



Guida al lavoro di videoreporter

Lezioni di videogiornalismo



Indice

1. LA VIDEOCAMERA
 - 1.1. Componenti principali
 - 1.2. Analogica o digitale?
 - 1.3. I formati
 - 1.4. DV-PAL o HD?
2. MICROFONI E SET DI REGISTRAZIONE AUDIO
3. IL GIORNALISMO TELEVISIVO
 - 3.1. I tempi
 - 3.2. Linguaggio
 - 3.3. Immagini, suoni e parole
4. LE IMMAGINI
 - 4.1. L'inquadratura
 - 4.1.1. *Le inquadrature di base*
 - 4.1.2. *Altre inquadrature*
 - 4.2. La composizione
 - 4.3. La posizione della telecamera
 - 4.4. La prospettiva
 - 4.5. Movimenti della telecamera
 - 4.6. Movimenti del supporto
5. LE NEWS
 - 5.1. Come girare le news
 - 5.2. Lo stand-up
6. IL MONTAGGIO VIDEO (TV O INTERNET)



1. LA VIDEOCAMERA

1.1. Componenti principali

Passiamo ad una breve disamina delle componenti e funzioni principali di una videocamera:

1. **Mirino e display lcd:** permettono di visualizzare la scena girata o da girare. Il mirino è spesso in bianco e nero, il monitor lcd, invece, è un piccolo schermo a colori

2. **Obiettivo:** Dispositivo ottico in grado di raccogliere e riprodurre un'immagine. Si può costituire da più lenti ed è di quattro tipi:

- Normale: inquadra un campo visivo analogo a quello dell'occhio umano (viene indicato col valore indicativo di 50mm).
- Grandangolare: arriva a superare i 180°, riprendendo tutto quello che l'occhio umano riesce ad includere quando giriamo la testa da destra a sinistra (esempio: 35mm, 28mm, etc).
- Teleobiettivo: usato per riprendere oggetti molto lontani (esempio: 105mm. 135mm , 200mm, ..).
- Zoom: può essere ottico (effettuato tramite le lenti dell'obiettivo) e digitale (effettuato da un software interno alla telecamera). La sua lunghezza focale varia tra due valori.

2. **Diaframma:** è un componente interno dell'obiettivo, che regola o limita la quantità di luce che passa attraverso le lenti fino al sensore. È importante nel momento in cui le condizioni di luce non sono costanti. Troviamo il comando per la sua regolazione su una rotella laterale o sulla ghiera dell'obiettivo (o sullo schermo per gli strumenti touch).

3. **Otturatore:** regola per quanto tempo il sensore resta esposto alla luce. Nella videocamera esiste un dispositivo elettronico destinato a questa importante funzione.

4. **Profondità di campo:** col diaframma si agisce anche sulla profondità di campo, ossia sulla porzione di campo a fuoco insieme al soggetto. Risulterà tanto più ampia quanto minore è l'apertura del diaframma (quando è chiuso permette di aumentare la profondità di campo, detta anche PC; se aperto, invece, la diminuisce).

5. **Backlight:** controlla l'esposizione in controluce.

6. **White:** serve per il bilanciamento del bianco (in gergo "fare il bianco"); la telecamera è influenzata dai vari tipi di luce in cui viene impiegata, per questo è presente un selettore che permette di scegliere tra alcuni valori precedentemente settati. Nella modalità manuale, è necessario stringere l'inquadratura su un fazzoletto/foglio bianco e memorizzare i valori.



7. **Iris:** tasto per il controllo del diaframma automatico/manuale e comando di regolazione.
8. **Shutter:** comando della velocità dell'otturatore.
9. **Fuoco:** selezione automatico/manuale e ghiera di regolazione.

1.2. Analogica o digitale?

Una delle decisioni che subito può mettere in crisi è quella del formato da adottare per le nostre riprese. Sul mercato si possono trovare essenzialmente tre scelte:

- **Formati analogici tradizionali** (tipicamente VHS-C e Video8Hi), in disuso;
- **Formati digitali** (MiniDV) che hanno ormai guadagnato la quasi totalità degli utenti;
- **Formati digitali con nuovi supporti** (DVDCam, Microdrive che registrano in formato MPEG-2)

Oggi i vantaggi offerti dalla videocamera digitale, rispetto all'analogica, sono molteplici. Consideriamo, ad esempio, la possibilità di contenere il triplo dei dati in più ed una migliore resa dei colori e dell'audio. Se ciò non bastasse, valutate la totale assenza di problemi relativi al segnale: la digitale non subisce alterazioni nel trasferimento da un supporto all'altro.

