

LABORATORIO VIDEO

L'obiettivo di questo laboratorio è l'apprendimento dell'uso della videocamera e della possibilità che si ha, attraverso di essa, di poter mostrare al mondo, e a se stessi, quali sono i propri costumi, la propria cultura, le proprie radici.

Esercizio: chiedere ai partecipanti perché vogliono frequentare questo laboratorio, quali sono le loro aspettative e cosa vorrebbero imparare.

L'IMMAGINE

Le immagini sono quello che i nostri occhi vedono. Queste immagini possono anche essere riprodotte, in modo più o meno fedele, attraverso una fotografia, un disegno, una scultura, un film.

Con la telecamera possiamo catturare e registrare le immagini che vedono i nostri occhi e poi riprodurle e farle vedere ad altri.

Esercizio: chiudere gli occhi e cercare di visualizzare un'immagine del passato, del luogo in cui si vive, di una persona, un paesaggio. Descrivere con dovizia di particolari questa immagine.

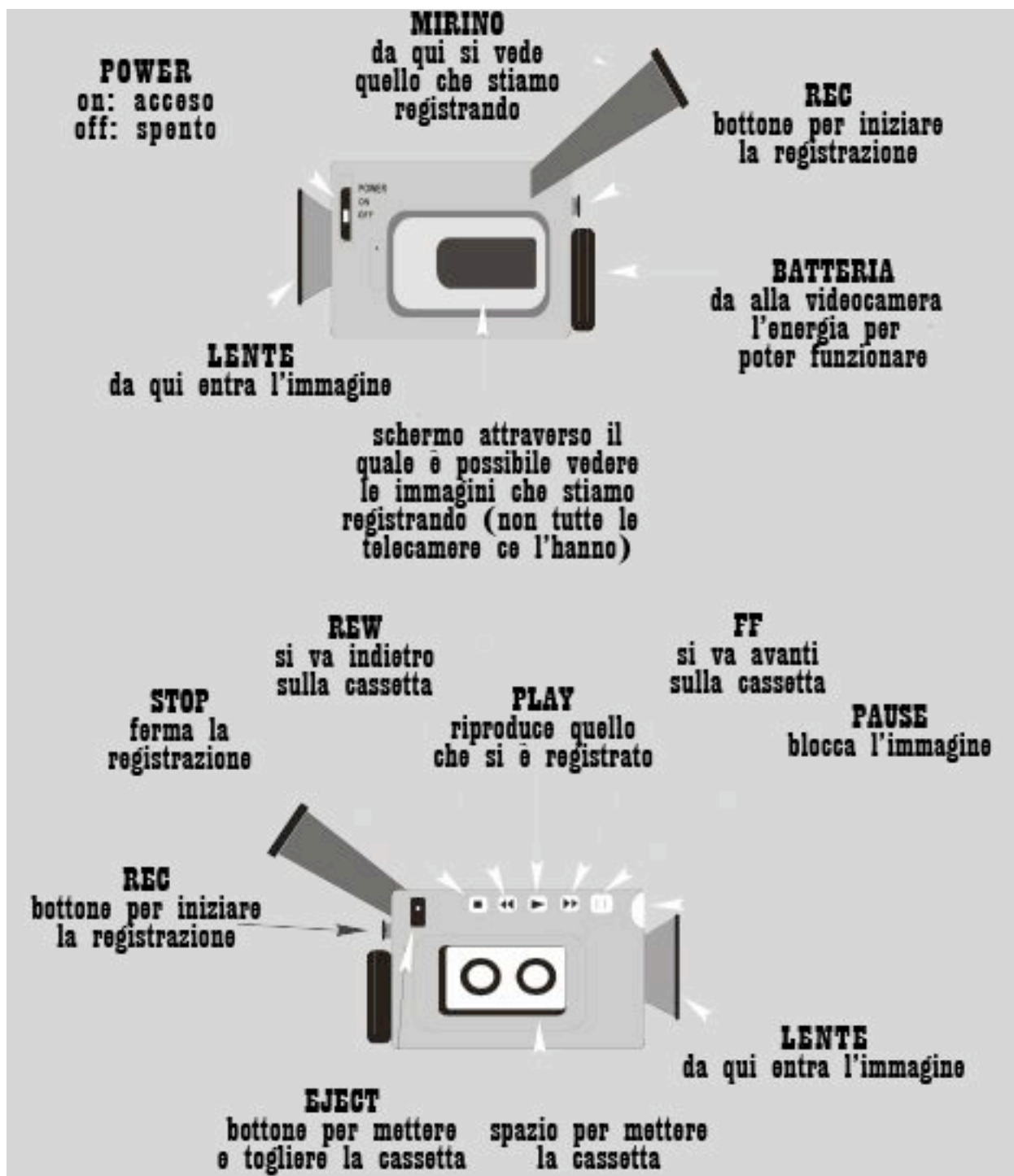
IL VIDEO

La nostra vita, passata e presente, può essere ricostruita attraverso una serie d'immagini. Attraverso il video è possibile registrare o ricostruire queste immagini e poi riprodurle, facendo vedere ad altri le immagini della nostra vita.

La videocamera è uno strumento che ci permette di registrare quelle immagini che solitamente restano soltanto nella nostra mente.

Quando cerchiamo di descrivere il posto in cui viviamo ad altri che non ci sono mai stati parliamo delle sue caratteristiche fisiche: alberi, il fiume, come sono le case, ecc... Le persone che ci stanno ascoltando cercano di ricreare mentalmente l'immagine di quel paesaggio a partire dagli elementi che gli stiamo fornendo, ma