



Colui che guarda un video ritratto deve sentirsi come abbracciato dall'anima del personaggio, sfiorato dalla sua voce e rapito dalla sua forma.

INDICE

Introduzione	4
1. La Digitalizzazione	7
1.1 Il “rumore” dell’analogico	7
1.2 L’avvento del digitale	8
1.2.1 La fotografia digitale.....	9
1.2.2 Il suono diventa digitale	12
1.2.3 Anche il video diventa digitale	13
2. Il Video ritratto: il ritratto prende vita	15
2.1 Il video e i suoi aspetti generali.....	15
2.2 Il ritratto.....	17
2.2.1 Il ritratto che si evolve a passo con il tempo	18
2.3 Che cos’è il Video ritratto.....	19
2.3.1 L’Arrivo del video curriculum	21
2.3.2 Il Video Ritratto in televisione e nel cinema	22
2.3.3 Il Video Ritratto nel web	23
3. Come si realizza un video ritratto	25
3.1 Gli strumenti che servono	25
3.1.1 Lo Storyboard	25
3.1.2 La Telecamera	26
3.1.3 I supporti di memoria	27
3.1.4 Il Microfono	28
3.1.5 Il Treppiede	28
3.1.6 Le Luci.....	29
3.2 L’Intervista	29
3.3 Tecnica di ripresa	31
3.3.1 Elementi principali della videocamera.....	32
3.3.2 Come tenere in mano la telecamera	36
3.3.3 Le inquadrature	37
4. Il montaggio video	43
4.1 Impostazioni di video-editing.....	43
4.1.1 Quale programma scegliere?	43
4.1.2 Formati schermo o aspect ratio	44
4.1.3 Codec.....	45
4.1.4 FPS: frame rate	48
4.2 La cattura	48
4.3 La Timeline	49

4.4 Il sonoro	51
4.5 I tagli.....	52
4.6 Titoli, transizioni ed effetti	52
5. Il progetto “Characters”: il ritrovo dei personaggi.....	56
5.1 Realizzazione di due video ritratti di artisti contemporanei	58
5.1.1 Massimo Ruberti: il trafficante di suoni.....	59
5.1.3 Alberto Fremura	61
Conclusione.....	64
Bibliografia.....	65
Webgrafia	66

INTRODUZIONE

Il digitale ha completamente rivoluzionato il nostro mondo e il nostro stile di vita anche quotidiano, e continuerà a farlo. Il progresso tecnologico non solo continua a svilupparsi con gli anni, ma ci “tiene in vita”, è divenuto la nostra “linfa vitale”, a tal punto che se improvvisamente il mondo si trovasse senza la tecnologia, l’uomo non sarebbe in grado di adattarsi rapidamente a questo enorme cambiamento. La macchina sta effettivamente sostituendo l’uomo e la dipendenza da essa è ormai cosa comune per la maggior parte degli individui.

L’invasione digitale la ritroviamo dentro le nostre case ma anche nel nostro modo di pensare. L’uomo si sta talmente fondendo con la tecnologia a tal punto che anche le attività umane e le stesse forme creative di espressione stanno cambiando. L’individuo ha imparato a trasmettere le proprie emozioni anche usufruendo del digitale, è proprio così che l’arte stessa si è digitalizzata. Un esempio è la “*Digital art*” o arte digitale, ormai una frontiera superata da tempo, che rappresenta il concreto cambiamento dell’espressività dell’uomo. La *digital art* può essere generata completamente dai computer, o presa da altre sorgenti, come la scansione di una fotografia o un’immagine disegnata con l’ausilio di un software di grafica vettoriale, usando un mouse o una tavoletta grafica.

Con la nascita dei software per il fotoritocco non c’è bisogno di essere artisti per manipolare fotografie e produrre immagini non ottenibili attraverso i convenzionali strumenti fotografici. Gli artisti digitali possono manipolare scansioni di disegni, dipinti, collage o litografie.

Negli ultimi tempi si è sviluppata anche la *grafica 3D*, particolarmente usata per creare forme tridimensionali realistiche, oggetti e scene utilizzabili in diversi media, come film, televisione, stampe ed effetti speciali visivi. I principali mass media usano molta *digital art* nelle pubblicità, e i computer sono impiegati abbondantemente nei film per produrre effetti speciali. I computer vengono usati comunemente anche per creare musica, specialmente musica elettronica, in quanto forniscono una maniera facile e potente per arrangiare e creare campioni sonori.

Anche l'editoria ha subito il fenomeno della digitalizzazione. L'introduzione di dispositivi portatili dedicati alla lettura, software specifici per *personal computer* e *pocket PC*, hanno fatto pensare alla morte del libro di carta e nel contempo hanno portato alla coniazione del neologismo *e-book*.

Questa relazione non solo tratta di questo scenario, ma anche di una nuova forma d'arte, ovvero del "*Video ritratto*", genere cinematografico non ancora del tutto conosciuto e definito. Il video si è dimostrato molto utile per fissare le memorie collettive e conservarle. Appunto per questo, un video ritratto non è unicamente una sequenza d'immagini in movimento che rappresentano un preciso individuo, ma è qualcosa di più profondo e introspettivo. Il video ritratto, o documentario, tenta di rappresentare i soggetti immersi nel contesto sociale in cui vivono, e che ne condiziona inevitabilmente il comportamento e la stessa esistenza. Molti artisti utilizzano il nuovo mezzo del video per ritrarre non solo persone e luoghi, ma anche situazioni sociali e culturali. Il video ritratto acquista un importante valore sociale e antropologico, anche grazie a Internet e alla nascita dei portali video come ad esempio Youtube.

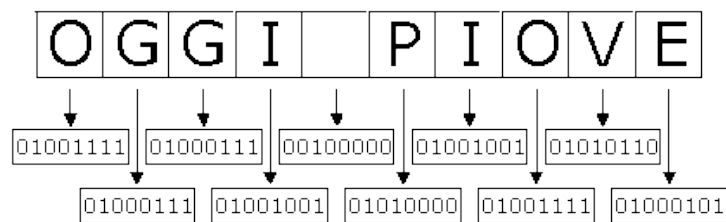
L'intento di questa tesi è quello di descrivere questo nuovo genere per farlo conoscere e diffonderlo. Dopo questo passaggio si espone il metodo di realizzazione di un video ritratto: i vari strumenti utili, i modi di intervistare, la tecnica di ripresa e i consigli per il *video-editing*.

L'obiettivo vero e proprio è quello di indicare la via per la creazione di una nuova forma d'arte, non più incentrata solo su se stessi ma al contrario sugli altri. Il dedicarsi e l'immedesimarsi con un'altra persona ci permette di crescere e di imparare nuove cose, e realizzando questi ritratti di personaggi offriamo la possibilità agli altri di vederli e di imparare a loro volta.

L'ultimo capitolo è dedicato a un progetto in fase di realizzazione che è stato chiamato "*Characters*". Quest'ultimo è un portale del video ritratto, uno spazio sul web che offre agli utenti in rete di pubblicare i propri video ritratti e che permette di avere una sorta di archivio contenitore di questo nuovo genere di video. Nell'ultima parte del capitolo sarà descritta l'esperienza pratica del progetto, ossia la

realizzazione di due video ritratti di artisti contemporanei, quali il musicista Massimo Ruberti e il pittore vignettista Alberto Fremura.

1.LA DIGITALIZZAZIONE



Il passaggio dall'informazione analogica a quella digitale ha coinvolto quasi tutti i settori economici e gli aspetti della vita dell'individuo. Fino a quarant'anni fa, la digitalizzazione era qualcosa di oscuro. Oggi è parte integrante della nostra cultura. Ascoltiamo musica digitalizzata, scattiamo foto o giriamo video con apparecchiature digitali, e ormai leggiamo anche libri in formato digitale. La maggior parte dei file che creiamo sono salvati in formato digitale e inviati attraverso reti digitali. La rete telefonica globale si basa su un codice digitale. Il cinema è passato al digitale, come pure la televisione e la radio. Perfino la diagnostica medica (dalla risonanza magnetica alla misurazione della pressione) viene resa in forma digitale. L'uomo si è completamente integrato nel mondo digitale e vive in funzione di esso, traendone vantaggio ma in parte anche svantaggio.

1.1 IL "RUMORE" DELL'ANALOGICO

Nel mondo analogico, l'informazione salvata è spesso una riproduzione quasi perfetta dell'originale. Per esempio, per preservare un suono, si trasforma in un segnale elettrico, che viene poi riutilizzato per magnetizzare la superficie del nastro. Quando l'informazione analogica viene processata, salvata e trasmessa, vi si aggiungono delle variazioni casuali, definite *rumori*, che alla fine rendono

incomprensibile l'informazione originale. Durante l'epoca della *musicassetta* e della *videocassetta*, copiando la copia di una copia di un bel nastro non si otteneva mai una cassetta ottima, ma una mediocre. E ogni ulteriore passaggio di copiatura aumentava il rumore di sottofondo o d'immagine riducendo la fedeltà dell'originale. Lo stesso discorso vale per la fotocopiatura dei documenti: il processo di copiatura disturba non solo la copia ma anche l'originale. La memoria analogica, oltre a perdere di qualità, ha un costo sostanziale rispetto alla memoria digitale ed è ingombrante anche per quanto riguarda lo spazio (un solo rullino fotografico da trentasei scatti vs. una scheda di memoria Compact Flash da 64 Gb).