Soprattutto se si è agli inizi, il formato MiniDV è considerato il migliore da un punto di vista qualitativo: 500 linee contro le 240-280 dei formati Video8/VHS-C. Oltre ad una risoluzione verticale doppia, quindi immagini più nitide e colori più fedeli, questo formato dà anche la possibilità di memorizzare l'audio su 2 o 4 canali, con qualità 12 o 16 bit. Infine, non necessita della conversione da analogico a digitale (bensì solo di un trasferimento di bit tra cassetta e hard disk, senza perdita di qualità).

1.3. I formati

Questi i formati da telecamera più diffusi:

VHS: standard di videoregistrazione casalinga (assieme alla sua versione compatta da videocamera VHS-C). Ha una risoluzione video verticale di 240 linee: non permette una ripresa nitida e fedele ma i dispositivi che lo supportano sono decisamente economici.

Video 8

Introdotta da Sony e presente solo nella versione compatta. A livello qualitativo, è leggermente superiore del VHS.

DV/MiniDV

Formato digitale molto gettonato negli ultimi anni, disponibile anche in versione compatta MiniDV. Sfrutta la compressione video digitale per ottenere filmati ad alta qualità (risoluzione di circa 500 linee e un bit rate di 25 Mbits).

MicroMV



Standard recente, molto simile al DVD. Si adatta bene ad utilizzi di editing video e permette una rilevante riduzione di ingombro.

DVD CAM

Sostituisce la tradizionale meccanica di registrazione su nastro magnetico con la diretta registrazione di video MPEG2 su mini-DVD. La videoregistrazione digitale su DVD rende possibile migliaia di scritture e cancellazioni.

1.4. DV-PAL o HD?

Giornalismo video, lavorare in **DV- PAL** o in **H.D.**? Questa è la domanda che tutti i **videoreporter** si pongono prima di registrare un'**intervista** o un **videoreportage**.

Iniziamo subito a fare un po' di chiarezza sulla terminologia: **H.D.** e **DV – PAL** sono i formati maggiormente utilizzati nel giornalismo video, le differenze sostanziali tra i due formati sono il numero di **pixel** che compongono l'**immagine**, il numero di informazioni che essa contiene e la grandezza del **video** (la porzione di schermo occupata).

In realtà, il **PAL** (acronimo dell'inglese *Phase Alternating Line*) è il metodo di codifica del colore utilizzato nella televisione analogica, usato in gran parte del mondo, tuttavia è comunemente considerata **DV-PAL** il tipo di immagine che ha come risoluzione **720x576 pixel**, cioè un rettangolo largo 720 punti (dot) alto 576.

Per realizzare un'immagine conforme allo standard **PAL** con un programma di elaborazione d'immagini, le dimensioni devono essere di 720 **pixel** in orizzontale e di 576 pixel in verticale (**DV**), con una risoluzione di 72 pixel/pollice, presupponendo un rapporto d'aspetto di **4:3**.

Per una corretta visualizzazione è fondamentale che all'immagine sia applicato un filtro di interlacciamento e che il rapporto d'aspetto del **pixel** sia di 1,3.

Negli ultimi tempi, anche in conseguenza dello sviluppo degli schermi televisivi e dei monitor in 16/9 molti videoreporter preferiscono il formato anamorfico widescreen, ossia con pixel rettangolari e non più quadrati.



Giornalismo video – PAL widescreen 16:9 – pixel rettangolare

Il **16:9 widescreen** corrisponde ad un formato più largo del classico **4:3**, con il 33% in più di visione rispetto a quest'ultimo, se si tiene costante l'altezza dello schermo.



È uno dei formati che più si avvicinano alla psicovisione umana, in quanto, nonostante il campo visivo umano sia quasi perfettamente **4:3**, l'elaborazione delle informazioni ottiche focalizza l'attenzione molto più orizzontalmente che verticalmente. Questo è il formato da utilizzare nel giornalismo video quando si usano le cassette e non si gira in **High Definition**.

L'**unico vantaggio** del **DV-PAL** rispetto all' **H.D.** è il minor peso del file che otterremo una volta acquisito il girato : un ora di immagini in DV-PAL occupano 12 gigabyte di spazio sull' Hard Disk, mentre in un'ora in **Full H.D.** ne occuperebbe circa 120 gigabyte.