questa immagine che si formerà nella loro mente non corrisponderà mai alla realtà del posto che stiamo descrivendo. Attraverso il video invece possiamo registrare le immagini del paesaggio che ci circonda e mostrandole, chi le guarda si farà un'idea precisa del posto che stiamo descrivendo.

LE PRINCIPALI COMPONENTI DI UNA VIDEOCAMERA



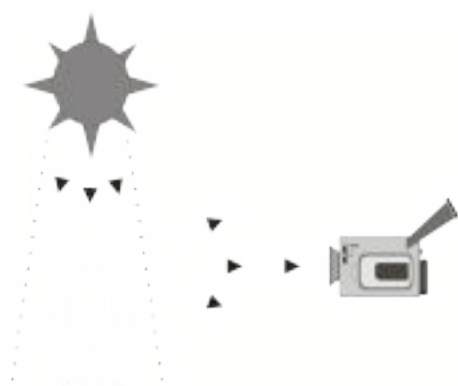
- *Batteria*: cos'è, come funziona, come si mette e toglie;
- Pulsante per accendere e spegnere la videocamera;
- *Cassetta*: far vedere che forma ha e come si mette e toglie dalla videocamera;
- *Schermo e mirino*: come si utilizzano.
- *Pulsante per la registrazione*: far vedere i simboli che segnalano che la telecamera sta registrando e quando invece la registrazione è in pausa;

Raccomandazioni quando si usa la videocamera

- Non bagnarla
- Non lasciarla troppo tempo sotto il sole

- Non sbatterla ne farla cadere;
- Attenzione a non fare entrare terra quando si mette la cassetta nella telecamera;
- Non toccare le lenti della videocamera con le mani o con altri oggetti;
- Tenere sotto controllo il livello della batteria quando si sta registrando;
- Togliere la batteria quando si finisce di registrare;
- Mettere il tappo sulla lente prima di conservare la videocamera;
- Pulire le lenti prima di cominciare a registrare;
- Portare sempre con se una busta di plastica da mettere sulla videocamera nel caso in cui cominci a piovare;
- Al termine delle riprese pulire la telecamera con uno straccio e un pennello e riporla nella sua borsa.

LA LUCE



Così come la luce permette ai nostri occhi di vedere le cose, così permette anche alla videocamera di poter registrare le immagini.