1.2 L'AVVENTO DEL DIGITALE

Con l'informazione digitale il rumore può essere evitato e s'impedisce la perdita di qualità. Quando l'informazione viene digitalizzata, viene simulata come preciso insieme delle sue parti. Nel caso dell'audio, il suono viene digitalizzato misurando la frequenza e l'ampiezza migliaia di volte al secondo. Ogni misurazione è un "campione" che rappresenta il suono in un momento specifico. Mettendo i campioni nella giusta sequenza si ottiene qualcosa che simula il suono originale. Analogamente, un'immagine può essere digitalizzata ricorrendo a una griglia di 1000 x 1000 piccoli campi (*pixel*)¹ che possono essere neri o bianchi. Si ottiene in questo modo un'immagine in bianco e nero che simula quella di partenza. Riproducendo quest'immagine con una stampante laser, la riportiamo in forma analogica e quindi reintroduciamo del rumore. Se la scannerizziamo una seconda volta, possiamo dire allo scanner che ogni *bit*² d'informazione rappresentato da un puntino, deve essere

¹ Da Wikipedia: "In computer grafica, con il termine *pixel* (contrazione della locuzione inglese *picture element*) si indica ciascuno degli elementi puntiformi che compongono la rappresentazione di una immagine raster nella memoria di un computer."

² Da Wikipedia: "Un bit è l'unità di misura dell'informazione (dall'inglese "binary unit"), definita come la quantità minima di informazione che serve a discernere tra due possibili alternative equiprobabili. Un bit è una cifra binaria, (in inglese "binary digit") ovvero uno dei due simboli del sistema numerico binario, classicamente chiamati zero (0) e uno (1)."

bianco o nero, e non bianco sporco o grigio chiaro. Di conseguenza lo scanner, trovandosi di fronte a un puntino grigiastro, lo corregge automaticamente trasformandolo in nero, riuscendo così a eliminare il rumore. Con l'informazione digitale la maggior parte delle variazioni casuali possono essere rimosse: una copia digitale è una replica esatta, ogni suo bit è la medesima copia dell'originale.

Mai come in questo periodo è evidente l'esigenza del digitale in diversi settori, soprattutto nell'editoria. Le compagnie di commercio elettronico stanno sbarcando anche in Italia, gli editori scolastici stanno faticosamente duplicando il loro catalogo anche al digitale, i nuovi *reader* per i libri digitali sono in vendita da parecchio nei grandi magazzini, per non parlare dei nuovi formati *epub*³, dei *pdf* e dell'attesa per l'*epub3*. Stampa e digitale sono mondi diversi, progettare le due cose contemporaneamente sembra inconciliabile. Passando dalla carta al digitale si lascia il mondo dell'inchiostro del CMYK⁴ per passare al mondo della luce del RGB (Red, Green, Blue). Un'altra evidente differenza è il passaggio dalla pesantezza della carta alla leggerezza del digitale. Un'immagine in stampa non potrà avere una risoluzione minore dei 300 *dpi*⁵, per il Web la stessa immagine dovrà avere una risoluzione di 72 *dpi*.

Altra cosa da considerare nel passaggio è la Pagina contro la Dimensione dello schermo, o come meglio direbbe chi sviluppa per *iPad*, “dal *portrait orientation* alla *landscape orientation*”, per non parlare dell'arrivo del digitale in fotografia, ormai sopraggiunto da diversi anni.

1.2.1 LA FOTOGRAFIA DIGITALE

L'origine della fotografia digitale risale alle esplorazioni spaziali e alla necessità di trasmettere a lunghissima distanza le immagini riprese dai satelliti artificiali e dalle

³ Da Wikipedia: “*ePub*, (abbreviazione di *electronic publication*, “pubblicazione elettronica”, e indicato anche come *EPub*, *epub*, o *EPUB*) è uno standard aperto specifico per la pubblicazione di libri digitali (*eBook*) e basato su *XML*.”

⁴ Da Wikipedia: “*CMYK* è l'acronimo per *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Key black*; è un modello di colore detto anche di *quatricromia* o *quadicromia*.”

⁵ *Dpi*: (dall'inglese *dots per inch*, “punti per pollice”), sono la quantità di informazioni grafiche che possono essere rese da un dispositivo di output quale una stampante grafica, un *plotter*, un *RIP* o uno schermo.

missioni spaziali. Già nel 1975 un ricercatore della Kodak, *Steven Sasson*, lavorò a un'invenzione rivoluzionaria: la prima fotocamera digitale (nella foto in basso).



Il suo prototipo iniziale aveva una risoluzione di 0,01 megapixel e catturò la prima immagine in bianco e nero in ventitré secondi per registrare poi i dati su una cassetta. Nel 1978 depositò il brevetto ma ci vollero alcuni anni di studi e ricerche affinché la qualità dell'immagine divenisse accettabile.

Solo nel 1987 arrivò sul mercato la prima digitale costruita dalla *Mega Vision*, ma in realtà, la prima fotocamera digitale disponibile sul mercato uscì il 24 agosto 1981, era la *Sony Mavica FD5* (nell'immagine sottostante) che utilizzava un floppy come supporto di memorizzazione principale.



Nascendo in un periodo in cui la cultura elettronica si faceva sempre più diffusa, la fotocamera digitale dispose fin da subito di dimensioni contenute e di un livello di automatismo molto elevato. La vera rivoluzione della fotografia digitale consiste nel poter vedere, immediatamente dopo lo scatto, le immagini ottenute su un display; inoltre, il vantaggio di scaricare le fotografie scattate sul computer, evita le spese di pellicola e di sviluppo e consente all'utente di ottenere un numero maggiore d'immagini a un prezzo pari a zero dopo l'investimento iniziale per la fotocamera.

L'accettazione dei nuovi apparecchi fotografici da parte dei fotografi non fu immediata. Infatti, inizialmente le fotocamere digitali non disponevano ancora delle raffinatezze meccaniche e ottiche dell'analogico, caratteristiche di più di un secolo di fotografia: niente ottiche intercambiabili, poche regolazioni manuali e un display da tenere a distanza elevata dagli occhi al posto del mirino. Lo stile personale dello scatto fotografico non poteva in tal modo essere realizzato, e la versatilità delle impostazioni variabili di apertura e tempi veniva negata.

Lo scetticismo verso la fotografia digitale da parte dei fotografi professionisti crebbe con la consapevolezza che la nuova tecnologia riduceva l'esclusività delle loro competenze in quanto, soprattutto grazie all'utilizzo di software per la rielaborazione digitale dell'immagine, tra i quali il più noto è *Adobe Photoshop*: creare l'immagine perfetta era oramai cosa alla portata di tutti.

Con il passare del tempo la qualità della fotografia digitale continua a migliorare e nascono gli apparecchi reflex digitali, con cui torna possibile agire su tempi e diaframmi; sono disponibili obiettivi sofisticati e intercambiabili, che consentono al fotografo un'espressività non standardizzata.



Fondamentali per questo sviluppo lo sono anche i computer delle nuove generazioni che dispongono di veri e propri “sottosistemi” interamente dedicati alla gestione della grafica, dotati di una memoria indipendente (in modo che la rappresentazione delle immagini non sottragga troppe risorse agli altri compiti nei quali il computer può essere impegnato) e man mano sempre più larga. Inoltre, sono stati fatti molti progressi nelle tecnologie per il “risparmio” dei *bit*: si tratta delle cosiddette tecniche di compressione, che sfruttano complessi algoritmi matematici, ad esempio considerando la diversa frequenza dei colori in un'immagine, per ridurre il numero di bit necessari alla sua rappresentazione. Come risultato, nella rappresentazione d'immagini fisse è ormai possibile arrivare al livello del fotorealismo: nitidezza e ampiezza dei colori da rendere sostanzialmente indistinguibile all'occhio umano l'immagine (digitale) visualizzata attraverso il computer da quella (analogica) risultato di una fotografia tradizionale.

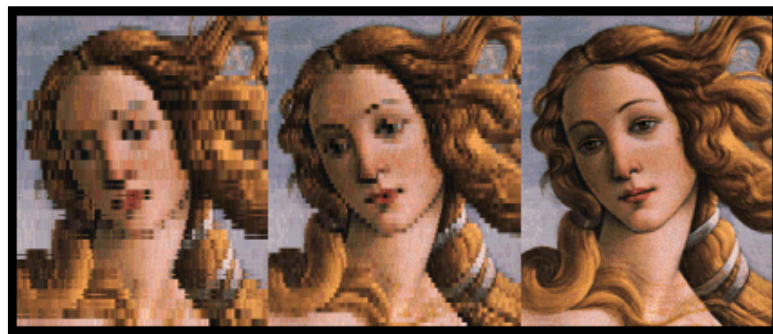


FIGURA 1 AUMENTANDO IL NUMERO DEI PIXEL, LA RESA GRAFICA MIGLIORA.

1.2.2 IL SUONO DIVENTA DIGITALE

Anche i suoni vengono digitalizzati e in questo caso la trasformazione del dato analogico in dato digitale si basa su un processo di “segmentazione”, il più raffinato possibile, dell'onda sonora di partenza.

