

**Corso di Laurea in Comunicazione - Anno Accademico 2023/2024**

**Marco Toffanin**

# LA REALIZZAZIONE DEL VIDEO

---

PRE-PRODUZIONE



PRODUZIONE



POST-PRODUZIONE

IDEAZIONE E SCRIPT

GIRATO

MONTAGGIO - EDITING

# 1. PRE-PRODUZIONE

## Script/sceneggiatura

E' la descrizione completa, divisa in scene, di ciò che avverrà in video. Nello script si riportano in genere, location, dialoghi, note e talvolta, anche alcuni movimenti di macchina.

EXT. CENTRAL PARK - GIORNO

Ike e Mary passeggiano lungo un viale mentre inizia il temporale. Si scorgono dei lampi e si ode rumore di TUONI. Corrono a cercare riparo.

IKE

Corri, è un temporale elettrico.  
Vuoi finire dentro un portacenere?

MARY

Era una così bella giornata!

IKE

Già, meravigliosa.

I TUONI infuriano più forte.

IKE

(continuing)

Gesù, mi pare di aver sentito  
saltare il grattacielo della  
Chrysler.

Corrono ancora, anche ALTRA GENTE corre, inizia a piovare.

# 1. PRE-PRODUZIONE

Scena	Video	Audio	Note
	(Inquadratura) Int/Est - Luogo - Azione	Dialogo Voce fuori campo	Note su musica, effetti sonori e varie

## Esempio

Scena	Video	Audio	Note
1	CM - Est. Giorno - Ingresso Palazzo Maldura Lo studente sale le scale e si ferma a metà quando sente un rumore (stacco in PP sulla reazione)	Dopo il rumore lo studente esclama "che sta succedendo"	Sovraimpressione nome studente
2	CL - Riprese del giardino, una persona vestita di nero fugge in direzione del cancello	Si sentono i passi dello studente	Sale una musica inquietante

# 1. PRE-PRODUZIONE

---

Idealista

# 1. PRE-PRODUZIONE

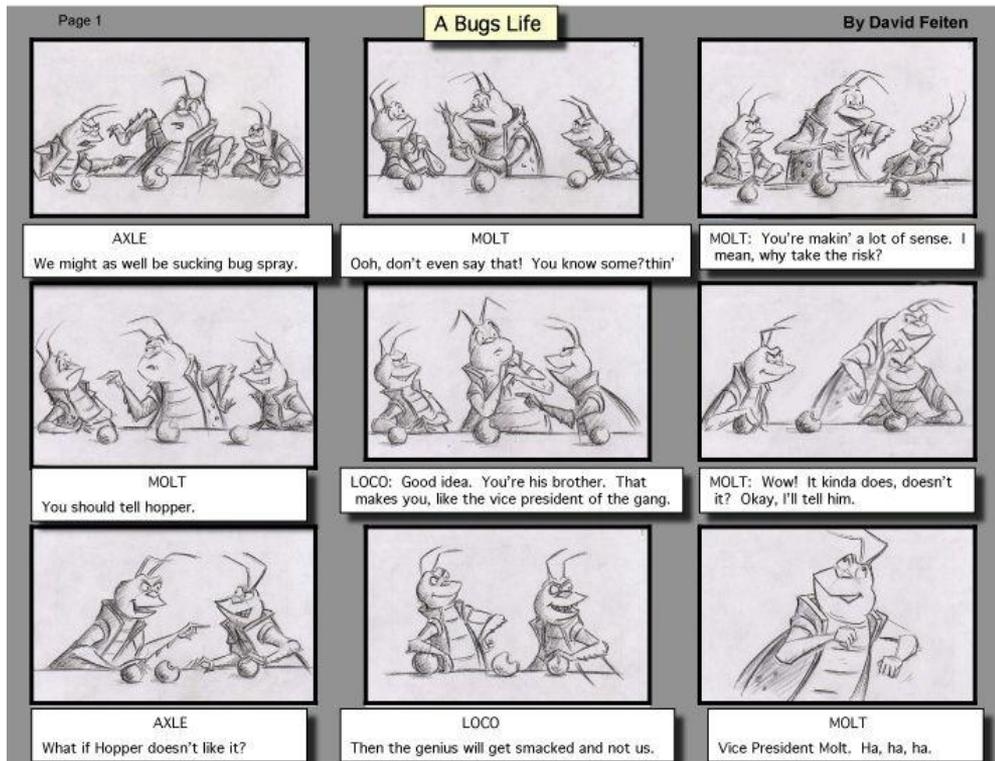
---

## Storyboard

Nello storyboard si disegnano e quindi visualizzano le scene accompagnate da una breve descrizione e dai dialoghi.