Quando una persona, un animale, un oggetto, un paesaggio sono illuminati, allora possono anche essere ripresi con una videocamera. Non importa che la luce che illumini le cose che vogliamo riprendere sia del sole. Può anche essere la luce di una lampadina, di un fuoco o di una candela. La cosa importante è che ci sia sufficiente luce che illumini le cose che vogliamo riprendere.

LA REGISTRAZIONE

La prima cosa da fare prima di cominciare a registrare è assicurarsi la batteria sia collocata sulla videocamera e che ci sia sufficiente carica.

Il secondo passo è accendere la videocamera attraverso un tasto identificato con ON oppure POWER oppure CAMERA.

Il terzo è mettere la cassetta nell'apposito spazio dentro la videocamera. Questo si fa agendo sul tasto EJECT.

Assicuriamoci quindi di aver tolto il tappo dalle lenti e che queste siano pulite.

Possiamo quindi cominciare a vedere le immagini attraverso lo schermo o il mirino della videocamera.

La videocamera può essere tenuta con due mani: una che tiene sotto controllo i vari bottoni, compreso quello per la registrazione, e l'altra che la tiene ferma.

Per iniziare a registrare bisogna premere il pulsante REC. Una volta premuto vediamo sullo schermo o nel mirino che si accende un cerchietto rosso. Questo ci dice che stiamo registrando sulla cassetta le immagini che vediamo scorrere sullo schermo. Un altro indicatore del fatto che stiamo registrando è il Time Code, ovvero quei numeri (ore, minuti, secondi e fotogrammi) che sono indicati in alto sull'immagine dello schermo. Quando questi stanno avanzando indicano che sta avanzando il tempo di registrazione e quindi stiamo davvero registrando le immagini che vediamo.

Per fermare la registrazione bisogna premere nuovamente il tasto REC. Vediamo che scompare il cerchio rosso dallo schermo e il Time Code si ferma.

RIPRODUZIONE DELLE IMMAGINI REGISTRATE

Con la videocamera con cui registriamo le immagini, possiamo anche vedere ciò che abbiamo registrato.

Per permettere alla telecamera di riprodurre le immagini bisogna metterla in "funzione riproduzione". Questo è differente da camera a camera.

Una volta entrati nella funzione riproduzione si possono usare i tasti PLAY, REW, FF, PAUSE e STOP per cercare le immagini all'interno della cassetta e guardarle.



PLAY: premiamo PLAY per riprodurre il nastro e vedere quello che abbiamo registrato.



STOP: premiamo STOP per interrompere la riproduzione di quello che stiamo vedendo o per interrompere l'avanzamento o l'indietroreggiamento veloce del nastro.



PAUSE: premiamo PAUSE durante la riproduzione delle riprese per fermare (congelare) l'immagine in un determinato punto.



REW: premiamo REW per indietroreggiare velocemente nel nastro che abbiamo registrato.



FF: premiamo FF per avanzare velocemente indietroreggiare velocemente nel nastro che abbiamo registrato.

Esercizio: prendere la telecamera e registrare un'immagine. Dopo di che passare in modalità di riproduzione e farla vedere ai compagni/e.

LINGUAGGIO AUDIOVISIVO

Alla base del linguaggio audiovisivo c'è l'inquadratura, cioè quella parte di spazio che viene posta sotto osservazione dall'obiettivo della videocamera e che corrisponde al rettangolo dello schermo. E' possibile classificare due grandi famiglie di inquadrature: i campi e i piani.

La differenza sta semplicemente nel modo in cui è organizzato lo spazio inquadrato: nei campi primeggia l'ambiente, mentre nei piani è la figura umana ad assumere maggior importanza. Ovviamente esistono anche inquadrature intermedie ed ambigue.

CAMPO LUNGHISSIMO (CLL): è l'inquadratura che ci mostra uno spazio vastissimo. La figura umana, se presente, è praticamente irriconoscibile. L'ambiente è il protagonista assoluto; l'azione, se pur presente, si perde totalmente in esso. Questa inquadratura viene usata per presentare e descrivere il luogo in cui siamo, dove si svolgeranno le azioni successive.



