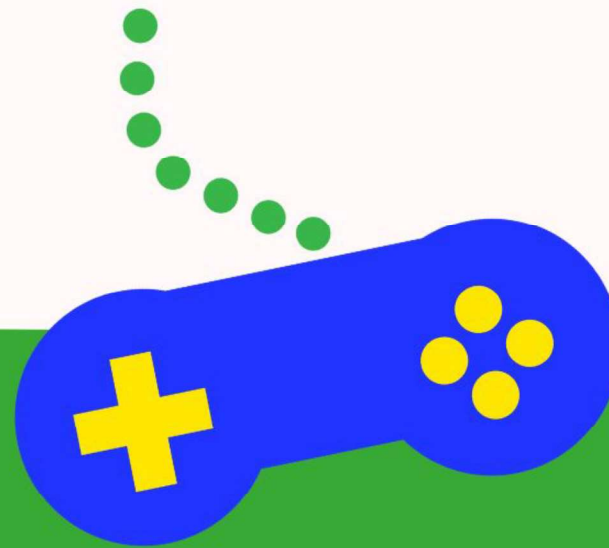


# I video

---

Come creare, girare  
e montare un video

**Creare video**



## Creare nel digitale, un compito specializzato

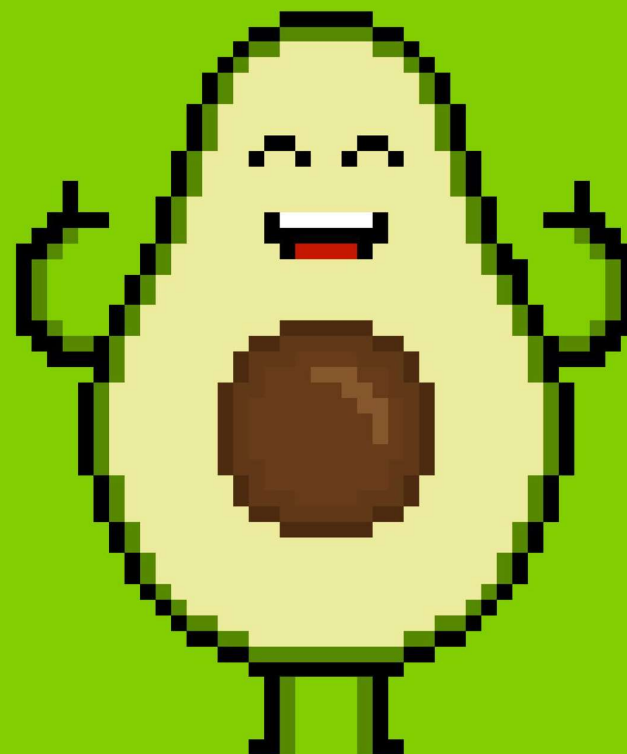
Nell'individuare i **livelli di padronanza delle competenze digitali**, il DigComp considera la creazione un **compito altamente specializzato**.

Si acquisisce nel tempo e si affianca a un uso più passivo o di tipo applicativo dei media e delle tecnologie.

Per questo è importante **avvicinare i bambini in modo progressivo alla progettazione e alla creazione di contenuti digitali**.

Vai al documento

DigComp [www](http://www.digcomp.eu)



## La creazione di video

I **video** rappresentano uno strumento importante per lo sviluppo di competenze digitali nell'area della creazione di contenuti.

Sono infatti un **medium molto amato dai ragazzi**. Inoltre, grazie alla disponibilità di tool digitali gratuiti e facili da utilizzare, possono essere prodotti praticamente da chiunque.

Nelle prossime slide vedremo come creare un video attraverso le fasi di pre-produzione, produzione e post-produzione.



## Le fasi di realizzazione di un video

La realizzazione di un video si articola in 3 fasi.