Project Name: _____	Page: _____ of _____		
By: _____	Date: _____		
			
=====	=====	=====	=====
			
=====	=====	=====	=====

# 1. PRE-PRODUZIONE



# 1. PRE-PRODUZIONE

TITLE/SCENE: Chase

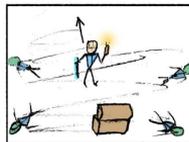
PAGE: 3



Low-angle shot from mob spawner



Low-angle shot of hand behind Steve moving



High-angle shot showing Steve's surroundings.



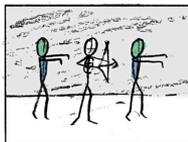
Shot of Steve running away



Arrows being shot at Steve.



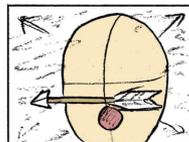
Side-shot of Steve running



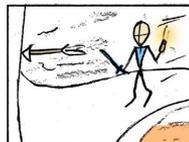
Side-shot of evil mobs chasing Steve



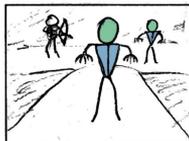
Side-shot of Steve running across a bridge



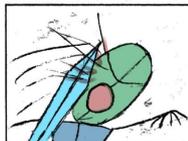
Camera zooms in as arrow passes Steve's face



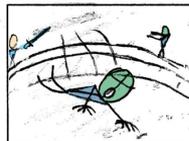
Shot of arrow hitting the wall and Steve running



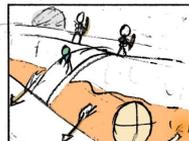
Point-of-view of mobs crossing the bridge



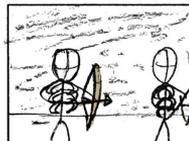
Close-up on zombie's face as Steve slices his sword



Low-angle shot of zombie falling into the lava



High-angle shot of entire area



Close-up shot of skeletons.

## 2. PRODUZIONE

---

### **Inquadratura**

Ciò che viene visto dallo start allo stop della macchina da ripresa. Le inquadrature possono essere fisse o mobili.

### **Scena**

L'insieme delle inquadrature nella stessa unità di spazio e di tempo.

### **Sequenza**

Una serie di scene tenute insieme da un'omogeneità narrativa.

## 2. PRODUZIONE - LE INQUADRATURE

---

### Inquadratura

L'azione compresa tra l'inizio (ciak) e la conclusione (stop) di una stessa ripresa, senza alcuna interruzione. L'inquadratura può essere in relazione al movimento della macchina da presa:

- fissa: quando la macchina da presa è ferma
- mobile: quando la macchina da presa è in movimento

In relazione invece al punto di vista può essere:

- oggettiva: quando il soggetto è rappresentato in modo diretto senza alcuna mediazione di sguardo
- soggettiva: quando la macchina da presa riprende un'azione o un soggetto 'attraverso' gli occhi di un personaggio.

# PIANI E CAMPI

---

## Distanza dell'inquadratura

### Campi

I campi sono inquadrature in cui si dà maggiore risalto allo spazio in cui si muove l'attore (se presente).

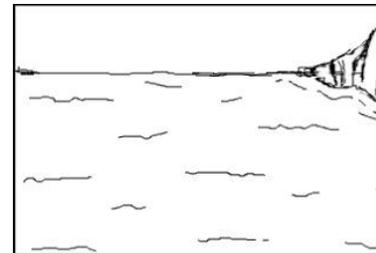
### Piani

I piani sono invece inquadrature concentrate sull'attore, dalla sua totalità ai dettagli.

# CAMPI

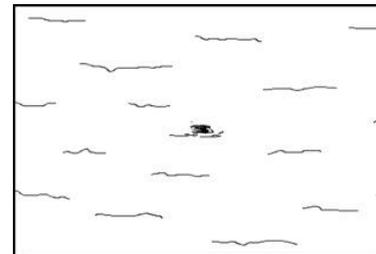
## Campo lunghissimo (CLL)

È l'inquadratura più ampia possibile. Il paesaggio (o la scenografia) è talmente ampio che la presenza di eventuali figure umane sarebbe difficilmente notabile. È ripreso solitamente a grande distanza.