Giornalismo Video – si può registrare in Full H.D. solo su memory card

HD TV (acronimo dell'analogo termine inglese **High Definition TeleVision**), o anche semplicemente **alta definizione**, è la televisione con video di qualità significativamente superiore a quello degli standard televisivi maggiormente diffusi nel mondo nella seconda metà del XX secolo, nel linguaggio comune dei **videomakers** oggi sta ad indicare genericamente il **formato video** dell'immagine televisiva.

Il **formato H.D.** (o **H.D. TV**) è il più usato dai videoreporter nel giornalismo video, offre senza dubbio una migliore qualità dell'immagine che è più grande e occupa tutto lo schermo della Tv o del Monitor, è molto più veloce da acquisire poiché si tratta di un formato digitale registrabile **solo sulle schede di memoria** e non sulle cassette.

A differenza del **DV-PAL** (SDTV – standard definition), in cui il rapporto d'aspetto è sia nel tradizionale formato 4:3, sia in quello *widescreen* 16:9, l'alta definizione moderna prevede standard unicamente in **16:9**.

Oggi la tecnologia **H.D. TV** comprende tre formati video, che differiscono sia per la risoluzione effettiva che per le modalità di scansione dell'immagine.

Il **formato 720p**, comunemente chiamato **H.D. ready**, presenta una risoluzione complessiva di almeno 921.600 **pixel** (1280×720) con scansione progressiva, ovvero per ciascun ciclo di trasmissione di un fotogramma (50 o 60 Hz a seconda dei Paesi) viene trasmesso l'intero quadro dell'immagine. Ogni aggiornamento coinvolge tutte le **720** linee e i 921.600 **pixel** dello schermo. Nel caso di schermo al plasma con **pixel** non-quadrati è HD ready anche la risoluzione complessiva di 786.423 **pixel** (1024×768).



Il formato 1080i presenta una risoluzione complessiva di 2.073.600 **pixel** (1920×1080) con scansione interlacciata, ovvero per ciascun ciclo viene trasmesso un semiquadro formato alternativamente dalle sole linee pari o dispari dell'immagine. Quindi ogni aggiornamento coinvolge 540 righe e 1.036.800 pixel.

Il formato 1080p, comunemente chiamato **Full H.D.**, è il più recente dei tre ed equivale alla versione con scansione progressiva del 1080i, per cui ogni aggiornamento coinvolge tutte le 1080 linee e i 2.073.600 di pixel dello schermo, ma di solito è a 24 fps, la velocità della pellicola cinematografica. È quest'ultimo il formato High Definition per eccellenza maggiormente adoperato dai **videoreporter** professionali anche nel **giornalismo video**.

Massima qualità dell'**immagine** e infinite possibilità di editing e color correction per questo formato, unica pecca come già detto è il "peso" dei **video** girati in questo formato. Un'ora circa di girato occupa circa 120 gigabyte di spazio, questo ci costringe ad adoperare costosissime attrezzature sia per girare che per editare il file ottenuto. Dovremmo adoperare **schede di memoria** molto grandi (64 gigabyte) e averne diverse, dato che ognuna ci consentirà mezz'ora di riprese al massimo.



2. MICROFONI E SET DI REGISTRAZIONE AUDIO

Un **videoreporter** che si rispetti deve essere in grado di utilizzare diversi tipi di **microfono**, nel **giornalismo video** specialmente non sempre il **fonico** è presente sul **set** dell'**intervista** per cui la registrazione dell'audio è affidata quasi sempre a chi gira.

In un lavoro di **giornalismo video** l'**audio** è importante quanto le immagini e la **fotografia**, le parole si devono capire chiaramente, il **volume** non deve essere troppo alto (saturato) né troppo basso, non deve esserci l'eco e bisogna evitare scricchiolii e rumori di sottofondo che distraggono e infastidiscono chi guarda la **videointervista**.

Ogni **videoreporter** sa che non esiste un **microfono** adatto a tutte le situazioni e che ogni **registrazione audio** ha esigenze diverse, a seconda del luogo e delle condizioni in cui ci troviamo a girare; è per questo motivo che esistono diversi "set audio" da utilizzare di volta in volta.

La scelta più veloce e semplice è quella di utilizzare il **microfono ambientale** della **telecamera**.

-Microfono ambientale:

nel **giornalismo video** si sceglie questa opzione in situazioni di emergenza, nel caso di **interviste** improvvise e non programmate.