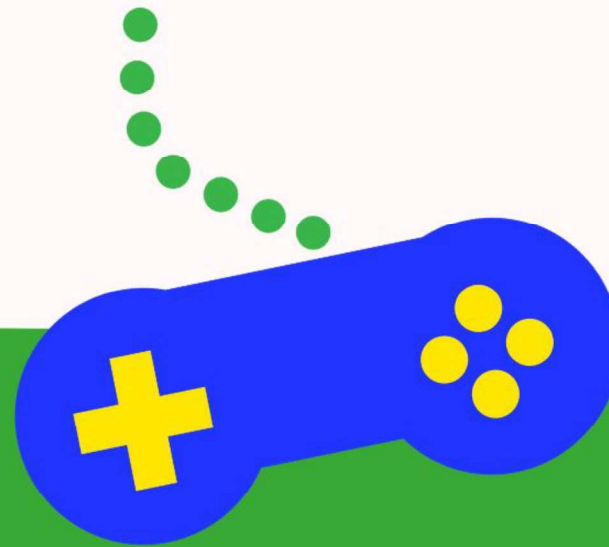
- **Pre-produzione:** è la fase preparatoria, che precede la produzione e consiste nello sviluppo dell'idea creativa, nella sceneggiatura, nel casting, nell'individuazione di location e nella pianificazione delle riprese.
- **Produzione:** è la fase delle riprese vere e proprie.
- **Post-produzione:** è la fase di editing in cui si montano le varie scene, si aggiungono eventuali titoli ed elementi grafici, si monta il sonoro.



Quando si lavora a un progetto video con i bambini è importante che si dedichino anche alla fase più riflessiva della pre-produzione



# Pre-produzione



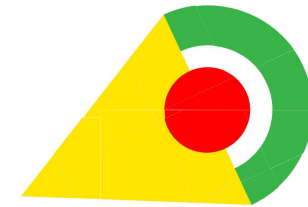
## Il soggetto (all'inizio ci vuole un'idea)

La pre-produzione di un video deve sempre partire da una storia da raccontare e da un'idea di come raccontarla. Nei prodotti audiovisivi più strutturati, come serie tv o film, l'idea si concretizza in un **soggetto**, cioè un breve racconto di poche righe o poche pagine che sintetizza la narrazione.

Anche nel caso di un breve video che vuole raccontare, per esempio, il progetto Digeducati, dovete avere ben chiaro cosa volete dire e come intendete farlo.

Potete prendere ispirazione da **format** video diffusi, magari passando in rassegna una serie di video su YouTube. Format utili potrebbero per esempio essere quelli dell'intervista (o della doppia intervista), del reportage, del vlogging in prima persona.

**Soggetto:** È la storia, da cui si sviluppa la sceneggiatura. Consiste di solito in un breve racconto che contiene la trama, i personaggi e gli ambienti nei quali si svolge l'azione.



## La scaletta e la sceneggiatura

Guarda un esempio  
di scaletta

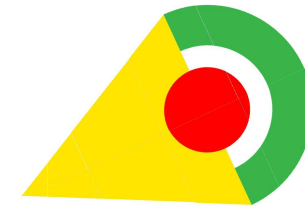
WWW



Il passo successivo al soggetto consiste nello sviluppare la **sceneggiatura**, che è il racconto dettagliato di ciò che avviene sullo schermo. Nel caso di video molto brevi e semplici potete limitarvi però a realizzare una **scaletta**, che è una lista schematica in cui viene riportato l'ordine delle scene, l'ambientazione, la durata, i personaggi e ciò che accade e viene detto.

**Scaletta:** è lo sviluppo del soggetto in forma di schema, con la numerazione delle scene, una descrizione sintetica delle azioni e delle battute dei personaggi.

**Sceneggiatura:** è il racconto puntuale e dettagliato di ciò che avviene sullo schermo, riporta le singole scene, gli avvenimenti, le azioni dei personaggi, i suoni, i dialoghi.