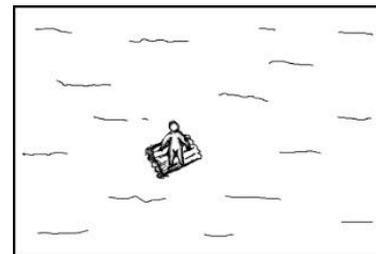
## Campo lungo (CL)

L'ambiente, pur essendo ripreso in maniera ampia, presenta un centro di interesse. Eventuali figure umane sono distinguibili, ma rimangono inglobate nel paesaggio.



## Campo totale (CT)

L'ambiente è rappresentato nella sua totalità (ad esempio una intera stanza); nel contempo le figure umane assumono grande rilevanza.



## Campo medio (CM)

Le figure umane sono perfettamente distinguibili, ma lo spazio circostante è ancora preponderante, seppur di poco.

mezzo busto



primitissimo piano



mezza figura



primo piano



figura intera



piano americano



primo piano

mezza figura



mezza figura



primo piano



particolare



campo medio

# ANGOLAZIONE DELL'INQUADRATURA

---

## **Angolazione dell'inquadratura**

L'angolazione dell'inquadratura fornisce informazione sui rapporti tra i personaggi e il contesto.

Sebbene esistano infiniti angoli di visione, per comodità si identificano tre tipi di inquadrature

**Inquadratura dall'alto**

**Inquadratura frontale**

**Inquadratura dal basso**

# INQUADRATURE DALL' ALTO/DAL BASSO



# PARTICOLARI/DETTAGLI

## Particolare

Dettaglio fisico di un soggetto inquadrato.



## Dettaglio

Ripresa di un particolare dello spazio inquadrato.

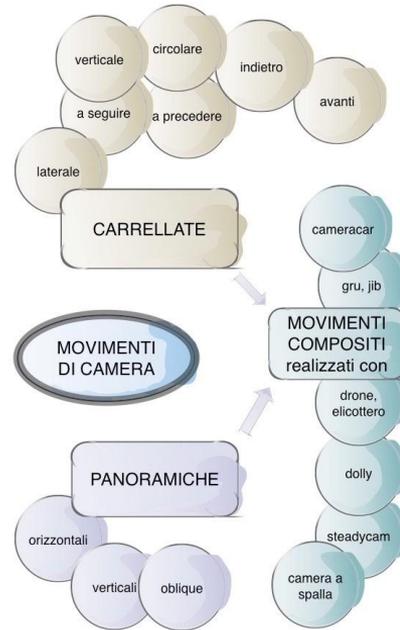


# INQUADRATURE FISSE



Cambia il solito Natale (Ikea)

# INQUADRATURE MOBILI



# INQUADRATURE MOBILI

---

**Panoramica:** svolge la funzione di seguire un personaggio nel suo spostamento, di creare una relazione tra più elementi della messinscena spostandosi da uno all'altro, oppure di descrivere un ambiente in tutta la sua interezza.

[IDEALISTA](#)

# INQUADRATURE MOBILI

---

**Zoom:** Ingrandisce i soggetti e restringe l'angolo di visione. Svolge la funzione di concentrare l'attenzione sul soggetto.

[SPOT IDEALISTA](#)

# INQUADRATURE MOBILI

---

**Carrellata:** Le corrispondono allo sguardo umano quando si cammina senza ruotare il capo. Le carrellate si distinguono tra loro in base alla relazione che intercorre tra la camera e il soggetto ripreso.

Effetto notte, François Truffaut, 1973



# INQUADRATURE MOBILI

---

**Piano sequenza:** La ripresa di una inquadratura senza nessuna interruzione, quindi senza stacchi, dissolvenze, o qualsiasi altro elemento di discontinuità. È l'accorgimento tecnico che più si avvicina alla percezione spazio-temporale che si realizza nella visione dell'occhio umano



## ELEMENTI DEL VIDEO

---

### VOICEOVER

La voce fuori campo generalmente è lo scheletro del video. Nel video si deve mantenere uno stretto rapporto dialettico tra linguaggio visivo e verbale.

[Don't read - The independent](#)

[Anti manifesto Jeep](#)

[Elevenlabs.io](#)

---

## ELEMENTI DEL VIDEO

---

### **SUPER**

Le scritte in super (sovraimpressione) possono guidare lo spot.