CAMPO LUNGO (CL): in quest'inquadratura l'ambiente è ancora il protagonista principale, ma è già possibile vedere delle azioni. Questo campo si utilizza per inquadrare l'azione all'interno del suo contesto ambientale.



CAMPO TOTALE (TOT): quest'inquadratura mostra l'azione nel suo intero, comprendendo quindi tutte le persone e cose che ne fanno parte.



PIANO INTERO (PI) o FIURA INTERA (FI): quest'inquadratura mostra il o i personaggi nella loro interezza, dalla testa ai piedi. Viene utilizzata per descrivere le persone: come si vestono, il colore della pelle.



PIANO AMERICANO (PA): quest'inquadratura mostra il o i personaggi dalla testa fino alle ginocchia. Ci stiamo quindi avvicinando ai personaggi. Cominciamo a vedere dei dettagli del loro abbigliamento. Questa inquadratura risalta ciò che sta attorno alla cintura come una borsa o il machete. Si chiama Piano Americano in quanto è utilizzata tantissimo nel cinema western dove i personaggi utilizzano molto le pistole che hanno sulla cintura.



PIANO MEDIO (PM) o MEZZA FIGURA (MF): quest'inquadratura mostra il o i personaggi dalla testa alla cintura. Si usa spesso nelle interviste quando vogliamo vedere i gesti delle mani del personaggio, ma anche le espressioni del suo volto. Questa inquadratura si usa moltissimo nei telegiornali.



PRIMO PIANO (PP): quest'inquadratura mostra il o i personaggi dalla testa alle spalle. Serve per mettere in evidenza le espressioni del volto: i sentimenti, gli stati d'animo. Si utilizza spesso nelle interviste o nei dialoghi tra due o più personaggi.



PRIMISSIMO PIANO (PPP): quest'inquadratura mostra la faccia del personaggio (potrebbe anche essere un animale). Ancora più che nel primo piano, serve per sottolineare gli stati d'animo e le espressioni del personaggio.



PARTICOLARE O DETTAGLIO: quest'inquadratura mostra una parte del corpo del personaggio o di un oggetto. Serve per focalizzare l'attenzione su un determinato punto (ad esempio una ferita o un determinato particolare dell'abbigliamento) oppure per mostrare nei particolari il funzionamento di qualcosa o di un'azione (ad esempio il particolare della lama del machete quando lo si affila).

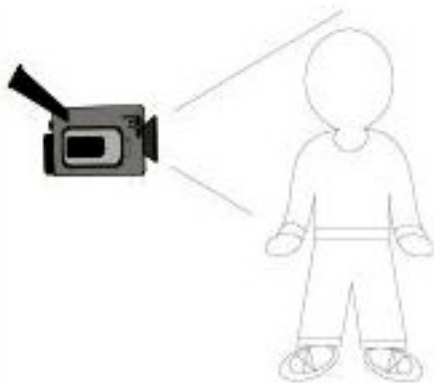


Esercizio: collegare la videocamera ad un televisore e far registrare ad ogni partecipante al laboratorio i vari piani. Di volta in volta uno di loro farà l'attore, un altro starà dietro la videocamera e gli altri al monitor per vedere cosa sta succedendo e dare consigli. Finite le riprese guardiamo il girato tutti insieme e si commentano le immagini.

ANGOLI E POSIZIONI DI RIPRESA

Oltre che per il contenuto, le inquadrature si possono differenziare secondo la posizione rispetto al soggetto. Si parla quindi di angolo di ripresa.

Normalmente la videocamera si pone all'altezza degli occhi del soggetto che stiamo riprendendo (o in generale alla stessa altezza del soggetto, se non si tratta di una persona). Questa è un'inquadratura ad angolo neutro usata per dare un'idea di naturalità alle riprese.