Il microfono ambientale della telecamera

È una soluzione rischiosa perché con il **microfono ambientale** registreremo anche i **suoni di sottofondo**; il risultato non sarà mai perfetto e quasi sempre ci sarà bisogno della post produzione per eliminare l'**effetto eco**. Il vantaggio è che il **videoreporter** senza **microfono** sarà più agile e libero di muoversi.



Intervista con microfoni direzionali

-Microfono direzionale:

il cosiddetto “gelato o cardiode” è il più utilizzato per le **interviste e le conferenze stampa**, ha il grande vantaggio di essere molto potente, ce ne sono alcuni che registrano in buona qualità l’**audio** anche da venti metri di distanza, a patto di essere utilizzato in maniera corretta.

Il **microfono direzionale** ha bisogno di essere orientato in asse con chi parla: capta il suono che proviene dalla bocca (o fonte del suono) e tende ad esaltare i bassi quanto più è vicino alla sorgente sonora. Per evitare che questo costituisca un problema nella registrazione del parlato bisogna tenere il **microfono** ad una distanza di circa 15 cm dalla bocca.

-Radiomicrofono a spillo:

la soluzione più diffusa e sicura nel **giornalismo video** è usare il **radiomicrofono a spillo**, anche detto **lavalier**, in cui la **capsula microfonica** è separata dal resto e, data la piccola dimensione, può essere appesa al colletto della camicia o al bavero del vestito di colui che parla.



Giornalismo video – il radiomicrofono lavalie

Il sistema di preamplificazione, conversione e trasmissione si trova in una scatoletta a parte (**bodypack**), collegata alla capsula per mezzo di un cavetto e che solitamente si tiene attaccata alla cintura: ciò consente una libertà di movimento massima, non essendo più necessario sorreggere il **microfono** con le mani.

Qualunque **indicazione sulla posizione del microfono** non può che essere approssimativa, la cosa migliore è quella di provare in diverse posizioni ascoltando il risultato in cuffia prima di decidere la migliore. Per il **videoreporter** è importantissimo **registrare il suono** nel migliore dei modi possibili, nessuna equalizzazione successiva potrà compensare una scelta sbagliata nella posizione del **microfono**.



3. IL GIORNALISMO TELEVISIVO

3.1. I tempi

Nella televisione, gli spazi a disposizione si esprimono in **secondi** e in **minuti**. Per orientarvi su quanto scrivere, dovete capire **qual è il tempo di lettura dei vostri testi**.

Quante righe rientrano in un minuto? Si tratta di un rapporto molto variabile, che cambia in base alla vostra velocità di lettura. Lo standard medio è di circa 14 righe al minuto, corrispondenti a circa 800 battute (con battute intendiamo “caratteri”, inclusi gli spazi).

In realtà, data una qualsiasi notizia, è sempre possibile realizzare un servizio televisivo della durata di 70 secondi utilizzando non più di 40 secondi di testo scritto. Come?

3.2. Linguaggio

Quando dal linguaggio scritto si passa a quello audiovisivo è necessario operare un cambio radicale di prospettiva. La prosa è cosa ben differente dalla scrittura necessaria per realizzare un buon servizio televisivo.

Dobbiamo sempre tener presente, infatti, che in tv non abbiamo bisogno di descrivere, ma dobbiamo **rappresentare**. Non dobbiamo far immaginare (perché siamo supportati dalle *immagini*, appunto). Un buon video giornalista deve far vedere.

Dobbiamo quindi operare **un cambio di linguaggio**, un passaggio da uno strumento di comunicazione ad un altro.

3.3. Immagini, suoni e parole

Sono tre le sezioni che dobbiamo combinare: **immagini, suoni e parole**. Si tratta dei tre strumenti principali a nostra disposizione, che ci permetteranno, una volta ben assortiti, di realizzare una comunicazione efficace.

Partiamo con l'analizzare, ad uno ad uno, questi elementi.



4. LE IMMAGINI

I tipi di immagine utilizzabili in un notiziario televisivo sono:

- Immagini fisse
- Immagini in movimento
- Immagini di cronaca
- Immagini di archivio
- Grafici, cartine e animazioni
- Realtà virtuale
- Disegni.

L'unità di base delle immagini è il **fotogramma**, indicato spesso con il termine inglese *frame*; l'unità di base alla quale corrisponde il fotogramma è l'**inquadratura**.

4.1. L'inquadratura

Con inquadratura intendiamo lo spazio o il campo visivo che si decide di delimitare con l'obiettivo.

L'inquadratura varia in estensione, angolo e profondità, a seconda della posizione della macchina, del tipo di lente adoperato e della luce presente.