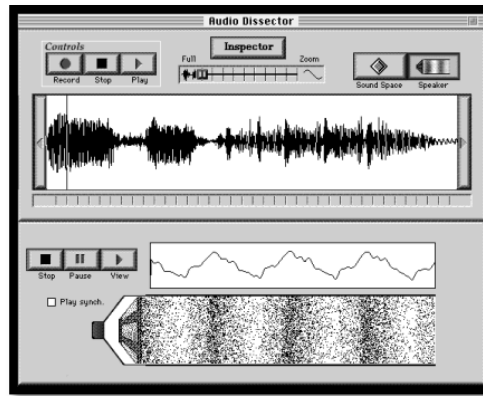


FIGURA 2 DIVERSE RAPPRESENTAZIONI DEL SUONO.

Nel campo dei suoni, la qualità ottenibile attraverso la digitalizzazione è già molto alta, tanto che ormai la resa audio dei *Compact Disc* musicali (che contengono informazione in formato digitale) ha superato quella dei vecchi dischi di vinile (nei quali l'informazione sonora era registrata in formato analogico). Inoltre, la produzione di nuove copie di un brano in formato digitale non implica una perdita di qualità (la copia è perfettamente uguale all'originale, poiché i dati numerici che vi sono codificati sono esattamente gli stessi), mentre sappiamo che nel campo dell'analogico ogni "passaggio" di copiatura introduce disturbi e distorsioni che comportano un peggioramento della qualità sonora.

1.2.3 ANCHE IL VIDEO DIVENTA DIGITALE

Si affronta adesso il problema della digitalizzazione dei filmati, ovvero d'immagini in movimento con accompagnamento sonoro. Se si pensa a com'è fatta una vecchia pellicola cinematografica, risulterà chiaro che un filmato altro non è se non una successione di fotogrammi (ciascuno dei quali corrisponde a un'immagine statica), accompagnata da una banda sonora. Una bassa risoluzione grafica rende il filmato quadrettato e indistinto, una tavolozza di colori troppo ristretta rende poco realistici i colori visualizzati, un numero troppo basso di *frame*⁶ per secondo produce un

⁶ *Frame*: sinonimo di fotogramma - ciascuna delle singole immagini ferme impresse in una pellicola fotografica, che compongono un'immagine in movimento.

filmato “a scatti” e poco fluido, e una frequenza di campionatura audio troppo bassa pregiudica la qualità del sonoro. Come si vede, i fattori da considerare sono davvero tanti: per quanto la “disponibilità di bit” sia notevolmente aumentata col tempo, e nonostante che proprio nel campo delle immagini in movimento le tecniche di compressione abbiano fatto passi da gigante, il cosiddetto “*full motion video*” digitale (la capacità di rappresentare a pieno schermo immagini in movimento, con una risoluzione e con una fluidità simile o migliore rispetto a quelle televisive), è un traguardo raggiunto solo di recente.



Per quanto riguarda il video digitale, dunque, gli ulteriori prevedibili progressi nelle capacità di memoria e nella velocità di elaborazione dei computer potranno ancora portare a un rilevante miglioramento della qualità.

2. IL VIDEO RITRATTO: IL RITRATTO PRENDE VITA.

2.1 IL VIDEO E I SUOI ASPETTI GENERALI

Il video (dal latino *vidēre*) è l'informazione elettronica rappresentante un'immagine che può variare nel tempo, come la cosiddetta immagine fissa e le cosiddette immagini in movimento. E', infatti, un flusso informativo che scorre all'interno di apparecchiature elettroniche sotto forma di corrente elettrica e che viaggia nello spazio sotto forma di onde elettromagnetiche, o all'interno di cavi per essere trasmesso a distanza.⁷

Il video appartiene alla famiglia dei media della simultaneità. E' un ibrido nato dall'incontro inevitabile tra radio, televisione e cinema.

Il concetto di video nasce negli anni venti del Novecento con l'invenzione della televisione, la quale è un'informazione elettronica rappresentante immagini in movimento e suono.

L'impiego del video e la ripresa d'immagini in movimento hanno raggiunto un forte interesse in diversi settori, in particolare in ambito amatoriale dal 1982, quando sono state introdotte sul mercato le prime videocamere portatili amatoriali. La videoregistrazione, cioè la registrazione d'immagini in movimento in forma elettronica, ha sostituito col passare degli anni ormai completamente, l'unica altra tecnica di registrazione d'immagini in movimento ideata nel 1895 dai fratelli *Lumière* e basata sulla pellicola cinematografica.

Da pochi anni si è infine iniziato a impiegare il video anche nel cinema, non solo per la realizzazione di effetti speciali in computer grafica, com'era stato in precedenza, ma anche in sostituzione della pellicola cinematografica. I film sono distribuiti alle

⁷ Informazioni tratte da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

sale cinematografiche in forma elettronica invece che su pellicola e proiettati con appositi videoproiettori.

Le immagini in movimento, nel video, sono ottenute da immagini fisse visualizzate in rapida sequenza, similmente a quanto avviene nella tecnica cinematografica basata sulla pellicola. Le immagini fisse sono visualizzate a una frequenza sufficientemente alta da essere percepite come immagini in movimento e non più come una sequenza d'immagini fisse. Questo avviene per il fenomeno della persistenza della visione che, contrariamente a quanto molti pensano, non è dovuto a un fenomeno di persistenza delle immagini sulla retina ma a un "assemblaggio" che il cervello esegue secondo meccanismi non ancora del tutto chiariti.

Le caratteristiche principali del video sono:

- la risoluzione;
- la frequenza delle immagini;
- il tipo di scansione delle immagini;
- il rapporto d'aspetto.

Il video è diventato uno strumento fondamentale e diretto a qualsiasi tipo di utilizzo, esempi noti sono la televisione, il cinema, le campagne pubblicitarie, la propaganda politica e così via. E' divenuto il mezzo di comunicazione più moderno, potente, coinvolgente, efficace e diretto, e proprio per questo viene sfruttato parecchio dai mass media per rivolgersi al pubblico di massa.

Il video o filmato, usato a fine divulgativo, ha anche lo scopo di diffondere conoscenze didattiche e informazioni, per cui può servire sia da supporto per documentare un determinato argomento culturale o un particolare periodo storico o addirittura per parlare di fatti, storie reali o fittizie, sia per descrivere vari tipi di comportamenti animali e umani.

2.2 IL RITRATTO

Il termine si riferisce propriamente a un'opera pittorica o a un disegno, anche se per estensione può significare anche la fotografia di una persona. Il ritratto deve necessariamente raccontare qualcosa del soggetto, della sua vita, del suo lavoro. Il ritratto artistico si riferisce a un'opera che non solo raffigura una persona, ma che ha un qualcosa di artistico e quindi non si limita alla sola rappresentazione della realtà.



FIGURA 3 LA DAMA CON L'ERMELLINO DI LEONARDO DA VINCI

Il ritratto artistico è una rappresentazione di una persona secondo le sue reali fattezze. Il ritratto che un artista fa di se stesso invece si chiama autoritratto. In realtà il ritratto non è mai una vera riproduzione meccanica delle fattezze, ma vi entra comunque in gioco, per definirsi tale, la sensibilità dell'artista, che interpreta le fattezze secondo il suo gusto e secondo le caratteristiche dell'arte del tempo in cui opera.

2.2.1 IL RITRATTO CHE SI EVOLVE A PASSO CON IL TEMPO

Attraverso le immagini si può descrivere la nostra società. Infatti, le immagini risultano essere una fonte primaria per descrivere la storia culturale, sociale ed economica di una determinata realtà. Immagini per diffondere delle informazioni, oppure comunicare in modo spassionato e intrattenere.

Durante lo scorrere del tempo, si è assistito a un cambiamento progressivo dello stile artistico dei ritratti. Un esempio noto, facente parte degli artisti d'avanguardia degli anni settanta, è *Andy Warhol*, pittore, scultore, e non solo, che rappresenta una tra le figure più predominanti del movimento della *Pop art* americano. Le sue opere più famose sono diventate delle icone: *Marilyn Monroe*, *Mao Zedong*, *Che Guevara* e tante altre. La ripetizione era il suo metodo di successo: su grosse tele riproduceva moltissime volte la stessa immagine alterandone i colori (prevalentemente vivaci e forti). Riusciva a svuotare di ogni significato le immagini che rappresentava proprio con la ripetizione dell'immagine stessa su vasta scala.

Un altro esempio d'artista attuale è invece *Alex Ross*, un autore di fumetti e illustratore statunitense. È noto soprattutto per aver pubblicato per *Marvel Comics* e *DC Comics*. Il suo stile pittorico e iperrealistico è inconfondibile, nella realizzazione delle tavole spesso si avvale dell'aiuto di amici e parenti che posano per lui in fotografie che usa come modelli. Egli disegna anche immagini molto satiriche, ad esempio ha ritratto *George W. Bush* come un vampiro che succhia il sangue della Statua della Libertà.

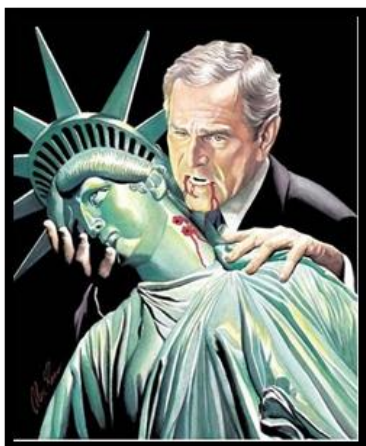


FIGURA 4 GEORGE W. BUSH DI ALEX ROSS



FIGURA 5 MICHEAL JACKSON DI ANDY WARHOL

2.3 CHE COS'È IL VIDEO RITRATTO

Video Ritratto: il ritratto prende vita, acquista dimensione, si muove e parla.

