

Arti figurative

Dispensa foto video

2



Liceo Artistico Statale
CATALANO

docente di Discipline Pittoriche prof. **Pierluigi Tantillo**

Indice

La sceneggiatura	pag. 2
La storyboard	pag. 4.
Stop motion	pag. 6
Time lapse	pag. 8
Il movimento cinematografico	pag. 9
Storia del cinema	pag. 12
Postproduzione foto	pag. 15

La sceneggiatura

La sceneggiatura è la base letteraria (scritta) di qualsiasi produzione visiva, dal fumetto ai video per arrivare ai film. La sceneggiatura precede di solito la storyboard che può essere definita una sceneggiatura disegnata. L'autore di una sceneggiatura non è quasi mai il regista; la sceneggiatura riguarda quindi una figura professionale distinta che solo raramente incarna altri ruoli nell'ambito di produzioni visive. Una valida sceneggiatura deve nascere da una buona idea creativa o da altri testi, romanzi o altre sceneggiature. In questi ultimi casi l'idea dovrà essere ricalibrata per le nuove esigenze espressive e i testi originali riadattati. L'idea contiene chiaramente il "soggetto" cioè il nucleo del racconto visivo. Il "trattamento" è un'altra importante tappa della sceneggiatura e rappresenta la parte più estesa (intorno alle 100-150 pagine) dello scritto. Contiene in generale, tutte le informazioni sui luoghi, sui personaggi e sui loro eventuali dialoghi. Riguardo i personaggi vengono offerte anche descrizioni delle caratteristiche psicologiche che rendano più chiara la raffigurazione degli stessi. Infine la "scaletta" contiene tutte le informazioni di carattere tecnico; le tecniche di ripresa sul set, le scene da girare (se interni, se giorno...) con eventuali descrizioni (PP, PM...).

```

INT. SALOTTO - GIORNO
Mario compone un numero di telefono.
EST. GIARDINO - GIORNO
Manuela prende il cellulare.
MANUELA
Pronto?
MONTAGGIO PARALLELO MARIO E MANUELA
MARIO
Ciao Manuela!
MANUELA
Ehi Mario, come stai?
MARIO
Bene, è molto che non ci sentiamo.
MANUELA
E' vero, sono stata molto occupata.
    
```

fig. 1 Es. Foglio sceneggiatura

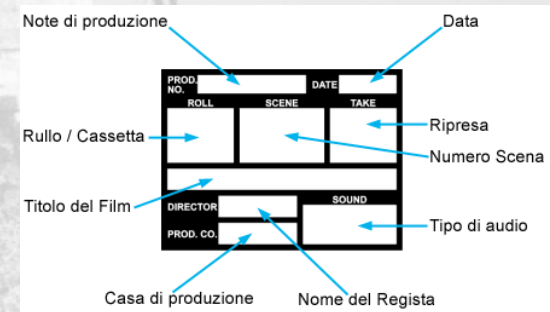


fig. 2 Schema ciak

Sceneggiatura all'Italiana

Ufficio del Dott. Rossi

INTERNO - GIORNO
Il Dott. Rossi, rilegge il racconto di Sabrina, appuntato sul suo vecchio taccuino degli appunti. Mentre legge fuma una sigaretta, che riempie la piccola stanza di fumo. Durante la lettura, si vede Sabrina che attraversa il parcheggio sotterraneo, quasi in stato di trance, con passo lento e oscillante.

Dott. Rossi

Ne ha mai parlato con Sabrina?

Luca

No, temevo che si sarebbe arrabbiata... ho sempre pensato che prima o poi gliel'avrei dovuto dire... ma non ce l'ho mai fatta...