Guarda un esempio  
di storyboard

WWW

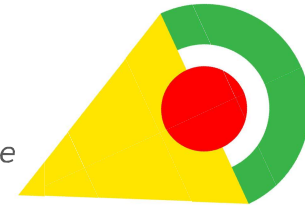


## Lo storyboard

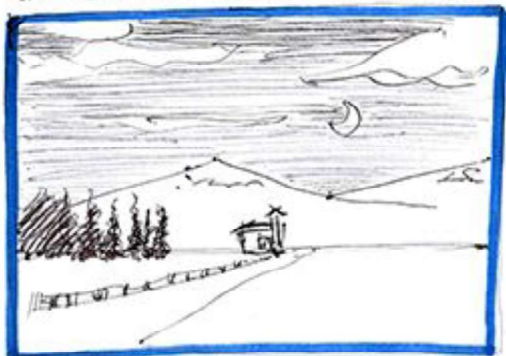
Nel caso in cui il vostro video sia particolarmente lungo e complesso, può essere utile realizzare anche lo **storyboard**, un racconto per immagini in cui vengono disegnate le scene chiave della storia, accompagnate dai dialoghi, dai suoni e dalla breve descrizione dell'azione.

Lo storyboard aiuta a strutturare meglio le varie scene e il taglio da dare alle riprese. Aiuta a limitare gli errori in previsione della fase di produzione.

**Storyboard:** è la rappresentazione grafica, sotto forma di sequenze disegnate in ordine cronologico, delle inquadrature. È una sorta di "sceneggiatura disegnata".



ESTERNO NOTTE  
UNA VALLATA DI MONTAGNA - UNA CHIESETTA DIRICCATA, APPARENTEMENTE ABBANDONATA...



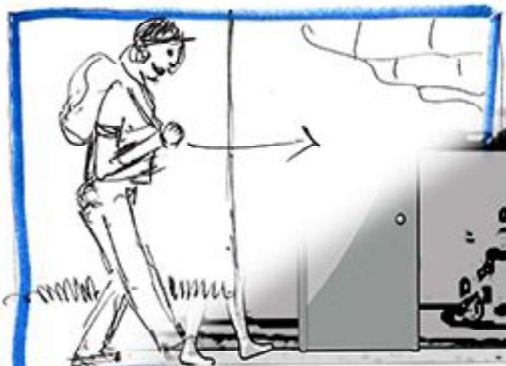
1 CAMPOLUNGHISSIMO ELL  
NOTTE - SOLO LA LUCE DELLA LUNA A  
ILLUMINARE IL PROFILO DELLE COSE



2 CAMPO LUNGO ELL  
UNA FIGURA ESCE DA UN BOSCHETTO, STA  
DIRIGE VERSO L'EDIFICIO



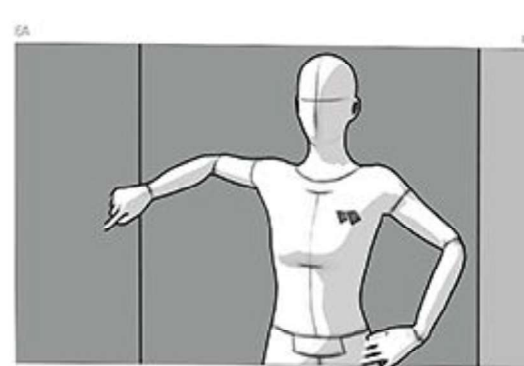
CM ELL  
3. L'uomo si avvicina all'edificio  
(rumore di passi sullo sterrato)



4 FIGURA ELL  
L'uomo cammina lentamente, è stanco, si avvicina alla porta della casa.  
(rumore di passi sullo sterrato)



PA ELL  
5. L'uomo bussa alla porta  
(i passi si fermano, rumore del bussare alla porta)



PM ELL  
6. Dalla porta che si apre si affaccia una donna  
(rumore della porta che si apre - cigolio)



