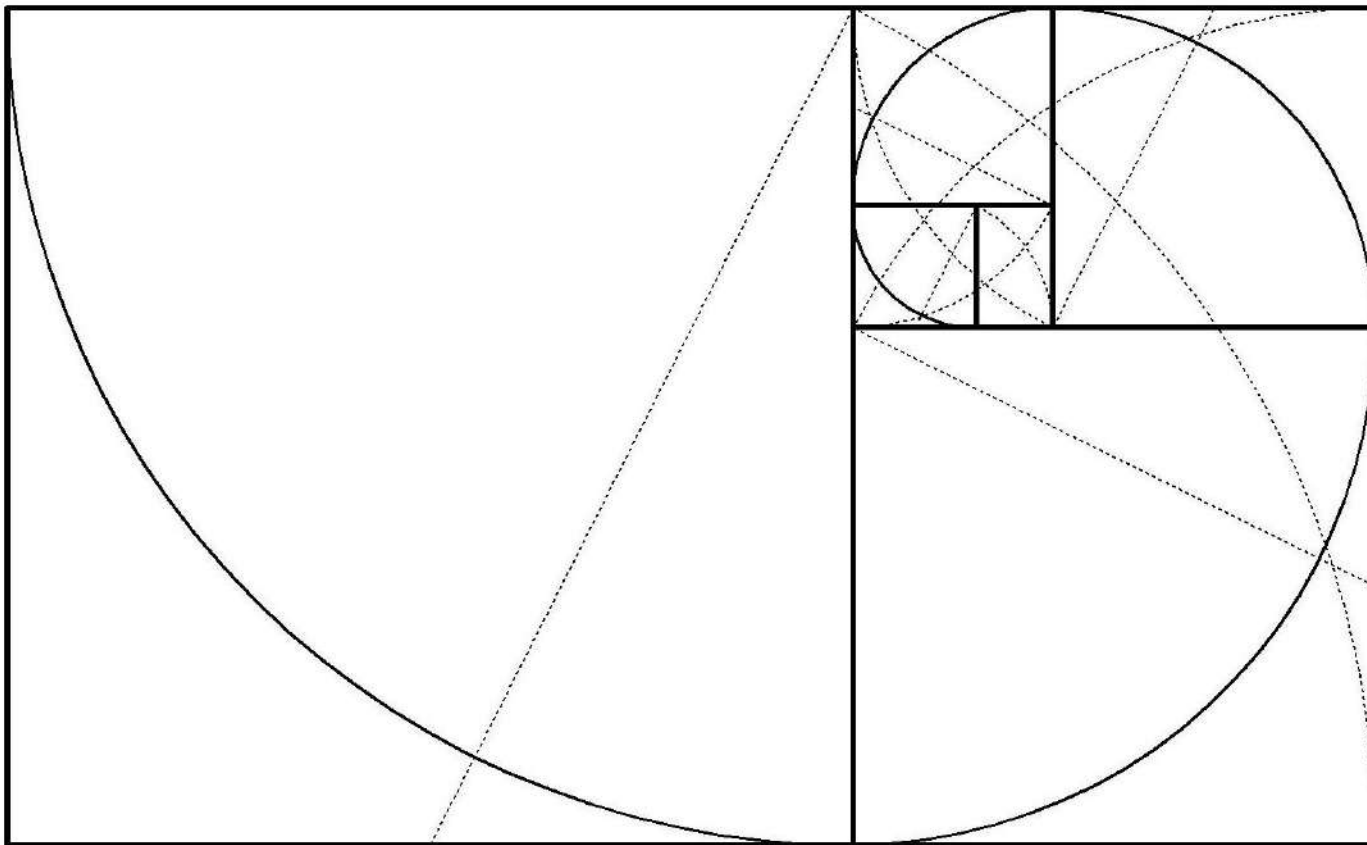
- Regola per distribuire e disporre gli elementi in uno spazio.
- Si trova in natura.
- Utilizzata in architettura.
- Utilizzata in pittura.
- Utilizzata in fotografia.