Non esiste ancora una definizione di “video ritratto” poiché è un *neologismo* usato in relazione a lavori che hanno come mezzo il video. E' uno stile di comunicazione molto attuale, ma basandoci sul suo recente uso, si può dire che: il video ritratto è la rappresentazione, mediante un filmato, di un determinato soggetto. Quest'ultimo può essere sia un personaggio pubblico importante come un politico, una celebrità dello spettacolo, un'artista famoso, ma anche una persona qualsiasi.

Come il ritratto pittorico o fotografico anche il video ritratto rappresenta una delle maggiori aspirazioni dell'essere umano: la volontà di possedere la propria immagine, di riaffermare la propria esistenza e assicurare la propria permanenza in questo mondo. Il ritratto mostra il centro dell'uomo, il luogo geometrico di un'esistenza, rappresenta "la storia di un'anima".

Non importa tanto chi sia il soggetto, ma l'importante è come esso si presenta e come si descrive. Infatti, il fine principale del video ritratto è quello di far conoscere a fondo un personaggio che possieda delle particolarità interessanti o che abbia qualcosa da dire. Chi parla, solitamente, ha un ruolo particolare nella società o svolge un determinato mestiere che potrebbe attrarre e incuriosire il pubblico.

Come vediamo spesso in televisione, coloro che sono sottoposti a interviste, sono comunemente personaggi che hanno assunto importanza perché hanno determinato qualcosa, oppure sono associati a qualcun altro di noto. Si trovano online diversi video ritratti di svariati personaggi, dallo scrittore al calciatore, o anche interviste a parenti molto stretti di questi.



FIGURA 6 PUNTO DI VISTA DAL DISPLAY DI UNA VIDEOCAMERA

Quello che importa veramente è il saper rappresentare al meglio e da più vicino il soggetto, e di far fuoriuscire la sua personalità e la sua linea di pensiero oltre che alla sua storia, cosa che attraverso una biografia scritta o mediante un ritratto disegnato a mano rimarrebbe difficile e distaccato. Nel video ritratto, il soggetto in questione, si presenta sia per fisionomia sia verbalmente, e lo fa con le proprie parole e con la propria voce, usando anche il linguaggio corporeo e mostrando le sue espressioni sia facciali che verbali. E' proprio questo insieme di cose che rispetta al massimo le reali fattezze e caratteristiche della persona che si vuole presentare. In questo caso, contrariamente al ritratto artistico disegnato a mano, l'artista non introduce la sua sensibilità tentando di abbellire il soggetto, ma la persona appare in video per quello che è realmente. Chi realizza un video ritratto, deve essere capace di mettere in risalto l'esclusività del personaggio che sta ritraendo, servendosi dei giusti strumenti tecnologici ma anche di un po' di creatività e gusto nella scelta fotografica e nella fase del montaggio. Colui che guarda un video ritratto deve sentirsi come abbracciato dall'anima del personaggio, sfiorato dalla sua voce e rapito dalla sua forma.

Il video ritratto rappresenta il migliore mezzo, a passo con i tempi, per far conoscere una persona, per divulgare e trasmettere conoscenze culturali o per concedere agli artisti emergenti di farsi conoscere.

Per quanto riguarda il ramo artistico, il video ritratto è uno strumento innovativo ed efficace per lo sviluppo dei contatti relazionali con operatori culturali, galleristi, collezionisti, critici e curatori. Infatti, nel video ritratto l'artista racconta se stesso per documentare, consolidare e testimoniare la propria ricerca espressiva, rafforzando

l'immagine creativa. Il video ritratto rappresenta dunque lo strumento d'immagine più consono con i tempi odierni per favorire i rapporti di sviluppo nel mercato dell'arte, creare maggiori opportunità di circuito commerciale delle opere.

2.3.1 L'ARRIVO DEL VIDEO CURRICULUM

Per video curriculum s'intende generalmente una presentazione in video di una persona che cerca un'occupazione lavorativa oppure che vuole far conoscere le proprie competenze. La *video-presentazione* è ripresa da una telecamera e diffusa via internet, per mezzo di blog, o portali come ad esempio *Youtube* oppure altri portali dedicati al lavoro.

Negli Usa il video curriculum sta letteralmente rivoluzionando il mercato della ricerca/offerta di lavoro. Recenti sondaggi affermano che il 65% delle imprese ritiene che la video-candidatura diverrà a breve parte integrante del processo di selezione. Per quanto riguarda l'Italia, il video curriculum inizia da poco la sua espansione. Il fenomeno è dilagato molto probabilmente anche grazie all'utilizzo di *YouTube*: alle prime video-candidature ha fatto seguito una progressiva formalizzazione del video-curriculum quale strumento di ricerca di lavoro.

Alcuni esempi di Video Curriculum:

1. video curriculum "basico" (normale ripresa della persona con sfondo dell'ambiente che lo circonda, come ad esempio uno studio);
2. video curriculum "con aggiunta di videografica" (oltre alla figura della persona si possono inserire vari elementi grafici mediante un apposito software come testo dinamico o sfondi).

Sul web si trovano diversi strumenti gratuiti per realizzare un Video Curriculum tra i quali *Youthru*, un'applicazione online che consente la registrazione, la gestione di video messaggi e l'invio di comunicazioni, curriculum, presentazioni di lavoro in video. Inoltre si possono trovare anche dei "suggerimenti" per la realizzazione e l'ottimizzazione dei video su [YouTube.it](https://www.youtube.it).

2.3.2 IL VIDEO RITRATTO IN TELEVISIONE E NEL CINEMA

Un film documentario è una produzione di carattere culturale, informativo, sociale, politico, scientifico, divulgativo, inteso come atto creativo o semplicemente finalizzato alla diffusione della conoscenza di diversi aspetti della società e dello scibile umano. Nel primo caso si ha il documentario di creazione o d'autore, inteso come opera cinematografica senza necessariamente fini informativi, mentre nella seconda ipotesi si parla di documentario divulgativo. Per quanto riguarda quest'ultimo, è applicato in maniera particolare in TV, soprattutto in campo giornalistico.

Alcuni documentari divulgativi biografici, li ritroviamo in diversi programmi televisivi come ad esempio:

- Programmi storico-socio-culturali o scientifici come il notissimo “*Quark*”, rubrica scientifica ideata e condotta da Piero Angela, dove spesso sono rappresentati personaggi storici o attuali attraverso degli approfonditi e dettagliati documentari biografici;
- Telegiornali, sia per fatti di cronaca nera e rosa, sia per politica o sport, sono trasmessi brevi servizi utili all'approfondimento della vita di alcuni personaggi;
- Rubriche di tematiche politiche o di attualità come “*Porta a Porta*”, “*Matrix*” o “*Anno zero*”, dove molto spesso il pubblico viene intrattenuto da piccoli documentari riguardanti personaggi d'interesse;
- Reality shows televisivi, come il “*Grande fratello*”, dove ciascun protagonista, ancora sconosciuto al pubblico, si auto-presenta mediante un video ritratto prima di entrare nella casa.

In ambito cinematografico esistono numerosissimi documentari biografici appartenenti a diverse tipologie tematiche. Un film biografico è un film che tratta della biografia di un determinato personaggio realmente esistito. In gergo cinematografico questo genere di pellicola è definito *bio-pic*, termine ricavato dalla contrazione dei lemmi *biographic picture*, appunto film biografico.

Alcuni documentari biografici recenti d'esempio sono:

“*Silvio forever, autobiografia non autorizzata di Silvio Berlusconi*”, un film di Roberto Faenza e Filippo Macelloni del 2011, dove a raccontare la propria vita, è lo stesso Berlusconi, in prima persona.

“*U.S.A. contro John Lennon*”, di David Leaf e John Scheinfeld del 2006, che tratta la trasformazione di John Lennon da rockstar ad attivista pacifista, sullo sfondo del suo turbolento rapporto con gli Stati Uniti.

“*Il fantasma di Corleone*”, di Marco Amenta del 2006, un documentario investigativo che ricostruisce la vita del boss latitante Bernardo Provenzano.

2.3.3 IL VIDEO RITRATTO NEL WEB

Internet innerva ormai tutto il globo. In questo contesto, una stella di prima grandezza è *Youtube*, il popolare sito di video prodotti dagli utenti della rete, che nel volgere di un anno ha moltiplicato i suoi visitatori, che vi restano incollati per circa venti minuti a ogni connessione. *Youtube* è stato acquistato da Google, l'azienda omonima del famoso motore di ricerca. Particolarmente diffusi su *Youtube* sono i *video blog*, una forma di *blog*, nel quale la fonte principale di comunicazione è il video. Grazie allo streaming oggi i contenuti sono fruibili in tempo reale e la qualità dei video negli anni sta notevolmente migliorando.