## Il Set

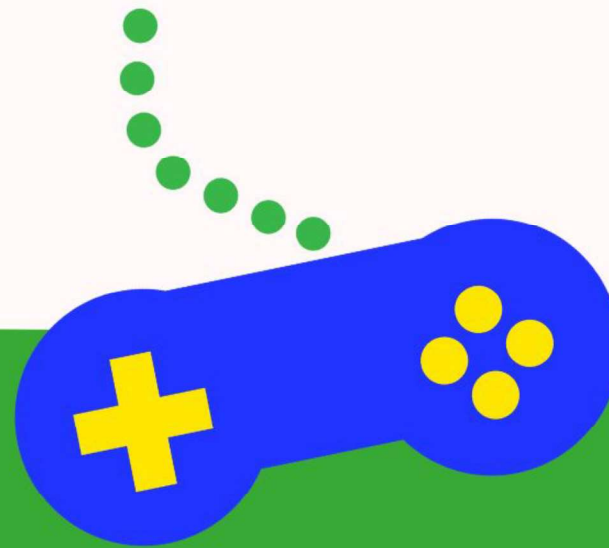
Il set è il luogo in cui effettuerai le riprese ed è determinato quindi dall'ambientazione che vuoi dare alle scene.

**Set in interno** (puoi controllare meglio luci, suoni ed eventuali altri elementi di disturbo, ma avrà scene più fisse)

**Set in esterno** (più difficile controllare gli imprevisti, come i rumori o persone estranee alle riprese che entrano in scena; le scene risulteranno però più movimentate).



# Produzione



## Le luci: esterno

Se le tue riprese avvengono in esterno, puoi decidere di usare la **luce naturale** del sole. Meglio evitare le riprese con la luce zenitale di mezzogiorno, in questo caso. Inoltre, è bene che la luce non colpisca direttamente in viso i personaggi. Per evitare questo si usa un **pannello riflettente**, che smorza le ombre.



Guarda il video [WWW](#)

## Le luci: interno

Se girate in interno avete bisogno di integrare la luce naturale con la luce artificiale. Una tecnica molto diffusa è quella dell'**illuminazione a 3 punti**:

- una luce chiave posta di lato rispetto al soggetto,
- una luce diffusa posta sul lato opposto
- una luce di sfondo alle sue spalle.



## L'inquadratura

Nel linguaggio cinematografico esistono **6 tipi di inquadratura**:

- **Primo piano** (la testa e inizio delle spalle)
- **Mezza figura** (la testa e il busto)
- **Piano americano** (figura intera tagliata all'altezza delle ginocchia)
- **Figura intera** (dalla testa ai piedi)
- **Campo totale** (soggetto + ambiente circostante)
- **Dettaglio** (inquadratura ravvicinata)

La scelta dell'inquadratura nelle scene del video influirà sugli elementi su cui si concentrerà l'attenzione dello spettatore.



## Riprese fisse e in movimento

Se intendete girare delle riprese con videocamera fissa, per evitare tremolii e scossoni è importante usare un **treppiede** (ne esistono anche per smartphone).

Invece, se pensate di seguire un soggetto in movimento, vi conviene usare una steadycam, che stabilizza le riprese (anche in questo caso esistono piccole **steadycam per smartphone**, con cui potete effettuare facilmente riprese in movimento).





## Il suono: il microfono

La registrazione audio può essere effettuata attraverso un microfono esterno o uno integrato alla videocamera (per esempio, quello integrato nello smartphone).

I **microfoni esterni**, collegabili alla camera tramite cavo o bluetooth, offrono una registrazione migliore.

Una buona soluzione è quella dei **microfoni direzionali**, che catturano l'audio da un'unica direzione, scartando il rumore di fondo.



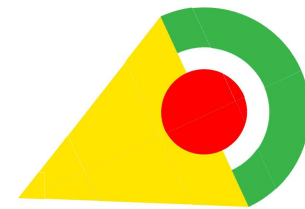
## Il suono: ottimizzare la registrazione

Se le vostre riprese avvengono in un **interno**, dovrete fare attenzione ai rumori e all'eco.