Rettangolo aureo

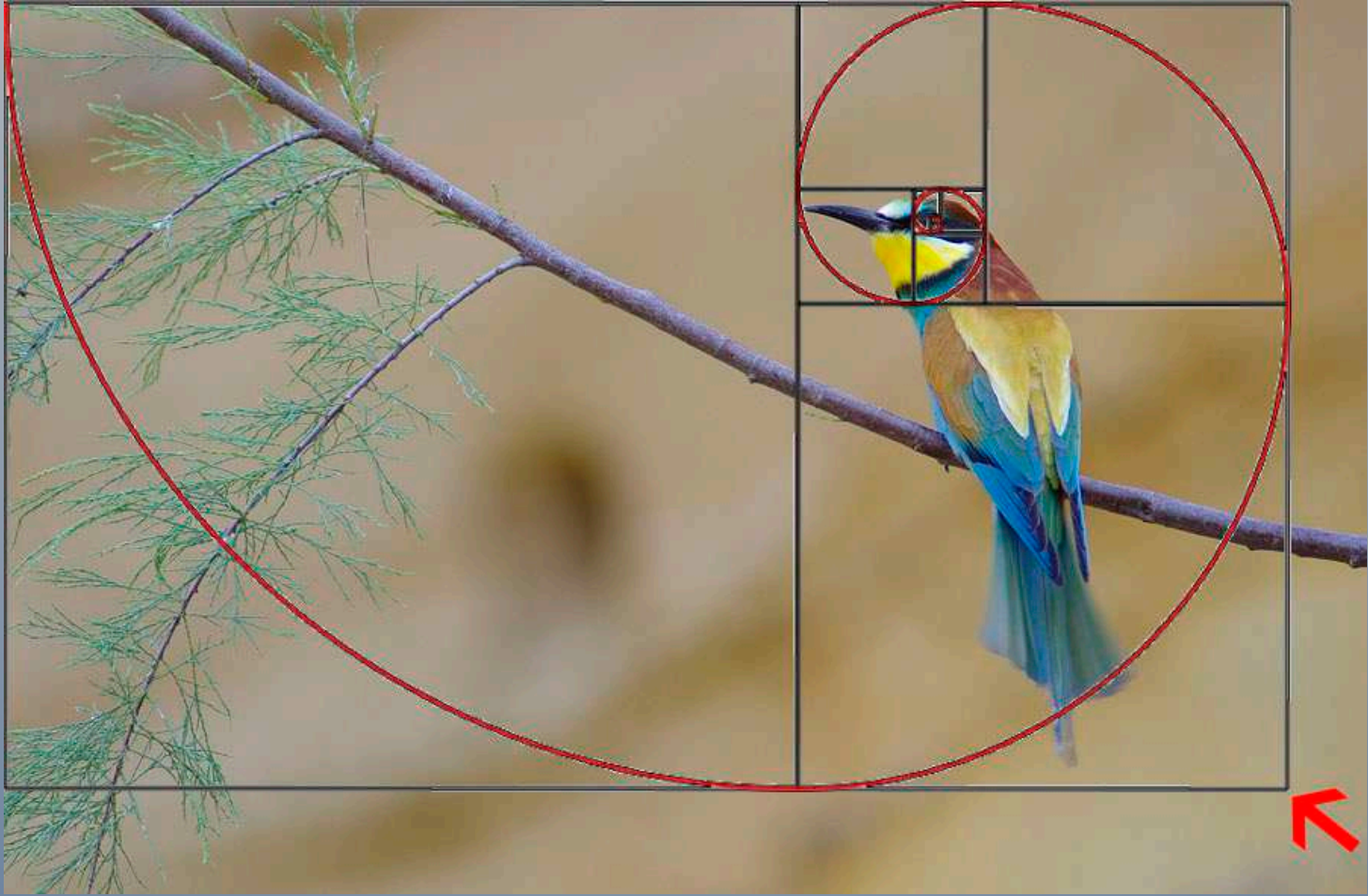


Spirale aurea