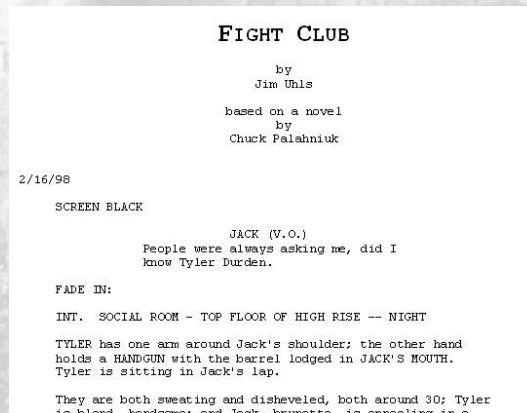
Aeroporto

ESTERNO - SERA
Il Sig. Rondinelli è appena uscito dall'aeroporto. Fuori l'attende una folla di giornalisti che si accalcano tra loro. Egli inizia a rilasciare una serie di dichiarazioni.

Sig. Rondinelli

Non sono affatto d'accordo con il punto di vista esposto dal Dott. Rossi. Penso che si tratti di una teoria creata a tavolino per depistare l'opinione pubblica. Sono invece fermamente convinto che Luca ha sempre fatto del suo meglio per aiutare Sabrina, anche quando gli eventi ormai volgevano al peggio...

fig. 3 es. Sceneggiatura italiana



La sceneggiatura dovrà essere essenziale e leggibile anche da non addetti ai lavori. Esistono diverse tipologie di sceneggiatura (layout di sceneggiatura) ma tutte dovranno contenere informazioni su azione (interno, luogo, ora), personaggio, dialoghi, parentesi (Violetta saluta-piangendo), transizioni (dissolvenza, a stacco) e ripresa (primo piano-PP). I tre diversi tipi di layout sono quello italiano, scritto su formato A4 (su due colonne con a sinistra le descrizioni ed a destra i dialoghi), quello francese (non molto usato) e quello americano su una sola colonna ma con una normativa complessa (dall'uso del font al formato carta...).

fig. 4 Script Fight Club

La Storyboard

La storyboard è un racconto per immagini che precede il prodotto visivo definitivo (final cut in termini cinematografici). Esso significa "tavola" (board) della storia (story, racconto) ed è di fatto una sceneggiatura disegnata. La storyboard fu per la prima volta utilizzata da Walt Disney (col nome di continuity sketches) nel 1920 per la realizzazione dei suoi cartoni animati. Oggi è fondamentale in qualunque produzione visiva dal fumetto ai film. Ogni "scheda" illustrata (il termine è slot) può rappresentare un'inquadratura o scena. Le immagini non devono necessariamente essere ben definite né curate nei dettagli ma, nella loro sintesi grafica, offrire una chiara idea di ciò che dovrà essere realizzato; la storyboard infatti dovrà contenere indicazioni sulle scene, uno spazio per il disegno, uno per i dialoghi, uno per le scelte del regista. In essa trovano spazio anche le note per i movimenti della camera da ripresa, eventuali effetti speciali (truka), ma anche le atmosfere che si intendono creare sul set. Le storyboard possono anche essere "mute" (self contained). Nel fumetto la storyboard è l'anticipazione delle matite e delle future vignette o stripes. In ambito cinematografico essa visualizza le inquadrature ed i movimenti della camera sul set (es. carrellata indietro, panoramica a destra...).

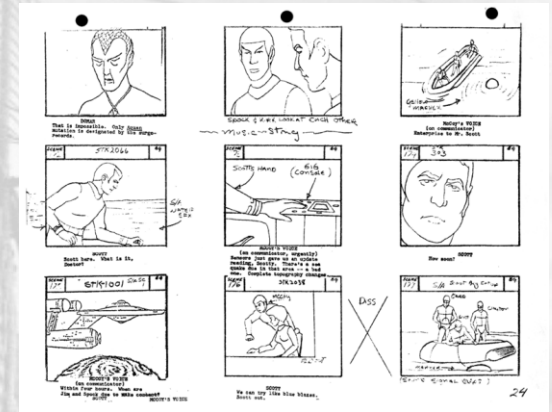


fig. 5 Esempio di storyboard

fig. 6 Scheda per storyboard



fig. 7 Milo Manara disegni sul set di "La Voce della Luna"