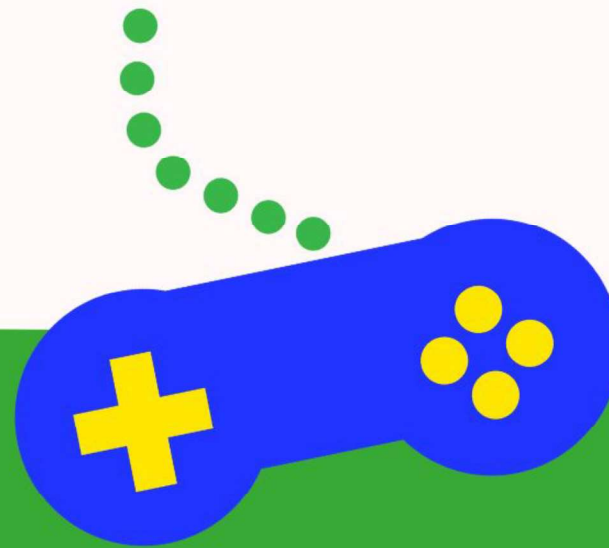
Chiudete le finestre e spegnete gli elettrodomestici e i dispositivi elettronici, che potrebbero creare interferenze o un rumore in sottofondo.

Inoltre, assicuratevi che non ci sia un rimbombo della voce e attutite l'eco. Per ottimizzare la registrazione del suono potete mettere nella stanza in cui effettuate le riprese dei materiali fonoassorbenti, come tappeti, coperte e cuscini.

*Un frigorifero o l'aria condizionata possono creare un fastidioso rumore di fondo che non noterai durante le riprese ma che potrebbe rovinare una registrazione.*



# La post-produzione



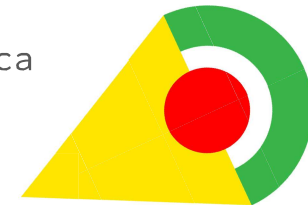
## Il montaggio

Il **montaggio o editing** è la fase finale della creazione di un video, ma anche una delle più importanti, perché dà forma alle riprese, aggiunge effetti speciali, testi e musica. Il modo in cui le riprese verranno tagliate e cucite insieme conferiscono ritmo e carattere al video.

Per farlo, viene usato un software di editing (per esempio Filmora), che consente di:

- Importare e gestire i vari spezzoni di girato
- Tagliare e riordinare le scene su una timeline
- Inserire delle transizioni (per esempio un effetto di dissolvenza tra una scena e l'altra)
- Applicare dei filtri
- Inserire titoli e sottotitoli
- Inserire una o più tracce audio, con effetti sonori o musica

*Guarda il videotutorial dedicato a Filmora incluso nella lezione*



## I programmi di montaggio

Oltre a Filmora, esistono una serie di **programmi di montaggio** che possono essere utilizzati, molti dei quali offrono una versione gratuita:

- iMovie (per smartphone o computer Apple)
- VidTrim, Adobe Premiere Rush o Kinemaster (per smartphone Android)
- HitFilm (per pc)

La risoluzione ottimale per esportare il proprio file, dopo averlo montato è 1080p (1920x1080).





## La musica: fondamentale per dare il tono emotivo al racconto

Come la musica cambia la scena di un film.



## Tecniche di montaggio

### Montaggio narrativo invisibile

Diffusa nel cinema, raccorda le varie inquadrature di una scena secondo criteri di logica e continuità. L'effetto è quello di un passaggio naturale. Per metterla in atto serve inserire dei raccordi, per esempio attraverso la direzione dello sguardo di un personaggio, con la camera che passa dallo sguardo all'oggetto.

### Montaggio alternato

Alterna inquadrature che raccontano eventi che accadono simultaneamente, di solito in luoghi diversi. Ad esempio, una scena di inseguimento, vista dall'inseguito e dall'inseguitore. Crea tensione e aumenta la suspense.

*Guarda la scena di inseguimento de "Il braccio violento della legge" di William Friedkin. È una delle più famose della storia del cinema, grazie a un sapiente uso del montaggio alternato dell'auto all'inseguimento della metropolitana e della scena che si svolge nei vagoni del treno.*



Approfondisci l'effetto Kulešov,  
alla base del montaggio connotativo.



## Tecniche di montaggio

### Montaggio parallelo

È una tecnica di montaggio concettuale che raccorda eventi senza continuità o vicinanza logica tra loro, per far sorgere un significato simbolico dal loro accostamento.