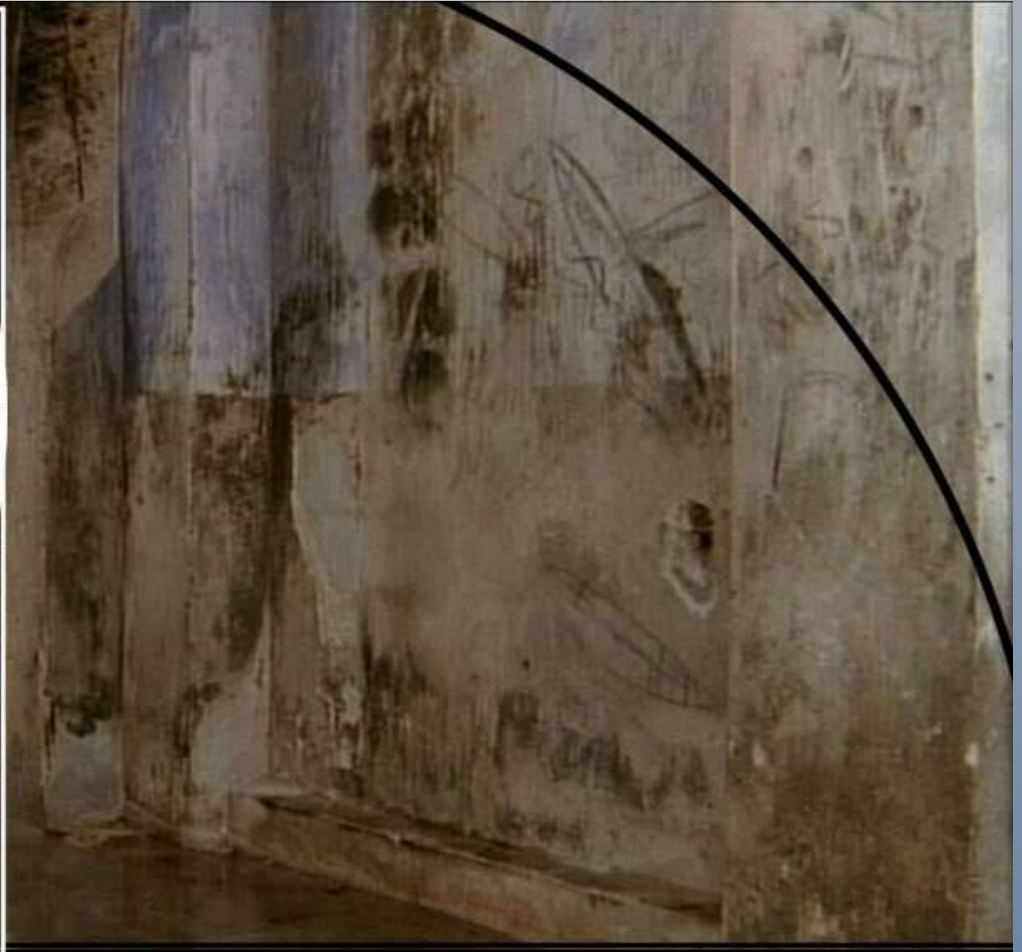
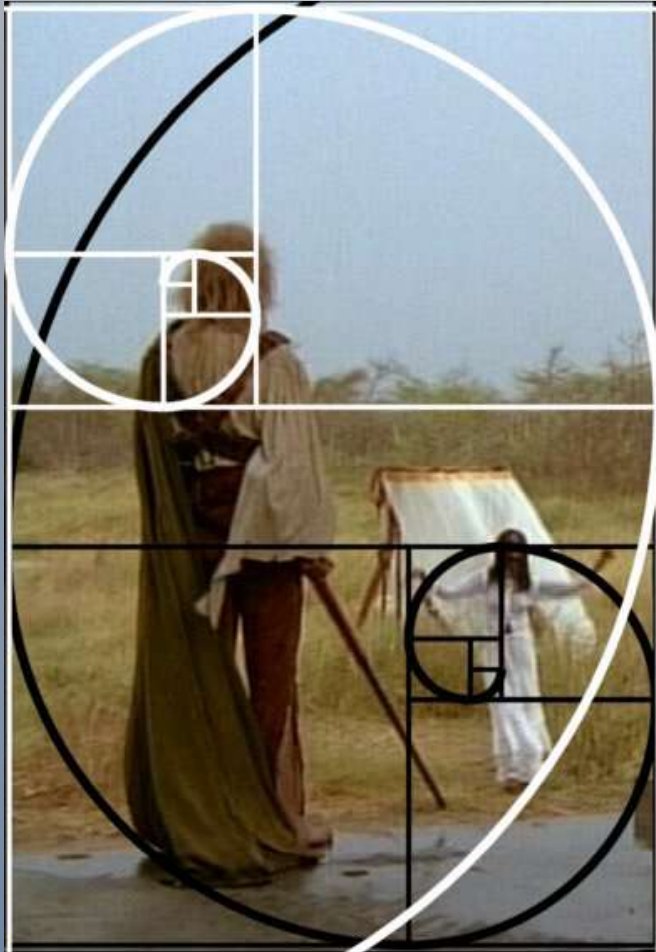