fig. 8 Federico Fellini



fig. 9 Storyboard Disney

Non mancano le indicazioni sui luoghi (interno, esterno, camera da letto...), sul tipo di illuminazione e sugli effetti ad essa correlati per creare particolari condizioni. Viene anche indicato il "timing" ovvero la durata di una inquadratura nell'ambito di una stessa o differenti scene. La storyboard diventa così un prezioso strumento non solo per il regista ma per tutti gli operatori che gravitano all'interno di un set. Attualmente è anche in uso il cosiddetto "story reel" (o animatic) in cui si montano sulle sequenze digitalizzate anche i dialoghi, le voice over (VO), eventuali effetti sonori o tracce musicali. Il processo di digitalizzazione viene eseguito, successivamente alla fotografia o alla scannerizzazione delle schede, per la postproduzione del materiale che si può attuare con software quali Adobe After Effect, Premiere o Final Cut. La storyboard, fra le varie possibilità, viene utilizzata anche in ambito pubblicitario nella presentazione di un prodotto ai committenti che valutano, ricalibrano o accettano per la realizzazione di una campagna pubblicitaria o anche di un solo spot. Molti registi si sono avvalsi di storyboard-artist per i loro film ma tantissimi hanno realizzato da sé i propri disegni preparatori. Hitchcock così come Fellini hanno creato pregevoli tavole aventi un eccezionale valore artistico.

Stop motion

La tecnica dello stop motion o passo uno (anche noto come frame by frame) è utilizzato per animare oggetti, forme o personaggi di varia natura e materiali appunto inanimati. Si richiederanno almeno 24 fotogrammi al secondo (24 fps) per realizzare movimenti che appaiano fluidi e naturali; bisogna ricordare che il sistema televisivo europeo (PAL) ne richiede 25 ed il sistema americano (NTSC) 29,97. La differenza fra le varie tipologie di stop motion riguarda soprattutto i materiali usati per realizzarli. La Cutout animation utilizza collage di carta, stoffe o ritagli di giornali. La silhouette animation è simile al teatro delle ombre cinesi. La Graphic animation utilizza fotografie o ritagli di esse e fotoriproduzioni. La Object animation utilizza anche i classici mattoncini Lego. La Pixilation si crea con attori reali fotografati in successione ed in differenti pose e posizioni spaziali. La Puppet animation infine (ne esistono ulteriori varianti), opera con bambole e marionette inserite in microscenografie, veri e propri mini set fotografici. Nonostante le evoluzioni digitali continue lo stop motion è ancora utilizzato per gli innumerevoli impieghi che vanno dalla pubblicità al cinema.



fig. 10 Stop motion: Giorgia Di Liberto
<https://www.youtube.com/watch?v=pS0r-apOaho>



fig. 11 Stop motion: Miriana Raffa
<https://www.facebook.com/photo.php?v=10201626477767052>



fig. 12 Stop motion: Roberta Matranga
https://www.youtube.com/watch?v=DaeZj8C_rS4&hd=1



fig. 13 Stop motion: Alessandra Spataro
<https://www.youtube.com/watch?v=9cwjRzBHPoM>

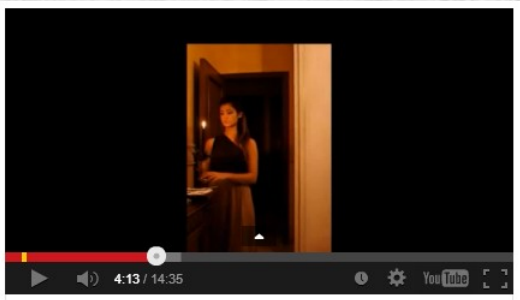


fig. 14 Foto di scena per stop motion
video progetto "Arte dentro, immagini di libertà"