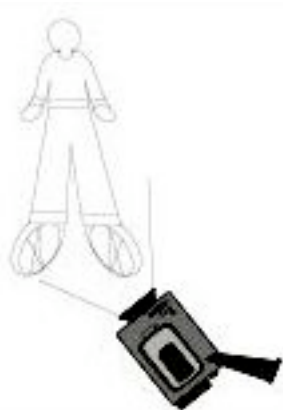


Se mettiamo la videocamera più in alto rispetto al soggetto, abbiamo la cosiddetta inquadratura dall'alto. Con quest'inquadratura trasmettiamo un senso d'oppressione rispetto al soggetto, come se c'è qualcosa che incombe su di lui.

Spesso viene utilizzata per mostrare un senso di debolezza del personaggio o per metterlo in una posizione d'inferiorità.



Se mettiamo la videocamera più in basso rispetto al soggetto che vogliamo riprendere, abbiamo invece la cosiddetta inquadratura dal basso. Questa viene spesso utilizzata per far emergere la “forza” di un soggetto, il suo essere predominante.

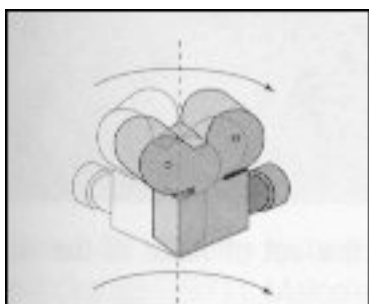


MOVIMENTI DI CAMERA

I principali movimenti di camera sono: panoramica, carrellata e zoom. Nei primi due c'è un effettivo spostamento della videocamera, nello zoom invece il movimento è ricreato dallo spostamento interno delle ottiche della videocamera.

LA PANORAMICA. Esistono tre tipi di panoramiche: orizzontale, verticale e obliqua.

Panoramica orizzontale: per fare una panoramica orizzontale immaginiamo che alla base della videocamera sia fissato un perno che permette soltanto un movimento rotatorio verso destra o verso sinistra. Tecnicamente quindi la videocamera si sta spostando attorno al suo asse verticale. Questo movimento di camera è solitamente utilizzato per descrivere un paesaggio molto ampio (abbinato ad esempio ad un campo lunghissimo), oppure per descrivere un ambiente. In un certo senso questo movimento imita quello che la nostra testa compie per

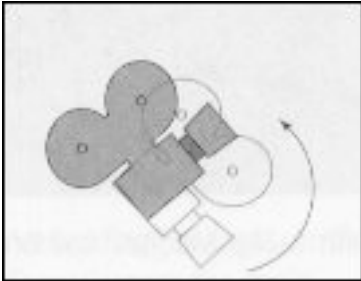


osservare il luogo in cui ci troviamo; di conseguenza, la panoramica è generalmente lenta, proprio come la rotazione del capo di chi si guarda intorno. A volte, però, per introdurre nel racconto un fatto inaspettato, la panoramica viene effettuata in

modo rapidissimo; anche in questo caso viene imitato il movimento che fa il nostro capo quando un rumore improvviso ci colpisce, facendoci girare di scatto. Questa panoramica particolarmente rapida viene detta a schiaffo e spesso preannuncia un rapporto conflittuale tra i due soggetti messi così rapidamente in contatto.

Un altro caso particolare di panoramica orizzontale è la panoramica a 360° ovvero quando la videocamera compie un giro completo intorno al proprio asse e lo spettatore può vedere tutto ciò che sta attorno a chi sta facendo le riprese.

Panoramica verticale: per fare una panoramica verticale immaginiamo invece di avere un perno posto sul lato della videocamera che ci permette quindi di ruotarla solo verso l'alto o verso il basso. Tecnicamente la videocamera ruota attorno al suo asse orizzontale. Viene utilizzata per descrivere movimenti che vanno dall'alto verso il basso e viceversa, come ad esempio l'atterraggio di un elicottero. Oppure per mostrare oggetti o porzioni di paesaggio che si estendono in altezza, come ad esempio un grande albero o una



montagna. Oppure ancora mostrare una persona scoprendola dai piedi fino a mostrarne la faccia. Anche nelle panoramiche verticali, come per le orizzontali, possiamo fare le panoramiche a schiaffo.