“YouTube è una opportunità: sia per milioni di individui che per alcuni soggetti commerciali, industriali e politici, consente a molti membri della sua Comunità di uscire dall'anonimato e ad altri di migliorare la propria visibilità. Consente ad alcuni di raccogliere donazioni e ad altri di mostrare eventi, belli o scialbi o mostruosi, che non sarebbero mai stati resi noti. E' un'enorme caleidoscopio in cui si rappresenta il primo immenso docudrama collettivo degli umani ed è anche il tentativo di costruire la prima memoria audiovisual planetaria. E' il laboratorio degli stili di vita del futuro, il maggior sistema di talent scouting mai inventato, ma anche la piazza digitale dove si stanno confrontando alcune importanti questioni geopolitiche, ecologiche, etc... Soprattutto è un medium senza filtro. ”

(Intervista a Glauco Benigni da La Repubblica.it)

Così sono nati i *bloggers*, la nuova casta dell'informazione fai da te che ha assestato un colpo forse mortale alla credibilità del giornalismo.

La rete rende possibile la moltiplicazione dei punti di vista proprio perché consente a chiunque di trasformarsi in “giornalista per caso”, di raccontare quello che accade dalla propria prospettiva e di riversare in rete ciò che è stato catturato con macchine fotografiche, telecamere, portatili, palmari e cellulari; direttamente sul luogo o una volta tornati a casa, a distanza di pochi minuti o di poche ore.

Il massiccio utilizzo “amatoriale” di strumenti di ripresa e di trasmissione dei dati ha annullato la distinzione fra accadimento e osservatore e quindi la distanza ritualizzata tra il fatto e la sua comunicazione.

Il sapere comunicativo diffuso nell’uso dei *personal media*, la banda larga e l’ubiquità di Internet hanno prodotto una nuova categoria di comunicatori, i “*mediattivisti*”, che usano telecamere, portatili e cellulari per contestare la rappresentazione della realtà operata dai media *mainstream* e proporre contenuti alternativi al pubblico attraverso la grande rete.

All’interno dell’immenso mondo di *YouTube* troviamo anche video ritratti della quotidianità, personalità comuni, personaggi che con i loro video riescono a “mostrarsi” per la loro spiccata personalità o per il loro talento. Troviamo anche video ritratti di stampo documentaristico e giornalistico, che mostrano eventi a noi molto lontani e che ci introducono in realtà poco conosciute e lontane dal nostro immaginario.

YouTube offre uno spazio agli utenti per liberare la propria creatività e divulgare le proprie opinioni personali su un determinato fatto. Il portale è di carattere generale, organizzato da canali creati dagli utenti stessi ma non legati a tematiche specifiche. Contiene qualsiasi tipo di tema ma rimane dispersivo se si parla nello specifico di video ritratto.

3. COME SI REALIZZA UN VIDEO RITRATTO

3.1 GLI STRUMENTI CHE SERVONO

Per creare un prodotto multimediale per la rete non ci vogliono grandi capacità tecniche o strumentazioni professionali, a volte basta avere una buona idea e saperla comunicare. Per realizzare un video ritratto basterebbe quindi anche soltanto un cellulare dotato di videocamera o una webcam. Tuttavia per un risultato qualitativamente migliore e più gradevole è bene prendere alcuni accorgimenti.

3.1.1 LO STORYBOARD

Anche se può sembrare scontato un aspetto molto importante da considerare prima di realizzare un video è di pensare prima di tutto al tipo di risultato che si vuole ottenere ed anche alle singole scene che si vogliono girare. Realizzare una specie di *storyboard* iniziale, che sia d'aiuto durante le riprese e che indichi i vari passaggi da seguire. Lo storyboard è una sequenza d'immagini che dà l'idea di quella che sarà la sequenza di scene e di azioni nel video. Potrebbe essere definito sceneggiatura disegnata, oppure visualizzazione di un'idea di regia. Può essere molto utile quando si sta girando una video intervista poiché è fondamentale appuntarsi prima tutte le domande che si vogliono fare.

Lo storyboard è anche la storia rappresentata per immagini. Attraverso una serie di disegni, si visualizzano su carta le prime immagini di un film. Alcuni disegnano solo le immagini più importanti e rappresentative della storia, altri invece minuziosamente raffigurano le singole scene, commentandole anche dal punto di vista tecnico-registico, utili per la regia ma anche per tutti gli altri collaboratori. Lo storyboard è

uno strumento molto valido, anche nella realizzazione di un corto, perché permette di fissare con le immagini, ciò che la sceneggiatura descrive con le parole.

E' consigliato, una volta terminata la sceneggiatura, disegnare lo storyboard senza preoccuparsi del lato artistico, e scrivere accanto agli schizzi le note con le indicazioni di come deve essere composta la location e di quello che i personaggi devono fare.

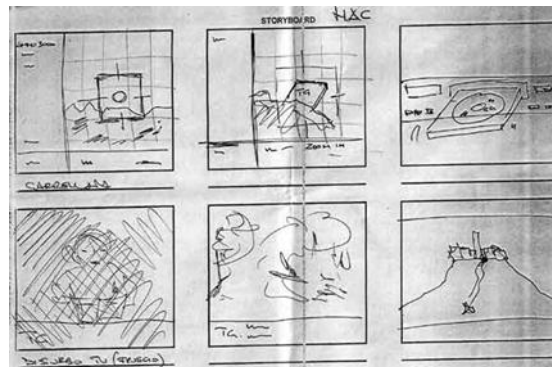


FIGURA 7 UN ESEMPIO DI STORYBOARD

3.1.2 LA TELECAMERA

Confrontando le videocamere digitali con il più professionale *DVcamcorder* è appurato che il risultato finale del filmato è enormemente differente. Infatti, riprendendo con una videocamera digitale, la qualità del video risulta mediocre. La videocamera è leggera, comoda e di facile utilizzo, ma soprattutto non necessita di particolari accorgimenti per l'upload in rete se non un controllo del formato di acquisizione video (e un'eventuale conversione in quello più appropriato). Per realizzare dei video ritratti è un'ottima soluzione, poiché i tempi di ripresa non devono essere eccessivi e la qualità per i video sul web non deve essere necessariamente alta. L'unico inconveniente è l'audio, poiché non vi è la possibilità di utilizzare un microfono esterno è meglio riprendere in luoghi non troppo affollati e rumorosi avvicinandosi il più possibile alla sorgente sonora.

Con una *DVcamcorder* la qualità dell'immagine è superiore, può avere un microfono esterno rendendo la qualità del suono migliore, e inoltre permette di fare dei controlli

manuali sia per l'audio e sia per la luce. L'unico svantaggio è che necessita di modifiche per la pubblicazione in quanto la memoria del filmato è molto capiente.

Le videocamere hanno in dotazione una sola batteria. Si consiglia appunto di acquistarne una di scorta per non farsi sorprendere dal messaggio "batteria scarica". NiCad, NiMH e Ioni di Litio (Li-Ion): il mercato offre diversi tipi di batterie, prima dell'acquisto è sempre meglio verificare la compatibilità con la videocamera.

3.1.3 I SUPPORTI DI MEMORIA

Il supporto di memoria per videocamera più utilizzato è il nastro miniDV ma sono disponibili videocamere digitali con diversi supporti di memorizzazione.

Ecco i principali:

- **MiniDV**

Le immagini vengono memorizzate su nastro magnetico mini DV ovvero *Digital Video* (cassetta di piccole dimensioni). Facile da usare e da archiviare è tra i sistemi più diffusi. Per rivedere le proprie riprese basta collegare la videocamera alla televisione con il cavo in dotazione oppure riversare il contenuto del nastro sul computer. Una volta scaricato su computer si può procedere col montaggio video (*video-editing*) oppure direttamente con la masterizzazione su Dvd.

- **DVD**

In questo caso la registrazione delle riprese avviene direttamente su DVD. I DVD utilizzati per le videocamere sono più piccoli rispetto ai DVD normali, ma sono comunque letti dai normali lettori DVD. La registrazione delle immagini può essere eseguita in formato DVD-R (può essere registrato una sola volta), o DVD-RAM (può essere riutilizzato più volte). Il vantaggio sta nel leggere direttamente il dvd con un qualsiasi lettore.

- **Hard disk** (disco fisso)

Le videocamere digitali con disco fisso, di recente introduzione, memorizzano le riprese direttamente su un hard disk integrato nella videocamera. Questa tipologia di videocamera digitale ha due vantaggi: 1) velocizzare il trasferimento dei filmati sul computer, 2) economico di non dover più acquistare DVD o cassette miniDV. Lo svantaggio è che pur montando hard disk di notevole capacità si è costretti periodicamente a riversare i film sul computer per poter poi proseguire con le riprese.

- **Memory Card**

La registrazione delle riprese avviene su *memory card* rimovibili. Il vantaggio è il ridotto ingombro delle stesse ma allo stesso tempo hanno una limitata capacità.

3.1.4 IL MICROFONO

L'audio di un video per la rete deve essere curato, se possibile, anche più della qualità del video. La maggior parte delle videocamere e dei DVcamcorder non ha un jack per il microfono esterno. Se non si dispone di un microfono esterno meglio monitorare l'audio con delle cuffie. Se la ripresa è all'esterno si deve fare in modo che non ci siano rumori di sottofondo, magari spostandosi lontano dalla fonte del rumore (ad esempio un luogo meno affollato) altrimenti avvicinandosi il più possibile alla sorgente del suono che si vuole riprendere.

Nel caso la video camera lo permetta, è sempre meglio procurarsi un microfono, meglio se wireless, in modo da ottenere un buon risultato acustico.