La sua relativa semplicità tecnica e la grande fascinazione di un prodotto ancora realizzato quasi artigianalmente rendono questa arte pregiata e capace di infinite possibilità espressive. I fotogrammi realizzati devono successivamente passare alla fase di editing e quindi montati con voci fuori campo o brani musicali ed effetti sonori; la visualizzazione in rapida sequenza darà la sensazione del movimento. Date le infinite possibilità creative bisogna comunque seguire semplici regole generali: partire da una buona macchina da ripresa e dotarsi di un treppiedi che limiti gli inevitabili spostamenti che si visualizzeranno nel prodotto finito (final cut), bisognerà curare le luci sul set per mantenere costanti le condizioni di illuminazione fra fotogrammi in fase di ripresa. In fase di postproduzione si potrà comunque, grazie a software di editing, operare per rendere omogenei i livelli di luminosità, contrasto, bilanciamento del bianco e dei colori. Infine a prodotto finito il video ottenuto potrà essere stabilizzato sempre digitalmente per eliminare tremolii delle immagini in sequenza.

Time lapse



La tecnica fotografica del time lapse si applica su eventi temporali lunghi che in fase di montaggio saranno visualizzati più velocemente rispetto all'evento stesso; l'apertura di un fiore, il sorgere e tramontare del sole vengono fotografati ad intervalli di tempo stabiliti, in fase di postproduzione i vari frame saranno montati velocizzando la sequenza permettendo di vedere eventi non apprezzabili ad occhio nudo. Time lapse significa (dall'inglese) intervallo di tempo. Ricordiamo che la percezione di un movimento fluido richiede 24 fps (frame per second). Oggi vengono realizzati eccellenti video professionali che trovano applicazione anche in ambito scientifico e documentaristico per il fatto di permettere la registrazione di eventi che si sviluppano su range temporali troppo lunghi. Per le riprese vengono utilizzate fotocamere o videocamere dotate di intervallometri e le macchine da ripresa possono essere montate su supporti motorizzati per creare movimenti tipo panning o carrellate. Il time lapse non deve quindi essere confuso con la tecnica dello stop motion in cui si dà vita ad oggetti inanimati. Un'altro motivo di differenza è dato dalla discrepanza fra il tempo di cattura o registrazione delle immagini e quello di riproduzione che è normalmente equivalente (24 fps); se la frequenza di registrazione è più lenta il video presenterà un tempo accelerato rispetto all'evento registrato.

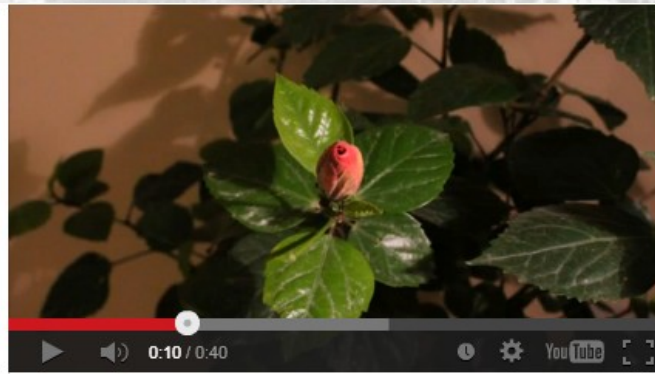


fig. 15 Time lapse: Giorgia DiLiberto
<http://www.youtube.com/watch?v=dXjpaDBwE5U>



fig. 16 Time lapse: Alessandra Spataro
<http://www.youtube.com/watch?v=TkrQDUJ6x5w>



fig.. 17 Carrello



Fig. 18 Dolly

Il movimento cinematografico

La percezione del movimento è data dalla cosiddetta "frequenza di fusione" che è la velocità necessaria affinché l'occhio colga un'azione fluida e continua (non oltre i 40 fps). Un numero minore di immagini al secondo determina l'effetto del "flickering" o movimento a scatto. La cinematografia nasce come ripresa con macchina fissa del movimento e sarà Alexandre Promio, l'operatore dei fratelli Lumiere, a realizzare le prime riprese con Mdp su una chiatta in navigazione. Solo a partire dal 1910 si cominceranno ad usare i "carrelli". Il cinema, scrive il filosofo Alain Badiou, smentisce la tesi classica dell'arte come forma sensibile dell'idea in quanto l'idea esiste solo nel passaggio e nel movimento. Un'altro concetto espresso da Badiou riporta al fatto che il cinema comprenda tutte le altre arti ma che tramite il movimento, che è proprio, le sottragga a se stesse. Il filosofo Gilles Deleuze parla non di successione ma immagine-movimento ritenendo che sia la continuità del movimento a creare le figure. Deleuze definisce la ripresa (poiché movimento della camera da ripresa) come immagine-movimento. Qualunque siano le istanze legate al concetto di movimento esso è parte integrante e fattore nucleare delle riprese e delle produzioni visive in genere.