### Montaggio connotativo

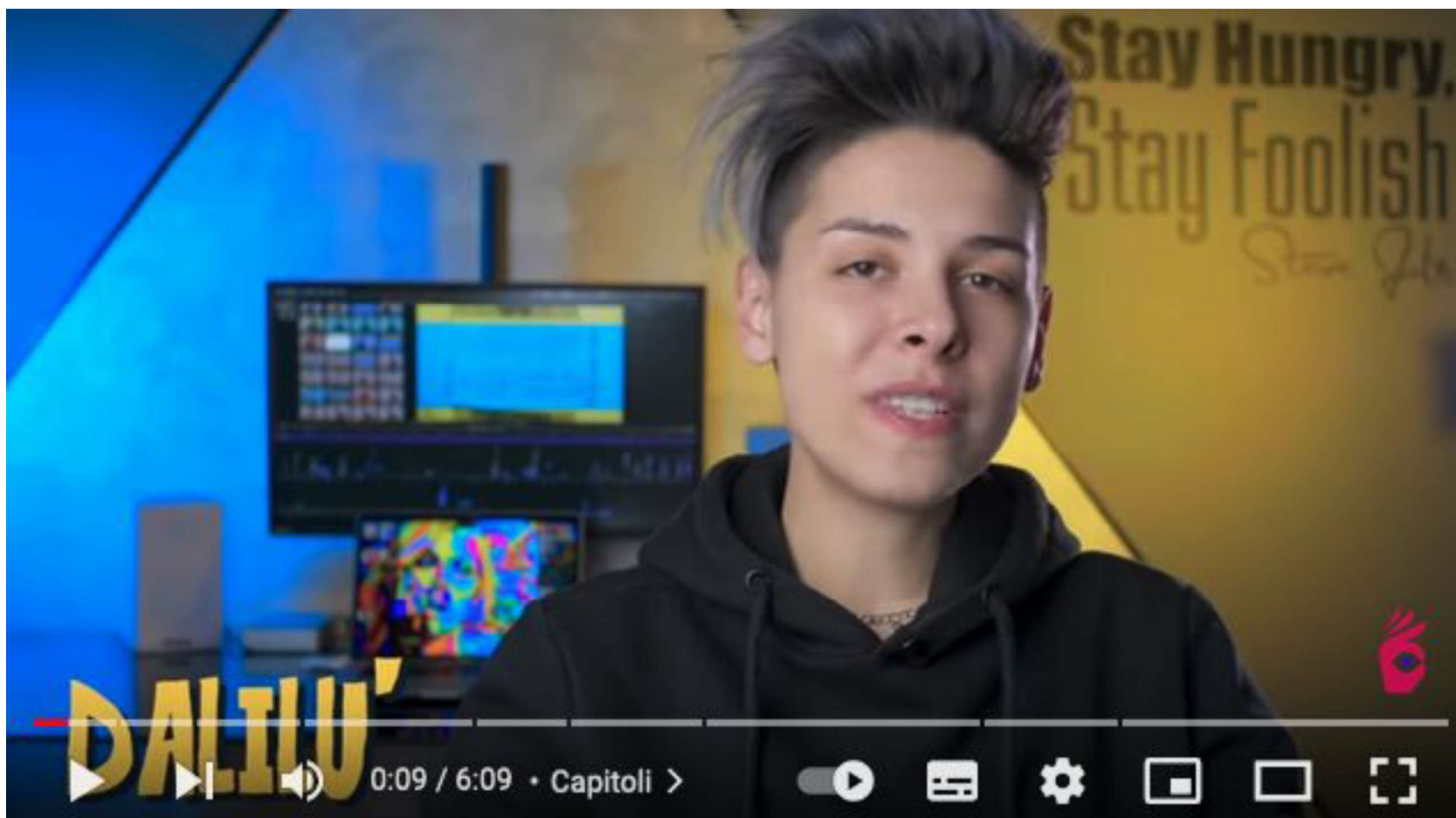
Diffusa nella pubblicità, accosta inquadrature slegate tra loro, attraverso il cosiddetto effetto Kulešov, per cui la sensazione trasmessa da una inquadratura è fortemente influenzata da quella precedente.