3.1.5 IL TREPPIEDE

Un treppiede (o tripode) è un supporto costituito da tre aste unite, realizzato in materiale metallico, plastico, o composito, che consente di dare stabilità e controllo del posizionamento in situazioni diverse e su piani anche sconnessi alla macchina da presa o all'apparecchio fotografico; in questo modo sono evitate vibrazioni e scossoni che produrrebbero effetti indesiderati.

E' utile soprattutto per riprendere soggetti in movimento o da seduti.

3.1.6 LE LUCI

La luce influisce ancora più della risoluzione video sul risultato finale della ripresa che potrà apparire professionale o amatoriale secondo le scelte di ognuno. Usare efficacemente le luci richiede un po' di pratica. Per ottenere un buon effetto d'illuminazione non sono necessari dei riflettori professionali, vi sono alcuni strumenti facilmente reperibili. Se la ripresa è in interno, si può utilizzare una lampada da scrivania puntata verso l'inquadratura, ponendola dietro la videocamera. Altro trucco può essere quello di utilizzare dei tessuti traslucidi e chiari (come la seta) che riflettono la luce soffusamente, frapponendoli tra il soggetto e la luce. Se si ha una fonte di luce abbastanza forte, un altro modo per utilizzare la luce riflessa, è quello di puntare la lampada su un muro bianco di fronte al soggetto ripreso. Se si è in un ambiente esterno, l'accorgimento migliore è quello di riprendere la mattina presto o la sera, evitando le ore in cui il sole crea fastidiose ombre sui soggetti o li abbaglia (costringendoli a strizzare gli occhi). Inoltre, è consigliato riprendere in luoghi in penombra e non sotto il sole diretto.

3.2 L'INTERVISTA

L'intervista in qualche maniera è nata col giornalismo ed è una delle tecniche utilizzate dai media con maggiore frequenza. L'intervista può essere di due tipologie: intervista diretta e intervista indiretta. Nella prima, dopo una breve introduzione, a ogni domanda segue una risposta (esempio: "Dove sei nato?" "A Milano nel 1943, proprio mentre infuriava la seconda guerra mondiale."); nella seconda il virgolettato, che riporta le parole dell'intervistato, viene alternato dalla cronaca del giornalista (esempio: Il signor X è stato testimone di alcuni episodi della seconda guerra mondiale. E, infatti, racconta: "Sono nato a Milano nel 1943, proprio mentre infuriava la battaglia.").

Bisogna innanzitutto scegliere un interlocutore valido. Si può decidere, infatti, di intervistare una persona nella qualità di esperto per approfondire un qualsiasi argomento, o come testimone dei fatti. Nell'uno e nell'altro caso l'intervistatore deve

documentarsi sulla persona da intervistare e sulle vicende di cui è stato protagonista o testimone. Solo così potrà porre le domande "giuste" quelle che aiuteranno lo spettatore a sapere qualcosa in più del tema trattato.

Pertanto, prima di intervistare una persona, è fondamentale avere più informazioni possibili su di lei e sull'argomento che ci interessa trattare. Ed è proprio questa fase preliminare che permetterà di avere più spunti possibili per svolgere l'intervista, e per fare ciò sarà necessario prepararsi una scaletta delle domande da rivolgere.

Esempio di scaletta di domande rivolte al musicista Massimo Ruberti:

1. Che tipo di artista ti definisci?
2. Quando hai iniziato a interessarti di musica e con quale strumento musicale ti sei avvicinato a essa?
3. Che tipo di musica fai e in che tipo di genere musicale ti categorizzi?
4. Quando hai cominciato a sperimentare con i suoni?
5. Quando hai composto la tua prima canzone e quando hai completato il tuo primo disco?
6. Da che cosa sei stato ispirato durante le tue prime creazioni?
7. Quanti dischi hai fatto finora? Quale tra questi ti ha segnato maggiormente e quale preferisci dal punto di vista musicale?
8. Parlami del tuo ultimo album "*Autour de la lune*". Di cosa tratta e da dove hai colto ispirazione?
9. Qual è la traccia che ritieni migliore musicalmente e più "vendibile"? Perché?
10. I tuoi pezzi descrivono aspetti della tua vita personale?
11. In quali momenti della giornata ti dedichi alla tua musica?
12. Quali strumenti usi e di cosa ti servi per produrre la tua musica?
13. Lavori solo individualmente o collabori insieme con altri?
14. Da che tipo di musica e da quali autori prendi ispirazione?
15. Hai mai fatto concerti live nella tua città e al di fuori?
16. Hai degli obiettivi futuri? Aspiri a raggiungere un certo tipo di successo?
17. Parlami di come hai realizzato i tuoi videoclip e di quali materiali ti sei servito.
18. Di cosa ti occupi all'infuori della musica?
19. Hai un sogno?

Chi intervista deve cercare di creare un feeling con la persona che deve intervistare, solo in questo modo potrà agevolare il soggetto a rilassarsi e a esprimersi con chiarezza nel modo più spontaneo senza esibire troppi segni d'imbarazzo.

E' fondamentale la chiarezza dell'esposizione, i quesiti devono essere sempre brevi e chiari ed è importante che si evidenzi il pensiero dell'intervistato e non quello dell'intervistatore.

3.3 TECNICA DI RIPRESA

Di fondamentale importanza è la scelta del luogo in cui verranno realizzate le varie riprese. Infatti, è necessario che nello spazio vi sia presente la giusta quantità d'illuminazione, e nell'eventuale mancanza di luce è necessario rifornirsi di un numero di faretto elettrici da disporre sulla zona in cui verrà eseguita la ripresa.

L'intervistato, salvo che non sia un personaggio abituato a comparire in tv e a guardare in camera, tenderà a rivolgersi a chi lo sta intervistando, per cui è importante stabilire da subito che dovrà guardare direttamente dentro l'obiettivo della telecamera. Sapendo ciò, il cameraman potrà piazzarsi nella posizione adatta per avere l'intervistato in posizione frontale o di tre quarti.

La distanza ideale è di circa un metro e mezzo se si lavora con la camera a spalla (distanza che permette con più facilità di reggere "a mano" il primo piano con il teleobiettivo), oppure di due o tre metri se si dispone di un treppiede, che garantisce riprese stabili anche a distanza, e interessanti effetti di "sfuocato" dietro ai soggetti (magari per eliminare o attenuare uno sfondo non entusiasmante). Questo perché si deve prevedere una zoomata fino a ottenere un buon primo piano "pulito" dell'intervistato.

Successivamente alla scelta del luogo e della distanza di ripresa, è necessario eseguire una prova delle luci con l'intervistato in posizione definitiva. Si debbono provare le inquadrature, preparare la messa a fuoco per la zoomata di rito sull'intervistato.

Per realizzare una ripresa di buona qualità è importante attenersi ad alcune regole, e soprattutto conoscere a fondo lo strumento che stiamo utilizzando.

3.3.1 ELEMENTI PRINCIPALI DELLA VIDEOCAMERA

❖ L'OBIETTIVO

Generalmente le moderne videocamere sono dotate di ottiche "zoom", in altre parole a focale variabile. Focale variabile significa che usando un unico obiettivo è possibile fare un grande numero d'inquadrature, come se si avessero una vasta serie di obiettivi, dal grandangolo al teleobiettivo.

❖ IL GRANDANGOLO

Il grandangolo, come dice il nome stesso, consente per l'appunto inquadrature con un ampio angolo di campo, ideale per riprese in interni e in luoghi di scarsa ampiezza e inoltre per riprese paesaggistiche e architettoniche ecc. Il grandangolo dona un maggior "respiro" alle inquadrature, rendendo più estesi i locali chiusi, più maestosi i paesaggi e più ariose le riprese in architettura. Questi vantaggi si pagano con una certa deformazione delle immagini, specie ai bordi, che aumenta a mano a mano che si usano grandangolari più eccessivi. Uno dei vantaggi principali delle ottiche grandangolari è la loro grande profondità di campo, cioè l'estensione della zona nitida davanti e dietro al soggetto; in pratica, la messa a fuoco può anche non essere precisissima (come invece dovrebbe essere con i teleobiettivi) poiché il soggetto sarà comunque sempre bene a fuoco, anche muovendosi. La profondità di campo aumenta considerevolmente chiudendo il diaframma (f.22 o più).

❖ IL TELEOBIETTIVO

Il teleobiettivo invece è l'ideale per riprese a distanza, per ritratti, per foto sportive e anche paesaggi. Consente di avvicinare il soggetto senza spostarsi dal luogo di ripresa e, a differenza del grandangolo, il suo campo di ripresa è molto più ristretto; la prospettiva è "schiacciata" e questo effetto aumenta quanto più l'obiettivo è potente. Lo svantaggio dei teleobiettivi, specie se spinti, è che sono difficili da tenere

fermi a mano libera, a causa dell'elevato ingrandimento dell'immagine. Questa difficoltà aumenta proporzionalmente con i teleobiettivi più spinti, per i quali si ricorre all'uso del treppiede. Un'altra limitazione è che sono meno "luminosi" (cioè richiedono più luce per filmare) rispetto ai grandangolari e soprattutto, sono più difficili da "mettere a fuoco". Se poi il soggetto è in movimento rapido, può risultare quasi impossibile non fare brutte sfuocate. Al contrario dei grandangolari, hanno una ridotta profondità di campo, specie con diaframmi molto aperti (f.2,8 ecc.): questo d'altro canto può essere un vantaggio notevole nei ritratti per sfuocare lo sfondo dietro al soggetto, e ottenere un bell'effetto "tridimensionale" (soggetto ben staccato dallo sfondo).