Il movimento ha funzioni differenti e le tecniche di ripresa e le scelte effettuate hanno significazioni differenti. Le tecniche di ripresa sono parte del linguaggio visivo e veicolano concetti, emozioni, atmosfere. Il movimento da un primo piano (PP) ad un primissimo piano (PPP) ci avvicina, anche in senso psicologico, al soggetto e ci permette di cogliere dettagli non osservati a distanza; possiamo parlare di funzione "descrittiva" del movimento e delle tecniche finalizzate a rappresentarlo.

Un'altra funzione può essere quella "connettiva" quando un cambio di inquadratura o di scena mostra differenti personaggi che risultano così associati fra loro creando un connubio visivo che sarà legato al tema del racconto. La funzione "selettiva" si attua quando il movimento della mdp ci porta su campi diversi avvicinandoci o allontanandoci dal soggetto della scena. Un passaggio da campo lungo a medio permette di conoscere il contesto in misura maggiore definendo meglio anche i soggetti ad esso legati. I movimenti lenti (es. carrellata laterale) creano aspettative nello spettatore e favoriscono la funzione "tensiva". Modulare il tempo di ripresa, il movimento nel tempo, è un'altro fattore espressivo determinante nello specifico linguaggio filmico. Le azioni rapide in scene di alta tensione emotiva sono fondamentale supporto all'espressività del racconto visivo. Al contrario tempi lenti saranno correlati a diverse significazioni ed esigenze. Nell'ambito delle tecniche di ripresa la panoramica è un movimento di camera rotatorio che può dare ampio respiro alla scena; la macchina ruotando sull'asse abbraccia porzioni di spazio che possono essere più o meno ampie e colte con direzioni orizzontale, verticale o obliqua.



fig. 19 Gru



fig. 20 Hitchcock-Vertigo



La carrellata pone la mdp su supporto mobile permettendo riprese verso destra, sinistra, in avanti o indietro. Si rimanda alle differenti significazioni delle direzioni. Queste ultime azioni possono essere sostituite da zoomate o coesistere, così come da magistrale esempio di Hitchcock, in una carrellata indietro con zoomata in avanti (Vertigo). Se la ripresa è dall'alto parliamo di carrellata aerea e pensiamo alla valenza espressiva ed ai rimandi psicologici della ripresa da posizione sovrastante il soggetto (dominanza, incombenza...). La carrellata a seguire accompagna il soggetto mentre la carrellata a precedere lo anticipa nel movimento. Un'altra tecnica di ripresa fa uso del cosiddetto Dolly o di gru in cui è posizionata la mdp creando quel particolare movimento denominato "travelling" molto aperto, chiaramente aereo, e suggestivo. Un discorso a parte merita la ripresa a mano, amata da molti registi fra cui anche Pasolini. Il movimento è naturale ed offre la stessa visione tremolante che i nostri occhi registrano; non c'è straniamento ma una volontà di mostrare i fatti e i soggetti nella loro umanità reale e a volte cruda senza orpelli e mascheramenti. Il carico espressivo ed emotivo di questo genere di ripresa può essere molto potente al contrario della ripresa con le steady cam in cui la mdp è posta su strutture con sistemi di ammortizzazione dei movimenti che risultano così essere fluidi avvolgenti e molto coinvolgenti.