L'inquadratura è, quindi, la scelta fondamentale attraverso la quale stabiliamo cosa vogliamo far vedere di una determinata scena.

4.1.1. *Le inquadrature di base*

Partiamo dalle quattro dimensioni di base, evidenziando che, comunemente, si parla di campo con riferimento allo spazio in cui si svolge l'azione e di piano con riferimento alle persone.

Avremo così il:

- **Campo lungo** (in inglese *long shot* o *LS*, abbreviato in italiano *CL*)
- **Campo medio** (in inglese *medium long shot* o *MLS*, abbreviato in italiano *CM*)
- **Piano medio** (*medium shot* o *MS*, abbreviato in italiano *PM*)
- **Primo piano** (*close-up* o *CU*, abbreviato in italiano *PP*)



1- Campo lungo:

Con campo lungo, chiamato anche '**inquadratura larga**', abbiamo una visione a distanza dei personaggi. È l'inquadratura in cui lo spazio e l'ambiente prevalgono sui soggetti.

Spesso, viene adoperata all'inizio del servizio (inquadratura di fondamento o *establishing shot*) per dare generalità alla scena e definire il rapporto tra i soggetti e l'ambiente. Può essere anche efficacemente utilizzata quando il soggetto compie un movimento completo all'interno dell'inquadratura, senza che ci sia bisogno di muovere la macchina.

2- Campo medio

Questa inquadratura, detta anche "**mezzo campo lungo**" o *medium long shot*, vede il soggetto occupare metà dello schermo e, quindi, **diventare rilevante** rispetto all'ambiente.

Il campo medio è utilizzato quando si vuole stabilire un rapporto equilibrato tra la persona e la scena.



Le inquadrature principali: campo medio

3- Piano medio

Questa inquadratura taglia la persona appena **sotto la cintura** e, per questo, viene anche chiamata "**mezza figura**". Si utilizza anche quando si vogliono includere nel campo due persone (in questo caso è chiamata *two shot* o *inquadratura a due*).

Potete utilizzarla nella televisione per seguire i dialoghi o per dare una visione ravvicinata del soggetto ed escludere ciò che non è strettamente significativo per l'azione

4- Primo piano

Il primo piano taglia il soggetto sopra la testa e poco sotto le spalle, quindi ha una **forza psicologica** maggiore del piano medio.



Il soggetto risulta isolato dall'ambiente e l'inquadratura ne enfatizza non solo l'aspetto, ma anche le espressioni e, quindi, le emozioni.

Non sceglietela se dovete realizzare un'inquadratura con soggetto in movimento. Da preferire, invece, nella tv emozionale per evidenziare gli stati d'animo dei soggetti.

4.1.2. Altre inquadrature

Ora, individuiamo altre inquadrature, ognuna delle quali dotata di una funzione particolare nel contesto in cui è adoperata.

- **Primissimo piano (PPP):** Non inquadra tutto il viso della persona. È adoperato per **drammatizzare** ed esasperare gli stati d'animo. Se protagonista dell'inquadratura è un oggetto, dovrete metterne in campo i due terzi circa.



- **Particolare:** mostra solo una parte del viso o il dettaglio di un oggetto.
- **Mezzo primo piano:** molto usato in tv (conosciuto anche come “**mezzobusto**” se adoperato per i conduttori del tg), inquadra da poco sotto il petto a poco sopra la testa. Serve per attenuare un po' l'effetto psicologico del primo piano, mantenendo l'attenzione sull'emozionalità e l'espressività.



Da preferire al piano medio se vogliamo trasferire l'attenzione dall'azione alla comunicatività e personalità.



- **Piano americano:** inquadra uno o più soggetti dalla testa alle ginocchia. Il suo nome deriva dal fatto che sia nato ad Hollywood (si dice, per l'esigenza cinematografica di mostrare le fondine delle pistole appese al cinturone e allacciate alle cosce nei film western).



- **Figura intera (o full shot):** la persona occupa per intero l'inquadratura, dalla testa alla punta della scarpa.

Utilizzata soprattutto al cinema, consente di seguire in rapporto reale l'interazione con l'ambiente del personaggio in azione.

- **Campo totale (o semplicemente totale):** inquadratura **a tutto campo** che rappresenta l'ambiente in cui si svolge l'azione nella sua interezza. I soggetti presenti, possono apparire su piani diversi.
- **Campo lunghissimo:** con questa inquadratura avremo la **più ampia** veduta possibile, includendo vasti scenari e panorami. Le persone, eventualmente, occuperanno una parte molto limitata.