[Spot Ichnusa](#)

---

# ELEMENTI DEL VIDEO

---

MUSICA EXTRADIEGETICA e DIEGETICA

[Spot MPS](#)

Tunetank.com

Pixabay.com

---

# L'ALTERNANZA DEI CAMPI E PIANI

---

**CL**

**CM**

**PP**

**PP**

**CM**

**CL**

---

# L'ALTERNANZA DEI CAMPI E PIANI

---

**PP**

**PPP**

**PP**

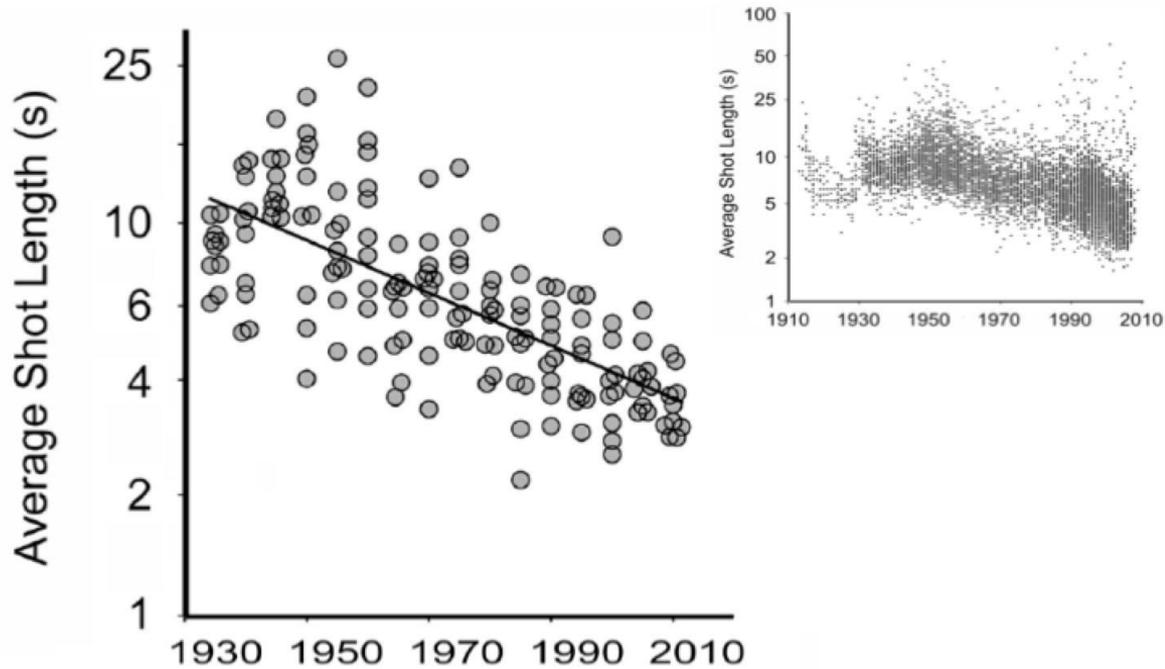
**CL**

**CM**

**CL**

---

# ASL = AVERAGE SHOT LENGTH



Fonte: <https://www.wired.com/2014/09/cinema-is-evolving/>

# MONTAGGIO LINEARE E NON LINEARE

---

**INIZIO**

**ESPOSIZIONE**

**CONCLUSIONE**

**CONCLUSIONE**

**ESPOSIZIONE**

**INIZIO**

**CONCLUSIONE**

---

**SPUNTI**

---

ADS OF THE WORLD

<https://www.adsoftheworld.com/>

---

## VIDEO E FOTOGRAMMI

---

**VIDEO:** Sequenza di immagini che, inserite una di seguito all'altra, danno l'illusione del movimento.

**FRAME RATE:** La velocità di riproduzione dei fotogrammi è detta Frame Rate (frequenza dei fotogrammi al secondo)

---

## VIDEO E FOTOGRAMMI

---

- 8 fotogrammi al secondo, velocità minima per l'illusione del movimento
  - 24 f/s modalità cinema
  - 25 f/s standard televisione
  - 30 f/s standard canale all news
  - 60 f/s - 120 f/s - 240 f/s slow motion
-

# VIDEO E FOTOGRAMMI

---

Esempi video per la resa dei fotogrammi:

<https://www.youtube.com/watch?v=npMreLeVD6o>

<https://www.youtube.com/watch?v=Otj7bxxxGNk>

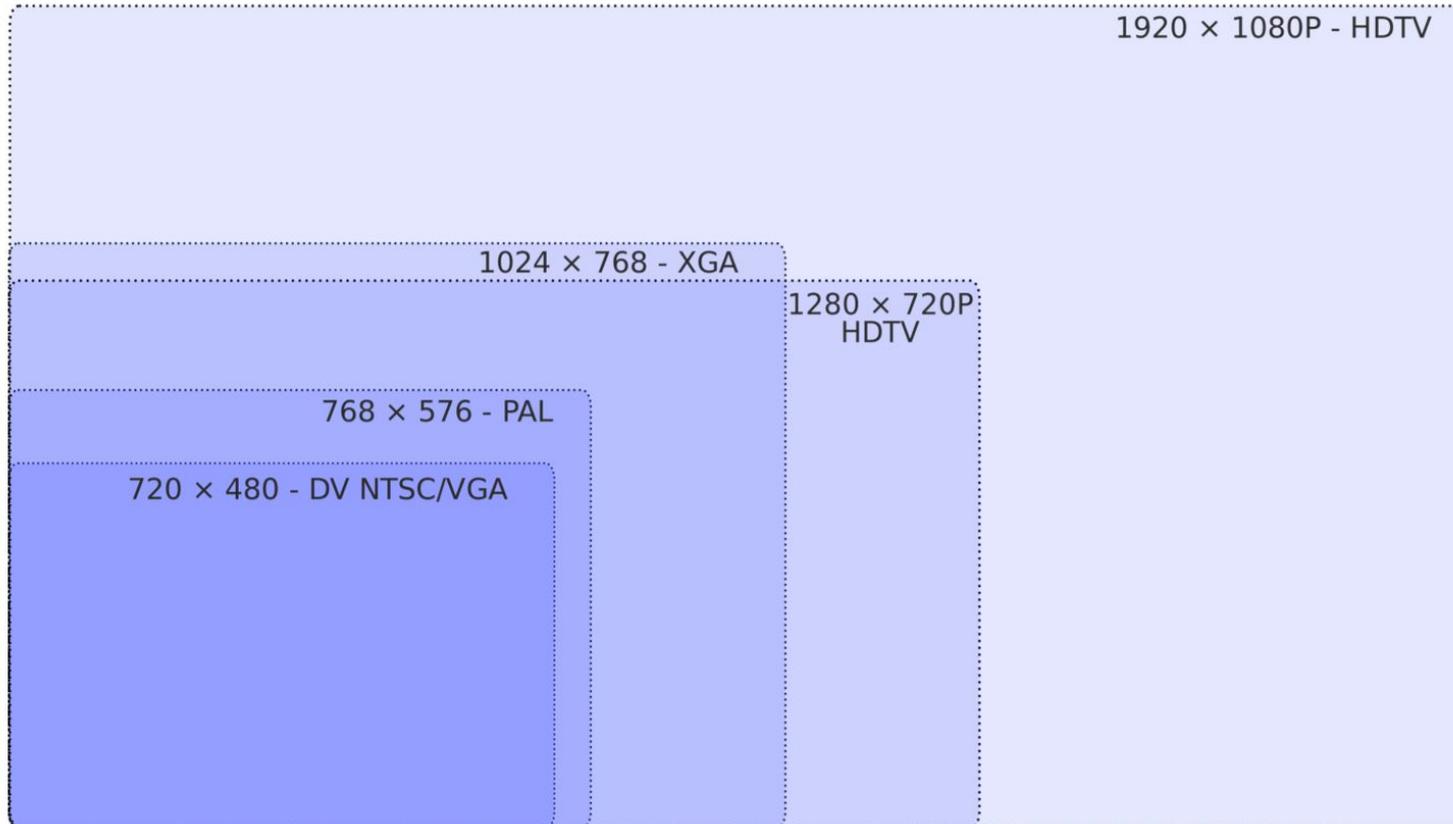
---



Georges Méliès - Illusions fantaisistes (1909)

# RISOLUZIONE

---



# RISOLUZIONE

## Resolution

Videos come in all shapes and sizes but these are some of the most common formats.