fig.21 Steady cam

Storia del cinema

Il primo cortometraggio (1888) della storia è attribuito a L. A. A. Le Prince ma la prima proiezione pubblica (1895) si deve ai fratelli Lumière (Louis e Auguste) a Parigi (Grand café del boulevard des Capucines) grazie al cinematographé brevettato da loro. Questi, nati a Parigi da padre fotografo, sperimentarono nel campo della pellicola inventando il foro di trascinamento e la cremagliera che avrebbe permesso il movimento all'interno della macchina di proiezione, il cinematographé appunto brevettato nel 1895. Le prime visioni duravano circa cinquanta secondi che era la durata del caricatore e furono caratterizzate dalla fissità della ripresa, da una grande profondità di campo e dalla mancanza di montaggio. "L'uscita dalle officine Lumière", uno storico corto, fu una fondamentale tappa che permise di vendere i loro apparecchi in tutto il mondo. La pellicola era già stata realizzata nel 1885 da George Eastman con sali di alogenuro d'argento (fotosensibile) posti su un supporto gelatinoso e su di uno rigido (Thomas Edison l'aveva già sperimentata col suo apparecchio il kinetograph). Discorso a parte merita il grande sperimentatore e fotografo Eadweard Muybridge che nel 1878 fotografò un cavallo in corsa avvalendosi di 24 fotocamere che azionate dal passaggio dell'animale crearono l'eccezionale sequenza "The Horse in Motion".



fig. 22 Fratelli Lumiere

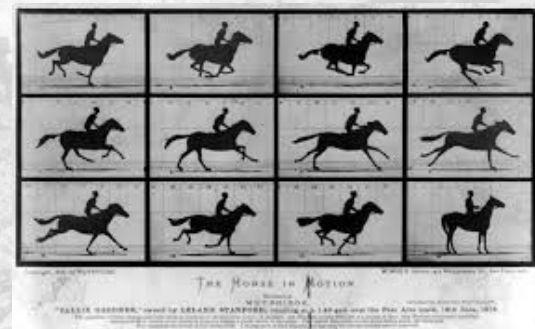


fig. 23 "The Horse in Motion"



fig. 24 “Viaggio nella Luna”



fig. 25 Charlie Chaplin

Esso rappresenta lo storico passaggio dalla fotografia al movimento con quella tecnica battezzata cronofotografia precorritrice dell'arte cinematografica e musa di tecniche avanzate quali lo stop motion o il timelapse. Grandissimo successo ebbero i primi film realizzati: The Great Train Robbery (1907) di E. Porter e Viaggio nella Luna di G. Méliès. Le prime proiezioni prevedevano la presenza di un narratore e le musiche erano realizzate in sala. Le prime produzioni sono di Griffith nel 1915 e G. Pastrone con Cabiria e con testi di G. D'Annunzio. Col cinema muto nascono le grandi star quali Rodolfo Valentino o Charlie Chaplin; molti degli attori soccomberono all'arrivo del sonoro a causa delle tecniche di recitazione eccessivamente enfatiche. Nel 1927 il primo film sonoro della Warner (Il Cantante di Jazz). Il grande business legato ormai al cinema permise la nascita delle grandi case di produzione cinematografica che ad Hollywood trovarono sede. Dal periodo d'oro con i grandissimi attori come Greta Garbo o Clark Gable ai musical di Fred Astaire il cinema conobbe un periodo di indimenticabili produzioni. È del 1942 Casablanca di M. Curtiz con l'icona Humphrey Bogart e con Ingrid Bergman.



fig. 26 Audrey Hepburn

Il genere della commedia americana proporrà attori del calibro di Tony Curtis, Walter Matthau, Jack Lemmon. Negli 60, decaduto il codice Hays che dettava le regole delle produzioni e finanche le tecniche interpretative degli attori, la maggiore libertà espressiva diede spazio ai grandi registi del secolo scorso; fra i tanti Coppola, Kubrick, Scorsese crearono veri capolavori. In Italia a partire dal Neorealismo con De Sica, per citarne uno, emersero gli insuperati Fellini, Antonioni, Visconti mentre in Francia la Nouvelle Vague vide registi come Truffaut, Godard o Resnais. Sarebbe arduo citare tutti i grandissimi registi che con l'eccezionale bagaglio della filmografia del xx secolo, hanno oggi creato ulteriori opere d'arte, ma citare le particolarissime esperienze di Fassbinder, Anderson o Tarantino rimanda ad un campo vastissimo ed affascinante.