Prega il morto e ammazza il vivo,
Giuseppe Vari



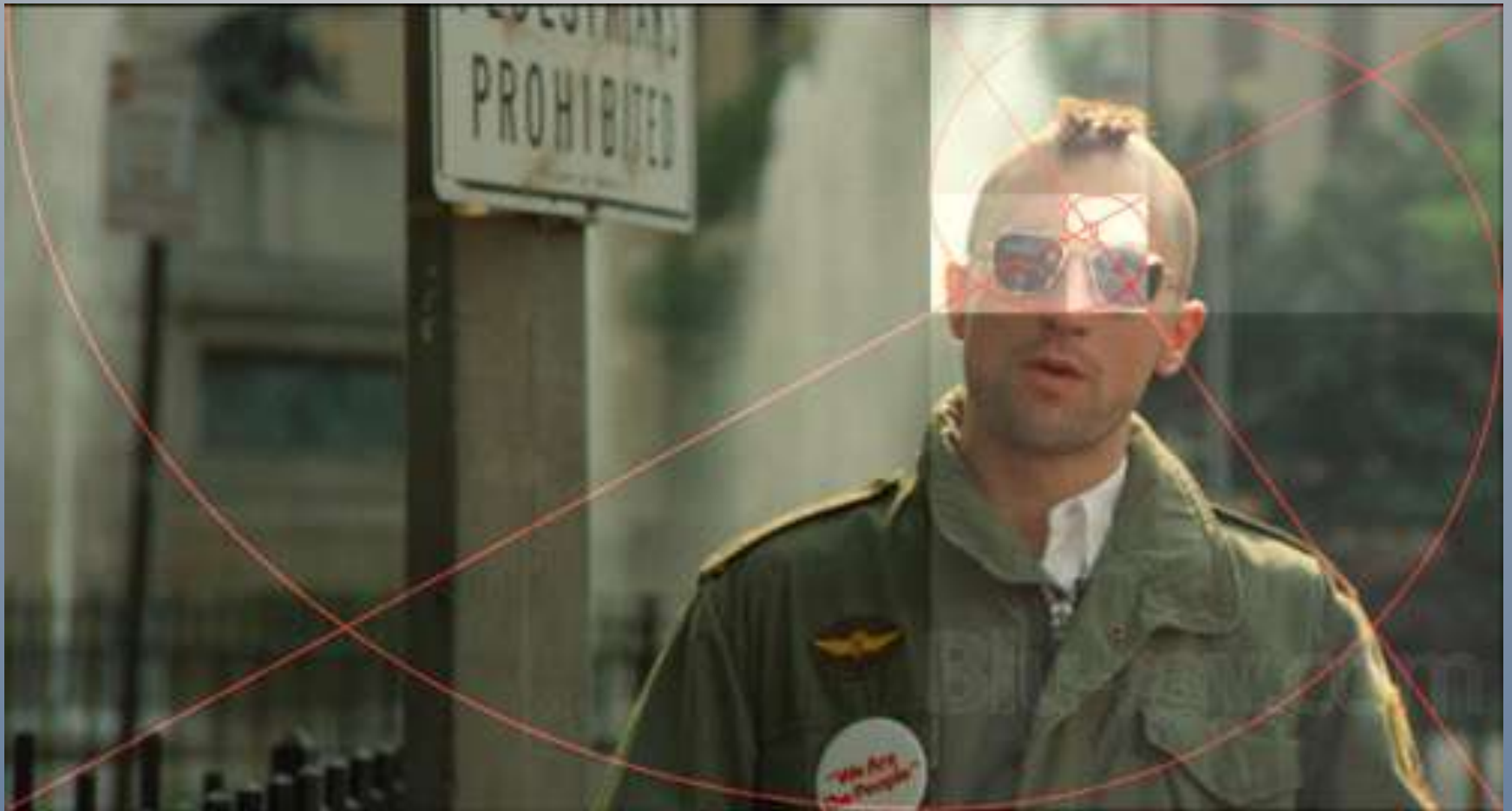




Il buono, il brutto e il cattivo, Sergio Leone



Taxi driver, Martin Scorsese





Mi preparo a fare una
registrazione video...

Durata

Consiglio di non superare gli 8 minuti.

- Potrete eventualmente dividere la lezione o l'unità didattica in due o tre video, quindi 3 unità indipendenti di 8 circa.
- Questa durata consente di creare un formato agile leggero e funzionale alle diverse fruizioni.
- Inoltre permette di gestire in maniera più efficace eventuali criticità in fase di registrazione: pensate se si deve rifare un intero pezzo o poi doverlo montare o mettere le parti testuali.