❖ LO ZOOM

Quando le ottiche "zoom" non erano ancora state inventate, l'operatore doveva di volta in volta cambiare l'obiettivo secondo le esigenze. Oggi tutto questo non è più necessario: con la semplice pressione di un pulsante, l'ottica varia progressivamente la sua focale, consentendo di scegliere l'inquadratura migliore. Naturalmente non tutti gli zoom sono uguali: le caratteristiche fondamentali che distinguono uno zoom dall'altro sono sostanzialmente due, e cioè l'escursione focale e la luminosità. Tali caratteristiche sono riportate generalmente all'interno della ghiera della lente frontale dell'obiettivo; vi si possono vedere delle cifre, tipo 10-70 mm, f./1:1,4-1,8 (7x). Rappresentano, rispettivamente: l'escursione focale, che va per l'appunto da 10 millimetri di focale a 70 mm; la luminosità dell'obiettivo, che varia per l'appunto da 1,4 alla focale di 10 mm a 1,8 per quella di 70 mm; infine il fattore d'ingrandimento, che in questo caso sarà di sette volte la focale minima (10 mm x 7=70 mm). Sul corpo dell'ottica vi sono invece tre ghiera ruotanti: quella esterna, vicino alla lente frontale, è la ghiera di messa a fuoco, accanto ad essa sono riportate le distanze espresse in "metri" e in "piedi" (misura anglosassone) simboleggiate dalle lettere "M" e "Feet"; più interna, vicino all'attaccatura con il corpo della camera, c'è la ghiera dei diaframmi, con numeri tipo 3,5, 4,5, 5,6, 8, 11, 16, 22 ecc; infine quella che indica la focale usata che, nell'esempio citato sopra, sarà di 10 mm fino a 70 mm.

Come detto, vi è un gran numero di obiettivi zoom, ognuno con caratteristiche proprie: ovviamente uno zoom con un'escursione focale più ampia sarà più versatile, giacché consentirà grandangoli più ampi e teleobiettivi più potenti; un fattore piuttosto importante per valutare un obiettivo è la sua luminosità: un'ottica luminosa permetterà di filmare anche con luce molto scarsa, mantenendo una buona qualità dell'immagine.

Infine, alcuni obiettivi hanno la possibilità di effettuare riprese macro, ovvero inquadrature molto ingrandite di piccoli oggetti, fiori, insetti ecc. In genere questa funzione viene abilitata per mezzo di un'apposita leva posta sull'obiettivo, che fa ruotare la relativa ghiera oltre la sua corsa.

Il fattore d'ingrandimento macro è riportato sull'obiettivo con una serie di numeri tipo: 1:2.5 oppure 1:1; ciò significa che l'oggetto ripreso ha le stesse dimensioni anche sulla pellicola; in un rapporto di 1:2,5, l'oggetto sarà più "piccolo" di due volte e mezzo rispetto alla realtà.

❖ IL VIEW-FINDER

Il *view-finder* è il mirino che permette di controllare le inquadrature: generalmente è orientabile in varie posizioni e, alle volte, la parte più esterna dell'oculare (il "poggia occhi") si può aprire per osservare l'inquadratura anche senza accostarvi l'occhio. Ciò è utile per riprese a livello del terreno o in altre situazioni poco agevoli per l'impugnatura tradizionale.

❖ AUTOMATISMI E REGOLAZIONI DELLA TELECAMERA

E' vivamente consigliabile leggere bene il manuale d'istruzione della propria telecamera per fare delle buone riprese: l'enorme varietà di modelli esistenti sul mercato impedisce una trattazione precisa.

Sostanzialmente le regolazioni e gli automatismi essenziali riguardano:

1) *La taratura del colore (o del bianco):*

questa va impostata possibilmente all'inizio di ogni ripresa, e comunque ogni volta che la situazione di luce sia differente dalla ripresa precedente; ad esempio dall'ombra al sole e viceversa, da interni a esterni ecc. In mancanza di queste fondamentali regolazioni, o con impostazioni errate, si rischia di ottenere riprese con dominanti di colore fastidiose: tipicamente, avremo colorazioni rossastre dell'immagine in interni e dominanti azzurre in esterni. Alcuni modelli sono dotati, però di regolazioni completamente automatiche, in questo caso la telecamera imposterà da sé i valori ottimali per una ripresa soddisfacente.

2) *L'automatismo dell'esposizione:*

regola l'apertura del diaframma interno all'obiettivo e quindi l'esposizione. Questo è un automatismo molto comodo per il principiante, anche se non è immune da difetti: tipico è il caso dell'inquadratura dove esistono forti contrasti di illuminazione; in questo caso l'automatismo non riesce ad adeguarsi velocemente al variare della luce producendo sgradevoli effetti di "pompaggio" (l'immagine diventa chiara o scura a intermittenza). Per iniziare si può lasciarlo comunque inserito, avendo l'accortezza di effettuare le riprese con un'illuminazione non troppo contrastata.

Le telecamere più moderne sono dotate anche di otturatore elettronico (*shutter*), un dispositivo analogo a quello della regolazione dei tempi sulle macchine fotografiche: consente una ripresa migliore dei movimenti rapidi (gare di sci, atletica, automobilismo, riprese sportive, ecc), specie se poi essi verranno esaminati al rallentatore o in immagini fisse. Questo dispositivo però comporta la perdita di luminosità dell'obiettivo. In situazioni normali di ripresa non è necessario e anzi, può provocare un aspetto poco fluido nelle riprese tradizionali.

3) *L'automatismo zoom:*

anche questo è un automatismo che si consiglia di lasciare sempre inserito, a meno di non voler fare zoomate molto veloci. Consente di effettuare zoomate molto dolci e senza strappi, dosando anche la velocità della zoomata. Il difetto di molti automatismi delle videocamere amatoriali è che in genere sono piuttosto lenti, e in caso di riprese veloci non sono abbastanza rapidi. Per queste situazioni conviene disinserire l'automatismo e azionare lo zoom a mano con l'apposita leva.

4) *L'automatismo messa a fuoco:*

gli automatismi sono molto utili al principiante, tuttavia, sono ancora piuttosto lenti e imprecisi.

3.3.2 COME TENERE IN MANO LA TELECAMERA

Vi sono delle buone regole per impugnare una telecamera senza causare il classico effetto "mal di mare" tremolante.

Il primo obiettivo di un cameraman che si rispetti è di tenere ben ferma la telecamera attraverso l'uso di un buon treppiede o della tecnica "a spalla". Quest'ultima presuppone sempre un buon appoggio su entrambi i piedi, distanziati circa 30 cm l'uno dall'altro e leggermente divaricati verso l'esterno.

Altro fattore da non sottovalutare è la respirazione. I cameraman professionisti filmano praticamente in "apnea", adottando la tecnica dei tiratori col fucile. Questo per evitare che i polmoni, inspirando aria, sollevino la cassa toracica e provochino quel leggero ondeggiamento che spesso non viene percepito da chi fa le riprese, ma che si vede poi benissimo quando si riguarda il filmato.

In sostanza, prima di fare la ripresa s'inspira profondamente, poi si espira quasi tutta l'aria fino a raggiungere la rilassatezza della muscolatura (i muscoli del busto e dell'addome non devono essere in tensione): quindi si trattiene il respiro fino a che la ripresa non sarà terminata.

3.3.3 LE INQUADRATURE

Un cameraman professionista dovrebbe conoscere i vari tipi d'inquadratura, così come i principali movimenti di macchina. Le inquadrature sono sostanzialmente di due tipi: i "*campi*", riferiti a scene di paesaggio, e i "*piani*", riferiti alla figura umana.

- **C.L.L. CAMPO LUNGHISSIMO**

Inquadrature da lontano di paesaggi o panorami, dove si distinguono solo montagne, fiumi, città ecc.



FIGURA 8 "MONUMENT VALLEY" DI ILARIA RAPALINO

- **C.L. CAMPO LUNGO**

Inquadratura simile alla precedente, dove però si distinguono un maggior numero di particolari come strade, ponti, paesi e gruppi di case. Si distinguono in lontananza anche le persone.



FIGURA 9 "GOLDEN GATE BRIDGE" DI ILARIA RAPALINO

- **C.T. CAMPO TOTALE**

Inquadratura di un gruppo di case, di una piazza, di un monumento o di un palazzo ecc. Le persone sono visibili distintamente.



FIGURA 10 "ASIATIC FISHERMAN" DI ILARIA RAPALINO

- **C.M. CAMPO MEDIO**

Inquadratura di un gruppo di persone, di un vicolo, di un lato di una piazza ecc. Le persone sono riconoscibili per la loro fisionomia.



FIGURA 11 "SAN FRANCISCO SEALS" DI ILARIA RAPALINO

- **FIGURA INTERA:**

Inquadratura a figura intera di una persona, dalla testa ai piedi.



FIGURA 12 "L'UOMO PESCE" DI ILARIA RAPALINO

- **PIANO AMERICANO**

Inquadratura della persona tagliata poco sopra le ginocchia.



FIGURA 13 "BLACK WOMAN IN RED" DI ILARIA RAPALINO

- **MEZZA FIGURA**

Inquadratura della persona tagliata all'altezza della vita.