4.2. La composizione

Una delle regole principali nella composizione dell'immagine, conosciuta come **regola dei terzi**, riguarda la buona abitudine di **dividere l'inquadratura** con due linee orizzontali e due verticali e di disporre i soggetti principali in corrispondenza dei quattro punti di intersezioni.

Con un po' di pratica, riuscirete presto a **modificare le proporzioni**, **gestire la profondità di campo** giocando sui piani, sulla prospettiva, sulla disposizione degli oggetti e così via.



Composizione dell'immagine: applicazione della regola dei terzi

Per ogni inquadratura scelta, dovrete disporre i soggetti secondo una serie di **regole** e di **valutazioni**, in modo da creare un effetto armonico e sviluppare una narrazione coerente attraverso il passaggio da una scena all'altra.

L'occhio, infatti, segue un percorso preciso nel leggere l'immagine (Rudolph Arnheim, Il pensiero visivo, 1974) e va aiutato tenendo presente:

- **La posizione della telecamera;**
- **La prospettiva;**
- **Movimenti della telecamera;**
- **Movimenti del soggetto, di ottica, di macchina e di carrelli;**
- **Movimento del supporto.**

4.3. La posizione della telecamera

La posizione della telecamera è molto importante. Il principio basilare è che **le persone devono essere riprese ad altezza degli occhi**.

Tenete presente, infatti, che:

- la ripresa dall'alto rimpicciolisce, non valuta i soggetti, li schiaccia;
- quella dal basso, di contro, conferisce autorevolezza, superiorità (i dittatori si fanno riprendere sempre dal basso).



4.4. La prospettiva

La posizione della telecamera determina anche la prospettiva, cioè la posizione da cui si osserva la scena. In altre parole, il **punto di vista**.

La prospettiva potrà essere:

- **oggettiva**, quando nessuno si rivolge direttamente in macchina e l'obiettivo osserva "senza essere visto";
- **soggettiva**, quando lo spettatore è nella posizione di chi agisce, quindi guarda la realtà come parte in causa e interagisce con gli altri protagonisti;
- **di cronaca**, quando è raccontata da un presentatore che guarda in camera.

4.5. Movimenti della telecamera

Possiamo suddividere i movimenti in **orizzontali** e **verticali**.

- Nella **panoramica orizzontale**, la camera resta perfettamente **parallela al suolo** e **ruota sul proprio asse verso destra o sinistra**, con una velocità proporzionata alla durata e al significato che si vuole dare al movimento.
La *panoramica a destra*, in cui la camera va da sinistra verso destra, ovviamente, è preferenziale per i Paesi in cui si scrive - e quindi si legge - in questa direzione. La *panoramica da sinistra*, di contro, va preferita per i Paesi come quelli arabi o israeliani.
- Nella **panoramica verticale** (o **tilt**), la telecamera ruota sul proprio asse **verso l'alto e il basso**.
La panoramica verticale verso l'alto si chiama *panoramica in alto* o *tilt-up*.
Quella dall'alto verso il basso *panoramica in basso* o *tilt-down*.

4.6. Movimenti del supporto

La macchina da presa può essere posta:

- **Sulla spalla dell'operatore o su un'intelaiatura** (es. *steady-cam*: telecamera tenuta sospesa dall'operatore con un'imbragatura dotata di un sistema di contrappesi, grazie ai quali rende armonici tutti i movimenti impressi): in questo caso si parla di "soggettiva", perché la camera avanza o indietreggia sulla scena inquadrando l'azione come se lo spettatore stesso avesse la possibilità di seguirla;



- **Su un carrello:** la macchina da presa è montata su un carrello a quattro ruote e spinta da uno specialista, il carrellista, che la muove su binari per seguire l'azione;
- **Su un braccio idraulico:** la macchina da presa è montata su un braccio idraulico in grado di alzarla, abbassarla e ruotarla sul proprio asse in maniera fluida. Questa speciale apparecchiatura, conosciuta come **dolly**, è a sua volta posta su un carrello con ruote, capace di spostarsi in tutte le direzioni, non solo in avanti, indietro e di lato, ma anche sviluppando movimenti in alto, in basso e in diagonale.

Infine, la telecamera può essere posta anche su un'automobile o su un altro mezzo analogo; in questo caso si parla di **camera-car**.