La postproduzione foto

Il lavoro che segue lo scatto e che si attuerà sui fotogrammi rientra nell'ambito della postproduzione. Esistono diversi software di editing da scegliere in base alle esigenze espressive e professionali. Chiaramente bisognerebbe partire da buone foto e valutare l'intervento di editing come supporto ed arricchimento del prodotto. Quello che per la fotografia analogica era la camera oscura è oggi la camera chiara digitale. Fra i vari programmi oggi utilizzabili, quali ad esempio anche il famoso Gimp, Photoshop dell'Adobe è senz'altro il più completo software di editing. Le sue prestazioni vanno dalla normale elaborazione digitale, al salvataggio in differenti formati d'immagine, al fotoritocco per fotomontaggio. La complessità e l'ampiezza delle funzioni e possibilità lo rende non sempre completamente sfruttabile. Un eccellente programma è , sempre dell'Adobe, Lightroom molto più semplice e realizzato espressamente per foto editing. Esso permette l'elaborazione dei file importati potendo calibrare in "sviluppo" i livelli di luminosità, di contrasto, nitidezza mostrando affiancate l'originale con l'immagine su cui si opera.

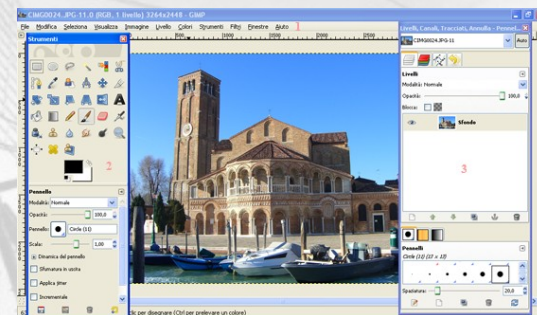


fig. 27 Gimp

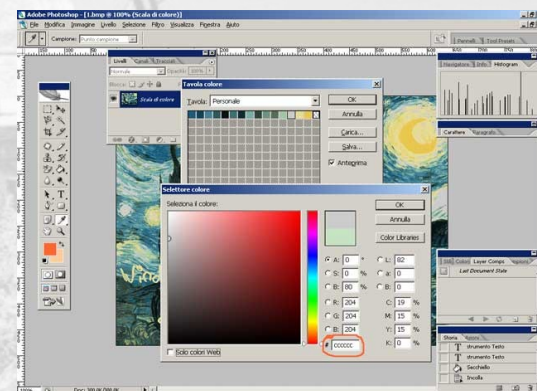


fig. 28 Photoshop

Lr. permette di operare grazie ai pennelli anche solo su alcune parti della immagine ed è dotato di una serie cospicua di filtri per realizzare effetti abbastanza suggestivi che vanno dalla conversione al B/n alle innumerevoli ricalibrature possibili, attuabili peraltro manualmente tramite funzioni specifiche Un'altra prerogativa del Lr è quella di potere sincronizzare i fotogrammi elaborati digitalmente estendendo le modifiche apportate su di un file (contrasto, luminosità...) ad altri selezionati; è questa un'utilissima opzione per chi realizza stop motion o time lapse.

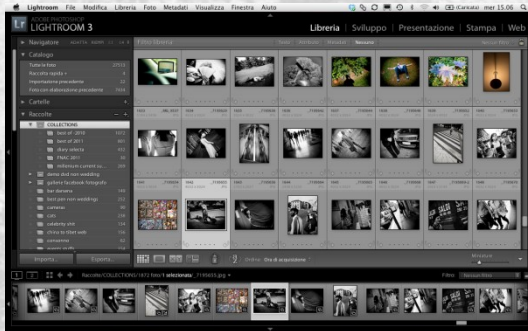


fig. 29 Lightroom



2014

Liceo Artistico Statale
CATALANO

foto video

Docente di Discipline Pittoriche
prof. Pierluigi Tantillo

produzioni Foto e video
Gruppo Foto Video corso Arti Figurative