Registro comunicativo

Trovandovi in assenza di un feedback immediato di avvenuta comprensione, è preferibile:

- Scandire i due/tre concetti fondamentali, anche ripetendoli più volte, riconducendoli a una, due massimo tre parole (questa accortezza è particolarmente necessaria per ragioni tecniche).
- Queste parole chiavi possono comparire sullo schermo.

Questioni tecniche

PREPARAZIONE DELL'INQUADRATURA

E' importante impostare bene l'ambiente nel quale si registra, quindi:

1. evitare una stanza vuota - per far risultare l'audio meno rimbombante;
2. mettere lo strumento di ripresa in orizzontale ad altezza viso;
3. posizionarsi non esattamente al centro dell'inquadratura (lasciare un po' di spazio alla propria sinistra);
4. posizionarsi in maniera tale che la parte bassa dell'inquadratura sia all'altezza dei polmoni;
5. posizionarsi in maniera tale che la parte alta dell'inquadratura abbia la misura di due dita sopra la testa;
6. farsi un **breve video di pochi secondi** e verificare che il viso sia illuminato frontalmente (eventualmente aggiungere una lampada).





Esempi:

Rai Cultura

- <https://www.raicultura.it/articoli/2020/04/Fan-Fiction-83ffa5e6-0fc2-4bc8-a91c-1616d649010f.html>