5. LE NEWS

5.1. Come girare le news

Per filmare materiale per un servizio televisivo destinato ad un telegiornale, è necessario pensare al **prodotto finale**:

- servizi **tra i 50 secondi e i 3 minuti**
- dominati dalla **forte compressione dei tempi** e
- dalla necessità di inserire **quante più informazioni audiovisive** e testuali nel minor spazio possibile
- che abbiano comunque un **effetto armonico** e nei quali non si avvertano salti

(da “Il linguaggio delle news” di Sandro Petrone).

Ecco, allora, alcuni consigli pratici:

- **Girate stretto**: girate immaginando già il pezzo finito, come se in fase di montaggio doveste solo eliminare le “sporature” e mandare in onda quasi tutto ciò che si è filmato. Questa tecnica viene indicata nel linguaggio delle news con “**montato in macchina**”.
- **Seguete il rapporto “uno a tre”**: secondo lo standard indicato dalla BBC come proporzione ottimale per il telegiornale, bisognerebbe tenersi sul rapporto **uno a tre**, cioè un minuto di montato per ogni tre minuti di girato. In realtà, questo rapporto è completamente saltato con la registrazione video-magnetica, quindi il basso costo delle cassette e la possibilità di riciclarle molteplici volte. Oggi, infatti, si tende a **girare molto più del dovuto**, col rischio di archiviare una gran quantità di materiale ripetuto e disordinato, all’interno del quale è difficile scegliere. L’abbondanza non produce sempre qualità, ma è importante ricordarsi che la mancanza delle inquadrature necessarie comporterà possibili errori o, al meglio, una fastidiosa **dilatazione dei tempi** nella fase di montaggio.
- **Ricordarsi delle inquadrature strategiche** per legare situazioni diverse o coprire i tagli; senza questi elementi, in fase di montaggio, non riuscirete a superare i salti di immagine, di tempo e di spazio: i cosiddetti *jump-cut*, che vengono percepiti come illogici dall’occhio umano.
- **Inquadrature fisse e stabili, di larghezza e di angolazione varia**: il linguaggio delle news è fatto in genere di immagini fisse montate assieme con **tagli a stacco** (passando, quindi, da un’inquadratura all’altra senza dissolvenza o altri filtri). Quindi, nel girato stretto dovranno prevalere le **riprese semplici** (2 o 3 secondi sono sufficienti per passare alla successiva), facendo attenzione che non vengano mosse.



- **Pochi movimenti di breve durata:** l'inquadratura dovrà coprire tra i 3 e i 7 secondi o poco più, altrimenti il ritmo cala. C'è anche la possibilità di fare **riprese più complesse**, utili soprattutto quando ci si trova **in emergenza**: tre panoramiche, in casi di forte ritardo, possono coprire un intero servizio.
- **Audio ambiente sempre registrato:** l'importanza dell'audio ambiente, registrato con il microfono di macchina o con un altro apposito esterno, è importantissimo. Va registrato sul canale a esso dedicato. I suoni che andranno adoperati in primo piano e le interviste, invece, vanno registrati sull'altro canale.
- **Attenzione agli scavallamenti di campo:** nel fare le riprese, attenti agli spostamenti della telecamera tra due o più soggetti fermi; è necessario non scavalcare la linea mediana che divide a metà la scena.

5.2. Lo stand up

Una delle armi a vostra disposizione per rendere un servizio televisivo più efficace è lo **stand up**, anche detto "**pezzo in camera**".

Il giornalista entra in campo: si piazza davanti alla telecamera ed introduce o commenta la notizia. A volte, può anche essere **in movimento** per dare più profondità alla scena o mostrare dettagli che in una inquadratura fissa non sarebbero visibili.



Stand-up del giornalista Wolfgang Achtner,

Indicativamente, questo intervento dovrebbe essere compreso **tra i 7 e i 20 secondi** e può trovarsi all'inizio, al centro o a conclusione di un servizio; a seconda dei casi, servirà per introdurre la notizia, per concluderla o per chiarire dei dettagli o fornire approfondimenti.

Se riuscirete a realizzare lo stand up in maniera efficace e ad utilizzarlo con abilità, vi sarà utile per:



Giornalismovideoreporter.wordpress.com

- **accreditare la notizia** riferendola personalmente, con l'ausilio della vostra figura;
- **spezzare il ritmo** arricchendo la comunicazione con una serie di elementi (gestualità, espressioni, etc.), quindi rendere più efficace la comunicazione;
- dare la notizia (soprattutto si tratta di una notizia fresca, arrivata da poco o in tempo reale, breaking news) anche quando c'è **carenza di immagini** (non sono ancora disponibili o non si è avuto il tempo di montarle).