Panoramica obliqua: la panoramica obliqua somma i movimenti delle due panoramiche che abbiamo appena descritto. Ad esempio se vogliamo registrare la partenza di un aereo faremo una panoramica orizzontale che va via, via alzandosi seguendo il decollo dell'aereo. In questo caso abbiamo unito una panoramica orizzontale ad una verticale dal basso verso l'alto.

LA CARRELLATA. La carrellata è un tipo di ripresa in cui spostiamo fisicamente la telecamera da un punto all'altro. Questo movimento di camera serve per portarci nell'azione o allontanarci da essa, oppure per seguire uno o più personaggi o ancora per descrivere un ambiente. Ci sono diversi tipi di carrellata secondo la posizione della videocamera rispetto al soggetto della ripresa:

- **Carrellata a seguire** nella quale la videocamera sta alle spalle del personaggio. Con questo movimento di camera accompagniamo il personaggio nella sua esplorazione dello spazio scenico;
- **Carrellata a precedere** nella quale la videocamera è posizionata frontalmente al personaggio. In questo caso seguiamo le azioni e le espressioni del personaggio quando attraversa l'ambiente o si avvicina ad una certa azione. Questo movimento di camera può essere utilizzato per le interviste in movimento in cui il personaggio si muove nell'ambiente per dare dinamismo all'intervista;
- **Carrellata laterale** nella quale la videocamera è posizionata lateralmente rispetto al o ai soggetti che vogliamo riprendere. Questo movimento di camera può essere utilizzato per seguire un'azione sportiva come una corsa o una gara di nuoto;
- **Carrellata aerea** nella quale la videocamera è posizionata all'interno di un velivolo. In questo caso si ha una ripresa del paesaggio e si possono seguire le azioni dei personaggi dall'alto.

LA ZOOMATA. Lo zoom è uno strumento ottico di cui è dotata ogni videocamera. Agendo sulla posizione interna delle lenti, abbiamo l'impressione di allontanarci o avvicinarci ad un oggetto che stiamo riprendendo, pur restando fermi sul nostro posto (per questo si chiama anche carrellata ottica). Così come abbiamo detto per la carrellata, con lo zoom possiamo seguire un personaggio che si sta avvicinando o allontanando da noi, oppure possiamo avvicinarci o allontanarci da un'azione o un luogo. Spesso però chi prende in mano una camera per le prime volte è portato ad un sovrautilizzo dello zoom con immagini che si avvicinano e allontanano in rapida successione. È bene quindi chiarire, così come per tutti i movimenti di camera, che bisogna utilizzarli in modo ordinato, evitando di concentrare in una stessa sequenza (definendo per sequenza ogni singola fase di registrazione, ovvero da quando schiaccio REC a quando rimetto la videocamera in posizione di PAUSE di registrazione) diversi movimenti di camera. Ne risulterebbe una ripresa confusa e poco chiara. È necessario quindi, nei limiti del possibile prevedere o provare prima di registrare, i movimenti di camera che voglio fare all'interno della sequenza. Ritornando all'uso dello zoom questo è indubbiamente comodo e indispensabile quando vogliamo avvicinare la nostra visione e riprendere azioni od oggetti che, oltre ad essere lontani da noi, ci sono preclusi, cose a cui non possiamo avvicinarci. Un esempio potrebbe essere una base militare, un operativo di polizia, un gruppo di paramilitari in movimento. Ma a volte questa facilità di avvicinarci alle cose che lo zoom ci offre, ha fatto perdere nel soggetto che utilizza la videocamera il piacere di avvicinarsi fisicamente agli eventi che sta riprendendo. Quindi il primo obiettivo dell'operatore dovrebbe essere quello di forzare gli ostacoli che si frappongono fra lui e l'azione che vuole registrare al fine di portare la videocamera là dove qualcosa sta accadendo, dove l'azione si svolge, dove i protagonisti di questa, nel loro fare, danno vita a momenti interessanti. Infrangiamo la barriera dell'immobilismo dello zoom, per portare la videocamera nel cuore dell'azione, come sguardo attivo che può raccogliere il sentimento, l'emozione, il senso dell'azione, dato dalla vicinanza con i suoi protagonisti. In queste parole credo stia il significato profondo del termine videoattivista o camcorder kamikaze o, come diceva *Alberto Grifi*, **video-teppista**.