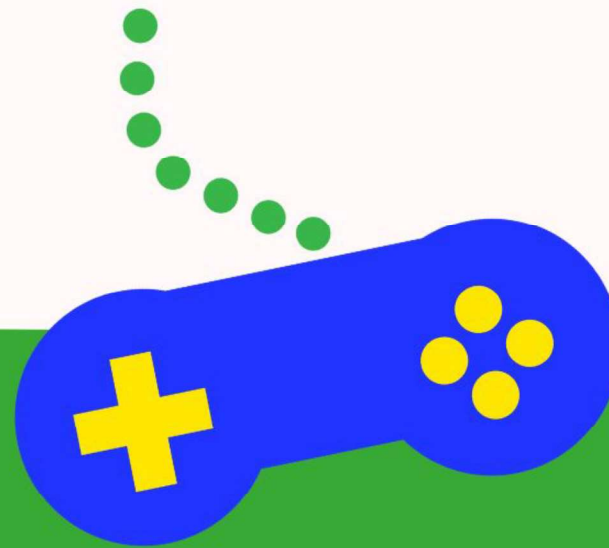


## Tecniche di taglio

www



# La tutela del diritto d'autore



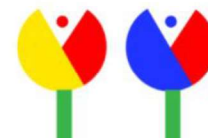


## Diritto d'autore e Creative Commons

Quando si crea un progetto editoriale digitale, spesso i materiali vengono reperiti in rete, “cucinati” e messi online. I contenuti (anche nella dimensione digitale) salvo indicazioni diverse sono coperti da **copyright** (diritto d'autore). I contenuti coperti da copyright non possono essere riprodotti liberamente.

Si possono invece utilizzare liberamente testi, immagini, musiche e canzoni i cui **diritti sono scaduti**, ovvero dopo 70 anni dalla morte dell'autore.

Oppure si può ricorrere ai **contenuti creati in regime di Creative Commons**, che concedono il riutilizzo a patto di seguire le indicazioni fornite dall'autore.



## Diritto d'autore e Creative Commons

**Attribuzione (BY):** bisogna sempre indicare l'autore.

**Non commerciale (NC):** il contenuto non deve essere sfruttato per monetizzare.

**Non opere derivate (ND):** il contenuto non può essere modificato.

**Condividi allo stesso modo (SA):** si può modificare l'opera ma l'opera modificata deve essere disponibile secondo le stesse condizioni scelte dall'autore originale.

Approfondisci su [WWW](http://WWW)



Una fonte di video gratuiti e liberi da diritti è il sito [www.pexels.com](http://www.pexels.com).



CC BY  
Attribuzione



CC BY-NC  
Attribuzione - Non Commerciale



CC BY-SA  
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-ND  
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-NC-SA  
Attribuzione - Non Commerciale - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND  
Attribuzione - Non Commerciale - Non Opere Derivate

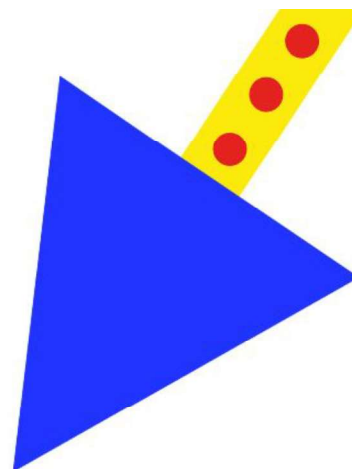
## Fair use

In base al “fair use”, cioè “uso legittimo”, è possibile utilizzare pezzi di contenuti altrui i cui diritti d’autore sono ancora in vigore per commentarli, remixarli o farne una parodia.

Es. i molti contenuti di natura fandom, che in montaggi creativi inseriscono immagini, musiche o scene tratte da opere protette da diritto d’autore.

Se invece per esempio si diffonde per intero o per larga parte un video protetto da copyright, il contenuto potrebbe essere oscurato o contestato.





dig  
educati

*Un progetto di:*



*Con il sostegno di:*



**CON I BAMBINI**  
IMPRESA SOCIALE

Fondazione  
**CARIPLO**  
TUTE SERVARE MUNIFICI DONARE - 1916



*In collaborazione con:*