Format	Resolution (px)
<b>Standard Definition (SD)</b> 4:3 aspect ratio	640 × 480
<b>Standard Definition (SD)</b> 16:9 aspect ratio	640 × 360
<b>720p HD</b> 16:9 aspect ratio	1280 × 720
<b>1080p HD</b> 16:9 aspect ratio	1920 × 1080
<b>2K</b> 16:9 aspect ratio	2560 × 1440
<b>4K</b> 16:9 aspect ratio	3840 × 2160

# FORMATO



16:9



4:3

**1.33:1 (4:3)**

Standard TV

**1.78:1 (16:9)**

Widescreen HDTV

**1.85:1**

Academy Flat Movie Format

**2.35:1**

Anamorphic Scope Movie Format  
(Panavision/Cinemascope)

# BIT RATE

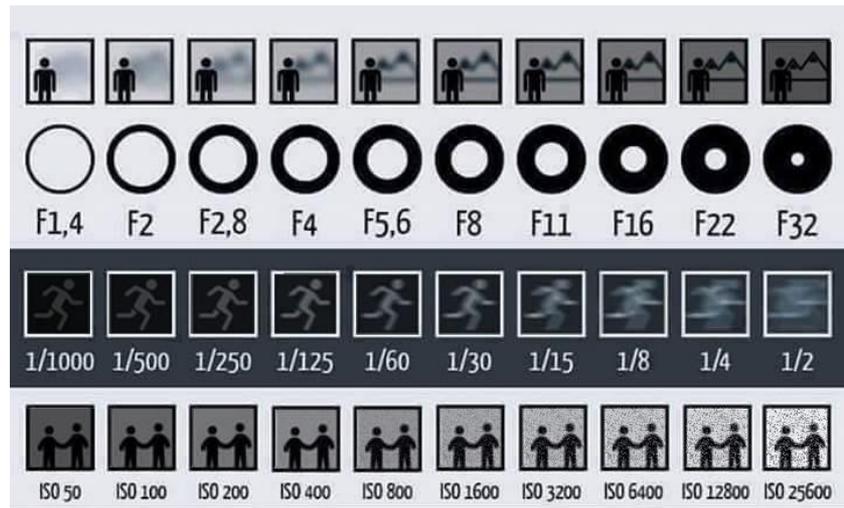
## Bit rate

Bit rate (also known as data rate) controls the visual quality of the video and its file size. If your video editing software gives you the option, choose a "variable" bit rate and select a value from the ranges below. You can experiment with different rates if your file is too large or you're not happy with the quality of your source file.

Quality	Bit rate (kbit/s)
<b>SD</b>	2,000 – 5,000
<b>720p</b>	5,000 – 10,000
<b>1080p</b>	10,000 – 20,000
<b>2K</b>	20,000 – 30,000
<b>4K</b>	30,000 – 60,000

# RIASSUMENDO

- DIAFRAMMA
- OTTURATORE
- ISO (GAIN)
  
- DEFINIZIONE
- FRAME RATE
- BITRATE



## Movie rec. size

1920x1080 30fps 00:00

High comp. (inter frame, IPB)

1920 30 ALL-I

1280 60 ALL-I

1920 30 IPB

1280 60 IPB

1920 24 ALL-I

640 30 IPB

1920 24 IPB

# CODEC

---

Un **codec** è un algoritmo che si occupa di codificare e/o decodificare digitalmente un segnale (tipicamente audio o video) perché possa essere salvato su un supporto di memorizzazione o richiamato per la sua lettura. Il più diffuso in ambito video è l'h.264 che è molto efficiente in termini di qualità/peso digitale.

---

# FORMATI VIDEO

---

.**AVI**, Lo standard usato sui PC Windows, sviluppato da Microsoft. Ha una qualità abbastanza alta e può contenere video codec diversi.

.**MP4** è il formato consigliato per caricare video su internet in siti come Vimeo o Youtube. Il contenitore MP4 utilizza la codifica MPEG-4 o H.264 per i video e l'AAC o AC3 per l'audio. E' un formato ampiamente supportato dalla maggior parte dei lettori multimediali commerciali ed è il contenitore più comune utilizzato per i video online.

.**MKV** (Matroska) è un formato open source molto adattabile, molto efficiente dal punto di vista qualitativo, compatibile con il codec H.264.

.**MOV** è il formato video proprietario creato da Apple per il suo lettore Quicktime.

.**VOB** (DVD Video Object ) è il formato contenitore dei DVD.

---

## STANDARD DI RIPRODUZIONE

---

PAL (EUROPA) - 25 F/S

NTSC (AMERICA E GIAPPONE) - 30 F/S

SECAM (FRANCIA) - 24 F/S

HDV - SUPPORTA 24-25-30 F/S

HDTV - 24-25-30-60 F/S

---