Esercizio: ogni partecipante al laboratorio, con la videocamera prova a fare delle prove di movimento di camera. Dopo di che riguardiamo insieme le riprese e commentiamo il lavoro fatto.

REALIZZAZIONE DI UN'IDEA

Una volta comprese e aver cominciato a familiarizzare con le strutture base del linguaggio audiovisivo, siamo pronti a provare a raccontare una storia con le immagini in movimento.

La prima cosa di cui abbiamo bisogno è un'idea, una storia da raccontare che può essere totalmente immaginata, magari sulla base d'eventi realmente accaduti, o essere anche una fedele trasposizione d'eventi accaduti. Oppure l'idea che vogliamo tradurre in immagini, non ha di per se una struttura narrativa, ma si basa sulla descrizione di un paesaggio, di una comunità, di un mestiere, di una persona.

Si pongono così le basi della distinzione tra **fiction** e **documentario**, dove nel primo troviamo un'idea che si sviluppa attraverso una struttura narrativa, un racconto, dove ci sono dei personaggi che recitano delle azioni e dicono delle battute. Mentre nel documentario, l'idea si sviluppa attraverso la descrizione visiva degli ambienti, delle azioni dei personaggi e attraverso le loro parole.

A volte il linguaggio della fiction e quello del documentario si mescolano dando vita alla cosiddetta **docu-fiction**. In questo caso eventi realmente accaduti vengono ricostruiti da altri personaggi (ma a volte anche dagli stessi protagonisti della vicenda originaria) seguendo passo passo, in modo piuttosto fedele, il procedere degli eventi così come si sono svolti nella realtà. Docu-fiction può essere anche la ricostruzione filmata del comportamento quotidiano di una persona della comunità: un contadino, una donna, un bambino. Queste persone possono essere seguite con la videocamera durante la loro giornata, ma a volte, per meglio rendere con i mezzi del linguaggio audiovisivo dei particolari momenti, è possibile farli ripetere o ricostruirli, immettendo quindi elementi di finzione all'interno di una struttura documentaristica.

Una volta individuata l'idea o la storia, si fa una prima stesura del testo in cui si scrive tutto ciò che accade, dall'inizio alla fine e dove e quando accade.

Abbiamo quindi in mano un primo testo che sarebbe il **soggetto** del film.

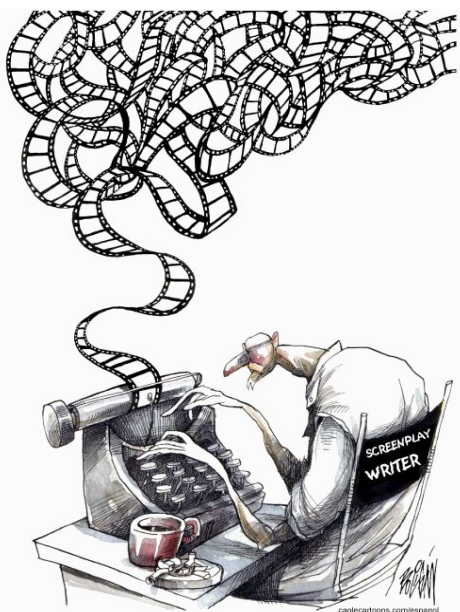
Questo soggetto, da testo scritto, quindi da linguaggio verbale, deve trasformarsi in linguaggio audiovisivo. Deve quindi essere riscritto attraverso gli elementi del linguaggio audiovisivo: i campi, i piani, gli angoli di ripresa e i movimenti di macchina. Ci accingiamo a scrivere una **sceneggiatura**.