Bignomi

- https://youtu.be/PDKP_pE7-7I
- <https://youtu.be/Gqq45H0IQzU>

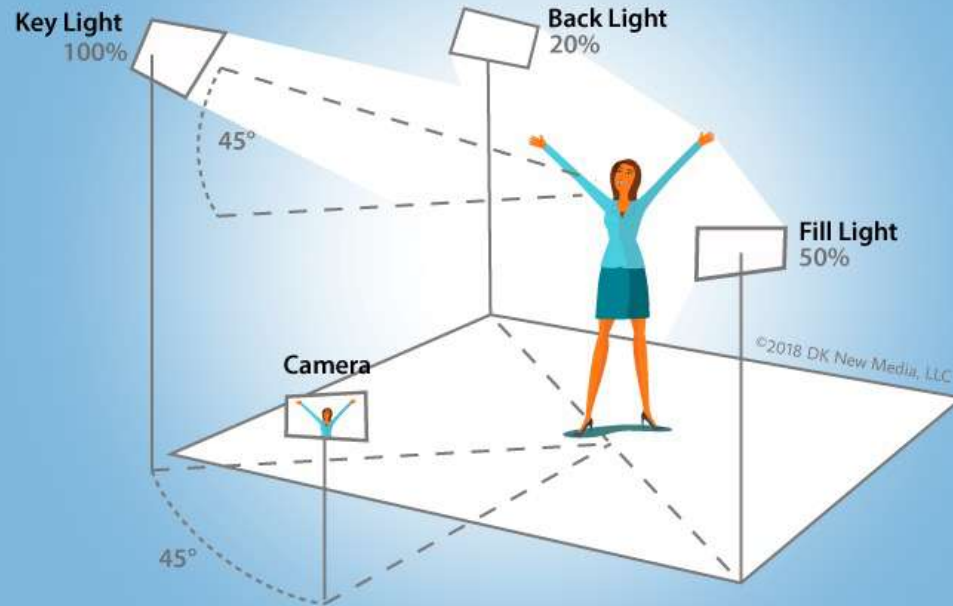
Autumn leaves, Saman Hosseinpour, 2015

- <https://youtu.be/EhaKmQCzSoo>

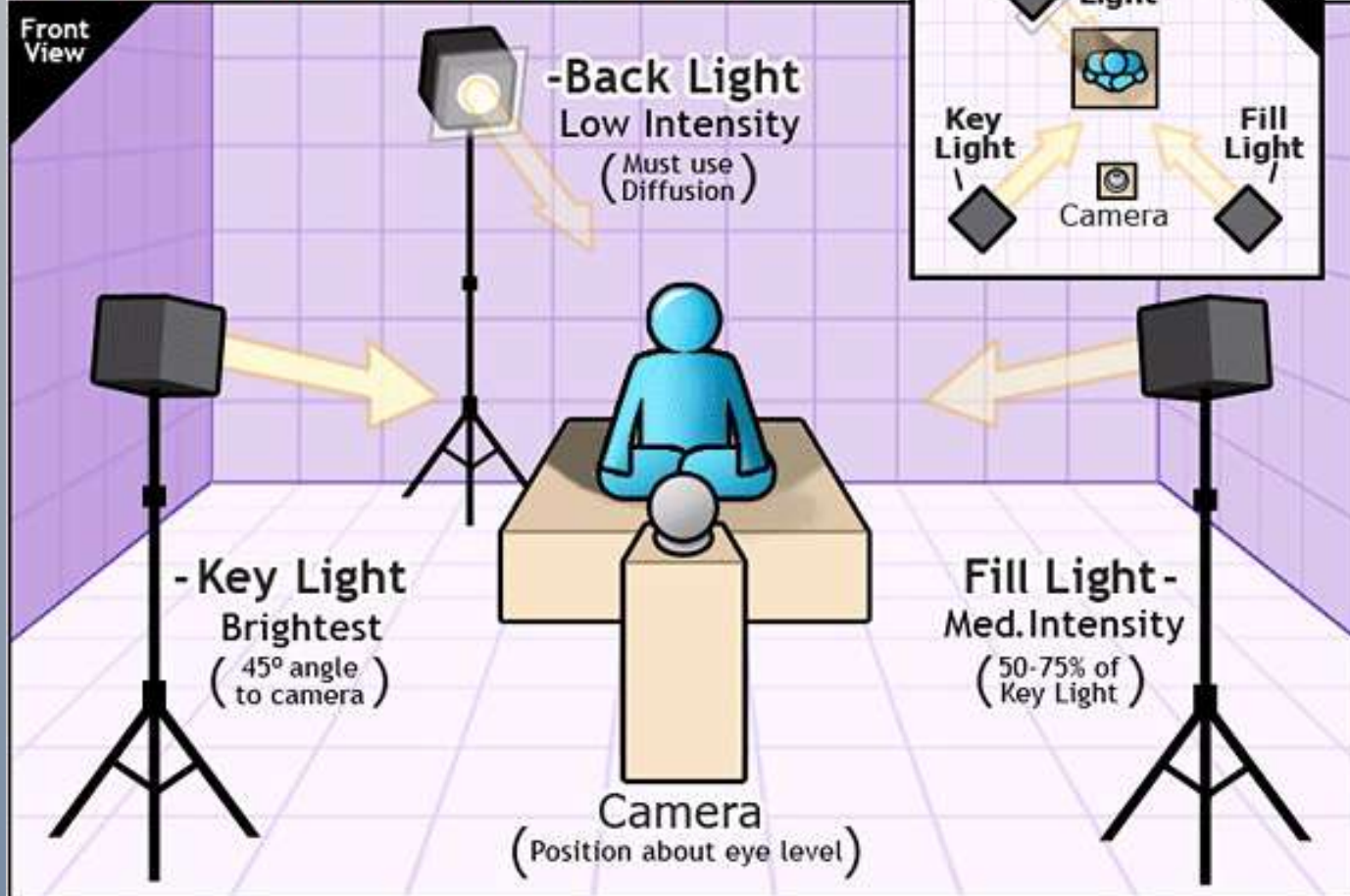


Illuminare il nostro set

THREE-POINT LIGHTING



Basic 3 Point Lighting Setup



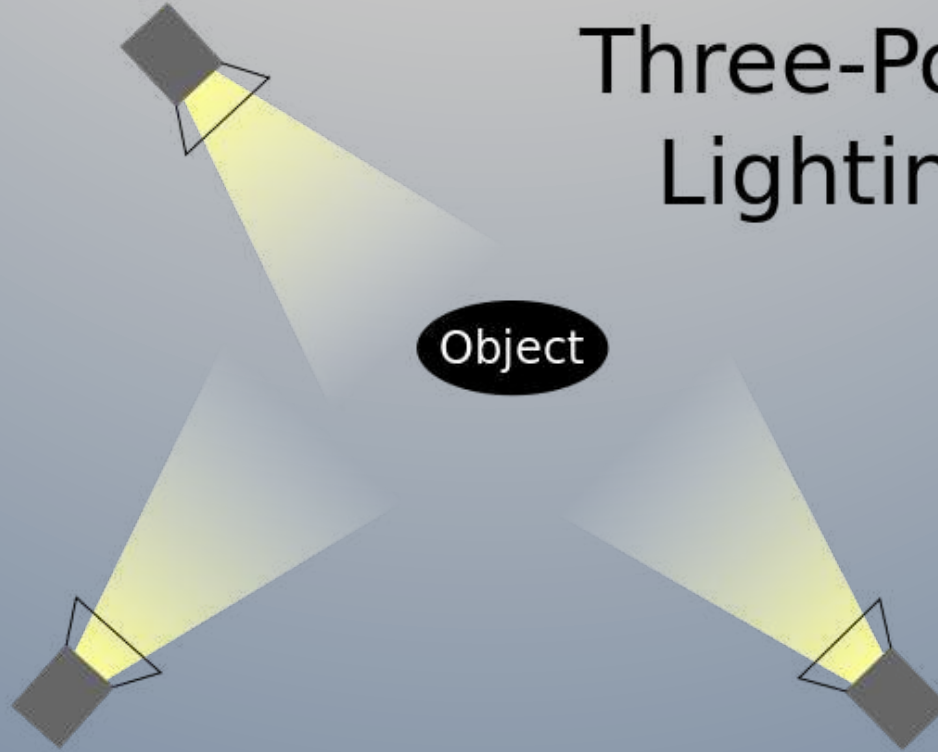
- 1 CAMERA ON TRIPOD
- 2 FIRST LIGHT
- 3 SECOND LIGHT
- 4 POLY BOARD/REFLECTOR

- 5 SECOND REFLECTOR