6. IL MONTAGGIO VIDEO (TV O INTERNET)

Nel giornalismo video, spesso è il **giornalista** a girare e a **montare i propri servizi video**.

Diverse solo le ragioni: economiche innanzitutto, ma anche relative alla velocità. Senza dubbio un **video reporter** è più agile di un **giornalista** con troupe al seguito e, soprattutto quando ci si occupa di inchieste, essere rapidi, pronti e non dare troppo nell'occhio può fare la differenza.

Il montaggio nel **giornalismo video** è una delle attività più complicate. Di solito c'è un tecnico che se ne occupa, ma possono capitare situazioni in cui è il **giornalista a dover montare** il suo pezzo, specialmente quando si è inviati o non si ha la possibilità di tornare in redazione.

Il **giornalismo video** è fatto di giornalisti chiusi in stanze di albergo con il portatile sulle ginocchia che assemblano i servizi che hanno girato .



Giornalismo Video – montaggio video – la schermata iniziale di Final Cut

Ci sono due scuole principali di pensiero, o meglio c'è chi adopera il sistema operativo **Apple** e chi quello **Windows**, meno specifico per il **montaggio video** ma sicuramente adattabile (specialmente ora che Adobe ha aggiornato la nuova versione di Premiere).

I software più diffusi per montare i servizi di giornalismo video sono **Final Cut**, per chi usa il Mac e **Adobe Premiere** per quelli che usano i P.C.; più raramente c'è chi adopera **AVID**, **Edius** o **Pinnacle** .

Si tratta di programmi di montaggio digitale **piuttosto simili** da loro e intuitivi (almeno per quanto riguarda le funzione base). C'è una **"lametta"** per tagliare le immagini, possiamo decidere l'**ordine** in cui saranno visualizzate, **modificare** i colori, aggiungere le transizioni, le scritte e così via a seconda del nostro gusto e della nostra esperienza nel montaggio.

Tutti questi sistemi di **montaggio video** si basano su una **sequenza timeline** , che rappresenta il tempo in cui si svolge la scena che stiamo raccontando, sulla quale verrà montata la story bord, ossia le immagini, gli audio e la musica che vogliamo mostrare .

Tutto semplice all'apparenza, ma non è così.



Giornalismo Video – montaggio video la timeline di Adobe Premiere

Non sempre le immagini che ci servono per il montaggio hanno le stesse dimensioni, specialmente se non sono state girate alla stessa telecamera o se le abbiamo scaricate da internet per integrare il nostro pezzo di giornalismo video.

La prima difficoltà che incontriamo, quindi, è capire che tipo di immagini vogliamo montare **e impostare un progetto** che possa andare bene per tutti i tipi di video che abbiamo importato nella nostra sequenza.

Diciamo subito che molto **dipende anche dal tipo di video** che abbiamo in mente e dall'uso che ne faremo, se è finalizzato alla diffusione via internet, ad esempio, o se deve essere pensato per la televisione.

Gli **standard televisivi** non sono tutti uguali, ma la qualità deve sicuramente essere superiore a un prodotto per internet. Di conseguenza, cercheremo di girare in **High Definition**, ovviamente su scheda, e imposteremo il progetto in **H.D. non compresso**: questo comporterà un risultato finale ottimo, ma un file molto pesante che occuperà diversi Gigabyte del nostro Hard Disk.

Se invece il servizio di giornalismo video è **destinato ad internet**, dovremo cercare di ottenere un file più leggero che possa essere caricato per esempio su Youtube o Vimeo. Questi siti accettano anche il formato H.D. ma compresso, quindi con **perdita della qualità**.

Solitamente i montatori che usano Final Cut o Premiere optano per la **compressione h264** che diminuisce sì la dimensione del file, ma garantisce nitidezza dell'immagine e una **buona qualità** dei colori.

I puristi del montaggio con **Final Cut** erano abituati alla **compressione Apple Pro Res.**, ma poiché anche nel giornalismo video ormai si dà **molta importanza alla postproduzione**, questo tipo di compressione non è compatibile al massimo con programmi come Adobe After Effect (un problema che allunga di molto i tempi di render), mentre l'h264 va bene per quasi tutti i software.

Se il servizio di giornalismo video deve essere diffuso su internet, vi suggeriamo di girare in **P.A.L. 16/9** invece che in H.D., perché il file che otterrò sarà sicuramente più leggero, potrò comprimerlo il meno possibile e conservare la qualità delle immagini (che comunque sarà alta poiché girata con una camera professionale).