Cominciamo quindi a trasformare ogni singola frase del nostro soggetto in un'immagine o una serie d'immagini, ferme o in movimento, con dialoghi, mute o con una voce fuori campo. Scriviamo, numerandole progressivamente, ogni singola sequenza con la descrizione del campo o del piano, del movimento di camera, del movimento dei personaggi e dell'audio. Non dimenticandoci di inserire tra le sequenze anche i titoli di testa e di coda.

Una volta terminata la sceneggiatura ci ritroveremo in mano la descrizione di una serie di sequenze che raccontano visivamente la storia che stava nel soggetto.

Da qui, il passaggio successivo è quello delle riprese: ogni singola scena viene registrata seguendo le indicazioni della sceneggiatura.

Se abbiamo a disposizione un sistema di montaggio digitale possiamo permetterci di registrare le sequenze senza seguire l'ordine segnato nella sceneggiatura e quindi magari girare prima tutte le scene in un determinato luogo o ad una determinata ora del giorno senza che queste siano necessariamente consequenziali l'una all'altra, in quanto quest'operazione si farà in seguito per mezzo del montaggio. Inoltre la garanzia del montaggio successivo ci dà la possibilità di poter ripetere le scene più di una volta, nel caso ci fossero degli errori nel lavoro degli attori o nel



movimento della videocamera, per poi scegliere, in fase di montaggio, la sequenza migliore. Ma nel caso in cui nella comunità in cui si sta facendo il laboratorio video non ci fosse la possibilità di avere un computer con un sistema di montaggio digitale, non bisogna perdersi d'animo in quanto è comunque possibile portare a termine il lavoro e registrare il nostro film così come ce lo siamo immaginato nella sceneggiatura.

Con la tecnica del **montaggio in camera** è possibile realizzare un film (fiction, documentario o docu-fiction) senza l'uso di alcun sistema di montaggio, ma soltanto basandosi sulla scrupolosità nel lavoro di ripresa. Innanzitutto bisogna registrare le sequenze nell'ordine preciso in cui sono state scritte nella sceneggiatura. Si parte quindi dalla numero uno e così si prosegue fino alla fine. In secondo luogo

non è possibile ripetere le sequenze più di una volta: la registrazione che facciamo deve necessariamente essere buona. Al fine di ottenere questo risultato, prima di registrare è necessario fare delle prove con i movimenti e la recitazione degli attori e con i movimenti di camera, in modo che nulla sia lasciato al caso e nel momento della registrazione, tutti sappiano perfettamente cosa fare. Mantenendo questa estrema scrupolosità nel seguire l'ordine delle sequenze e nel realizzarle è possibile registrare tutta la sceneggiatura, lasciando sul nastro della videocamera il film già pronto. Basta mandare indietro il nastro e riprodurlo: vedremo il film così come ce lo abbiamo descritto nella sceneggiatura.

C'è ancora un ultimo particolare da chiarire: i titoli. Non avendo a disposizione un computer per la post-produzione delle immagini, possiamo dimenticarci la realizzazione di titoli digitali. Bisogna quindi provvedere in altro modo. La maniera più semplice è quella di scrivere e/o disegnare i titoli su dei fogli rettangolari. Dopo di che li disponiamo in una posizione ben illuminata, per terra o appesi ad un muro, e li riprendiamo con la videocamera, nel momento in cui la sceneggiatura ci dice che c'è quel determinato titolo, facendo ben attenzione a riprendere bene il foglio, non tagliando le parti scritte o disegnate, né facendo vedere troppo ciò che c'è al di là dei bordi del foglio.

Esercizio: lavorare con il gruppo per elaborare l'idea o la storia su cui basare il film. Quindi seguire tutte le fasi del processo e, con la tecnica del montaggio in camera, realizzare il film.

Per la realizzazione di queste pagine è stata fondamentale la lettura dei materiali di lavoro realizzati dall'associazione messicana Promedios de Comunicación Comunitaria che opera in Chiapas sostenendo attivamente lo sviluppo delle strutture di comunicazione autonome nelle comunità zapatiste.