- 6 SUBJECT
- 7 BACKDROP



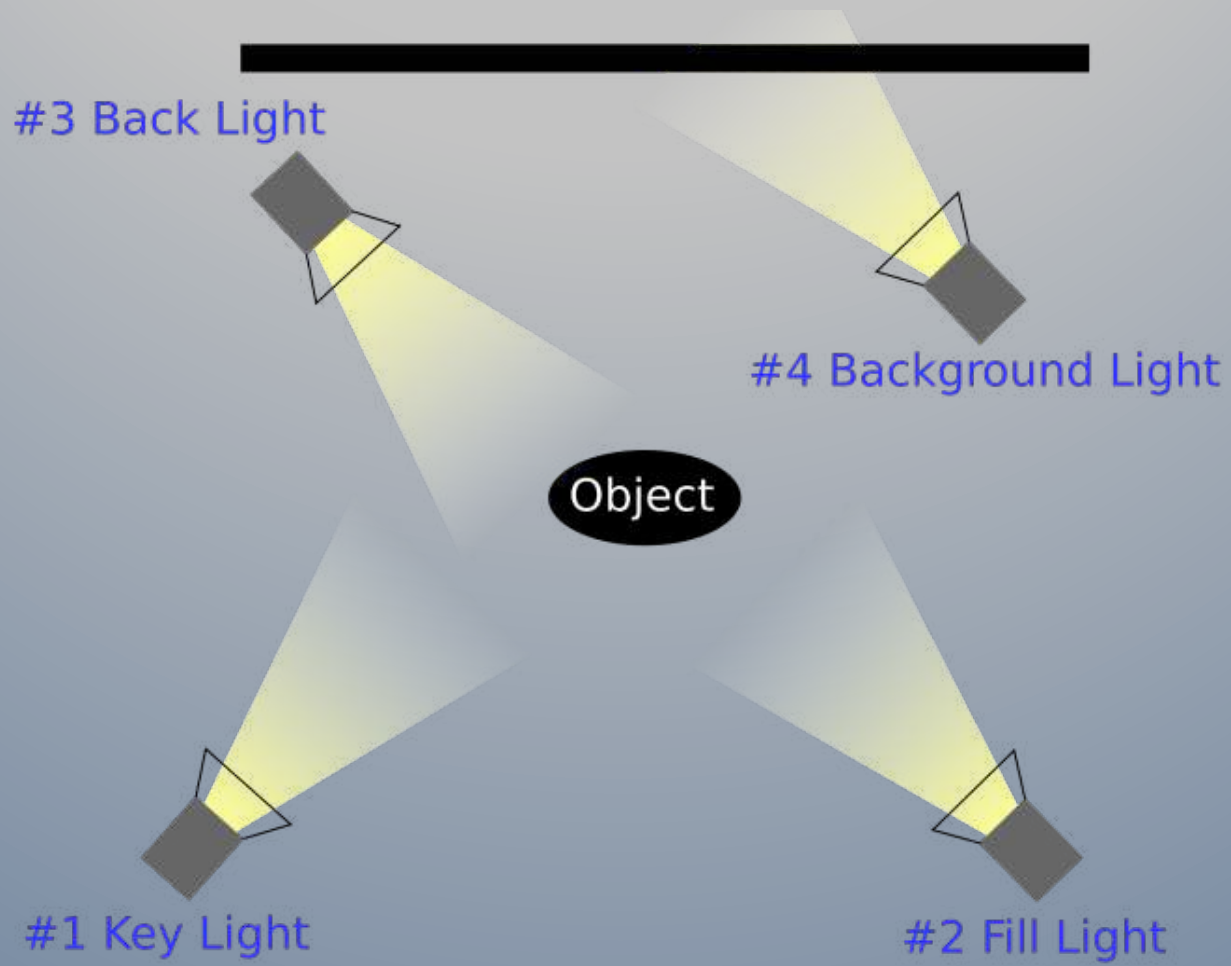
Standard Three-Point Lighting

#3 Back Light



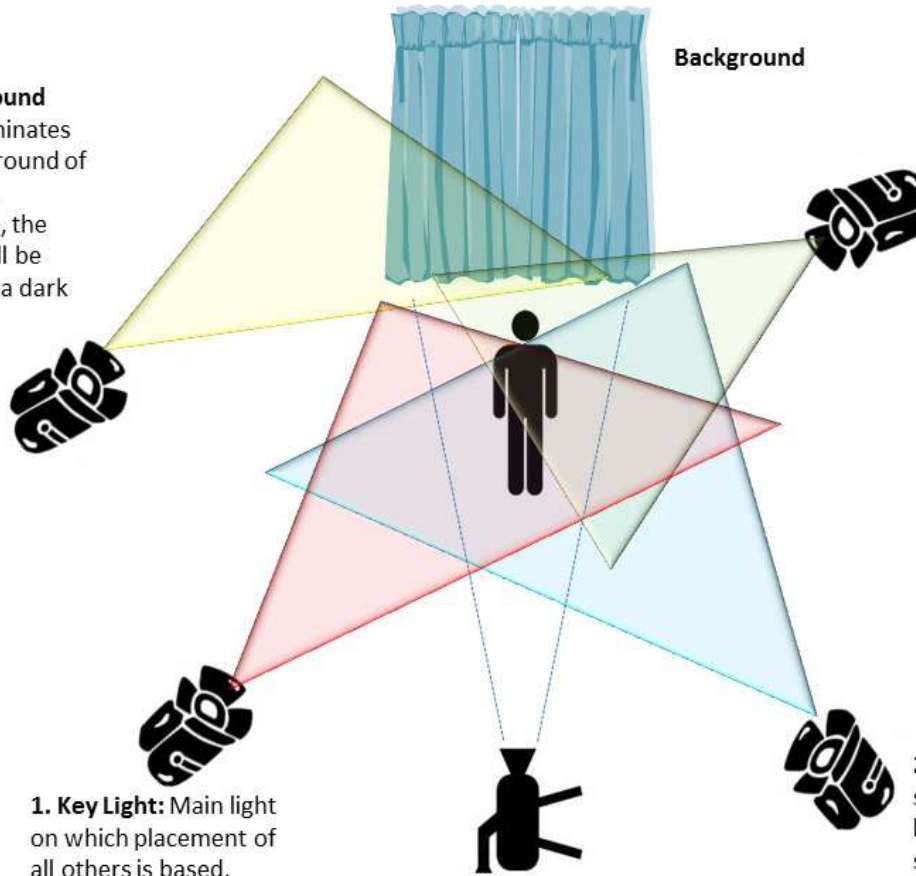
#1 Key Light

#2 Fill Light



Basic 4-Point Lighting

4. Background Light: illuminates the background of the scene. Otherwise, the subject will be well-lit on a dark set.



3. Back Light: Illuminates the back of the subject to create three-dimensions. Subject will "pop out" from background.

1. Key Light: Main light on which placement of all others is based. Usually the brightest.

2. Fill Light: Fills in shadows created by key light. Eliminates dark shadows on the subject.

3 e 4 point lighting setup

- <https://youtu.be/G6W5wbPqzPw>
- <https://youtu.be/pBt8qdO03-k>
- https://youtu.be/j_Sov3xmgwg

Solo con una luce...

- <https://youtu.be/uwaqfXSIQhQ>

riprese a piombo

- Come le illumino?
- <https://youtu.be/1CUGOhgyAj4> Fare foto dall'alto