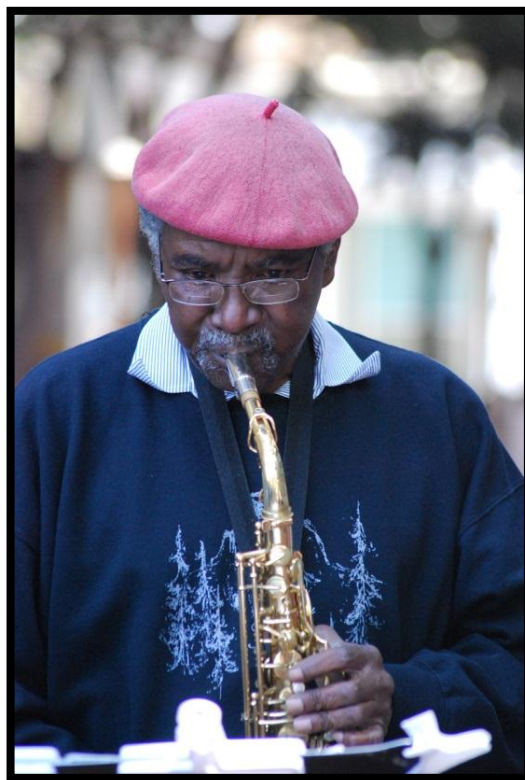


FIGURA 14 "BLUES MAN WITH SAX" DI ILARIA RAPALINO

- **MEZZO BUSTO**

inquadratura della persona tagliata all'altezza del petto.



FIGURA 15 "MYSELF IN SAN FRANCISCO"

- **P. P. PRIMO PIANO**

inquadratura più ravvicinata della precedente, con taglio all'altezza delle spalle.

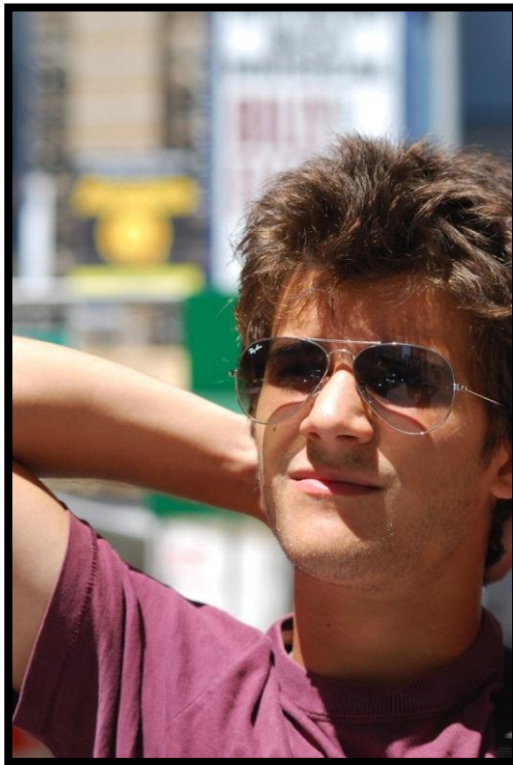


FIGURA 16 "MY BROTHER IN TIMES SQUARE" DI ILARIA RAPALINO

- **P.P.P. PRIMISSIMO PIANO**

inquadratura del viso intero della persona, tagliato a metà collo circa.

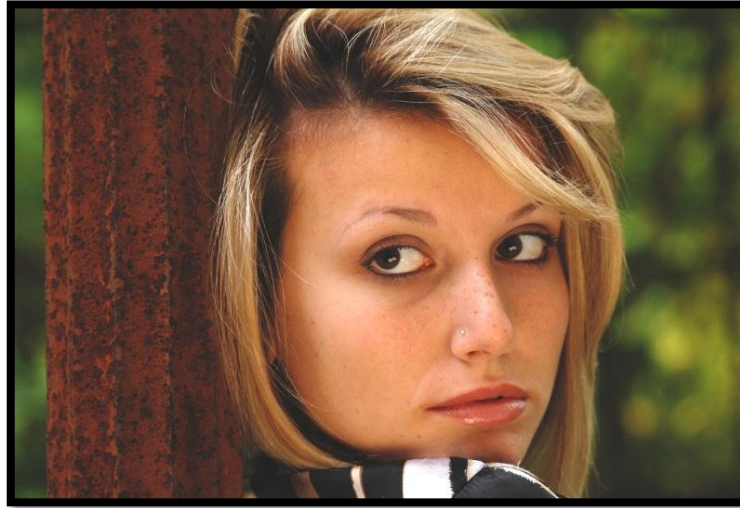


FIGURA 17 "TRÈS JOLIE" DI ILARIA RAPALINO

- **DETTAGLIO O PARTICOLARE**

Inquadratura di una mano, della bocca, degli occhi ecc. Ovviamente vale anche per oggetti e altri particolari.



FIGURA 18 "DIREZIONI OPPOSTE" DI ILARIA RAPALINO

4. IL MONTAGGIO VIDEO

Se si possiede un buon computer, un software giusto e un po' di pazienza, si possono realizzare dei bei filmati grazie al lavoro di *editing-video*. Il montaggio video, anche fatto a livelli amatoriali, è un lavoro creativo prima che tecnico. Assemblare immagini, musica, titoli, testi, effetti e transizioni può essere fatto in base ai propri gusti e preferenze.

4.1 IMPOSTAZIONI DI VIDEO-EDITING

4.1.1 QUALE PROGRAMMA SCEGLIERE?

I programmi per il video editing sono numerosi e ve ne sono di varie caratteristiche. Si possono dividere in tre livelli: per principiante, semi professionale, professionale. La suddivisione tiene conto di tre fattori: finalità del progetto, costo, facilità d'uso.

- *Principiante*: basso costo (o *freeware*), facili da usare, e il risultato è sufficiente. Ad esempio *Windows Movie Maker*, *Nero 7 Premium Reloaded*, *Apple iMovie*, *Video Studio 10*, ecc.
- *Semi professionale*: il costo è medio, pur essendo semplici da usare offrono tanti strumenti per creare dei filmati montati con creatività e in stile professionale. Ad esempio *Adobe Premiere Pro*, *Adobe After Effects*, *Final Cut Express*, ecc.
- *Professionale*: destinati ai professionisti del mestiere. Ad esempio *Pinnacle Avid Liquid*, *Final Cut Pro*, *Sony Vegas Production Suit*, ecc.

4.1.2 FORMATI SCHERMO O ASPECT RATIO

Prima di procedere col montaggio video è necessario impostare un parametro importante che è il "quadro" o "aspect ratio" cioè il formato dello schermo col quale si intende poi rivedere il film. L'aspect ratio è il rapporto tra larghezza/altezza dell'immagine. In tutte le fasi (ripresa con la videocamera, cattura, editing e riversamento) l'aspect ratio deve essere rispettato. Solitamente si trova questo parametro tra le impostazioni del progetto nel software di video editing.

In seguito sono riportati i formati standard dello schermo più utilizzati:

- **4:3 (QUATTRO TERZI)** è il formato schermo standard della televisione dalla sua nascita. E' adottato in quasi tutte le trasmissioni televisive anche se con la nascita dei Dvd e ai nuovi formati televisivi digitali è destinato alla scomparsa;



- **16:9 WIDESCREEN** è caratterizzato dalle dimensioni orizzontali più ampie del classico schermo televisivo, con le proporzioni panoramiche del grande schermo cinematografico. Ne esistono varianti più o meno allargate.



- **LETTERBOX** è la dimensione che permette di visualizzare il formato *widescreen* sui normali schermi 4:3. Il rapporto tra altezza e larghezza rimane uguale, ma l'immagine viene scalata fino a rientrare nello schermo con le conseguenti due bande nere orizzontali sopra e sotto il video.



- **Pan&Scan** è anch'essa una tecnica per visualizzare film *widescreen* su 4:3. La differenza col *letterbox* sta nel mostrare solo la parte centrale dell'immagine tagliandola sui lati.



4.1.3 CODEC

Chiunque si sia cimentato nel montaggio video è sicuramente venuto a conoscenza dell'esistenza di vari formati video (tra cui l'usatissimo *.flv*), cioè i formati con cui vengono salvati e compressi i file di tipo audio/video della videoripresa e della cattura (trasferimento dalla videocamera a PC) e dei *codec* (Codificatore/Decodificatore) di compressione.

Il formato ha più o meno il compito della pellicola (raggruppare le immagini e dar loro ordine) e il *codec* quello della qualità/sensibilità del supporto (a seconda del grado di compressione si ottengono risultati più qualitativi).

La conoscenza del formato e del *codec* è fondamentale per realizzare un progetto video proprio perché saranno i parametri ad essi legati a definire la qualità finale della clip. Infatti, il formato deve essere appropriato al supporto su cui viene distribuito il video (CD-ROM, DVD, Internet, VHS, ecc...) e il *codec* al contenuto che si intende elaborare (animazioni grafiche, video di diverse qualità, contenuto in movimento o semi-statico, streaming video, ecc...) anche se si tende ormai ad utilizzare i *codec* più diffusi che in genere vanno bene per tutti i contenuti e sono conosciuti da tutti.

Ecco alcuni tipi di *codec*:

- **AVI** è il formato audio/video tradizionalmente gestito da Windows e capace di supportare molti *codec* di compressione ma che spesso viene identificato con i due più diffusi: DV e DivX. Se quest'ultimo non si presta molto alla fase di cattura, il DV è certamente il più adatto per ottenere video di qualità (lo stesso utilizzato dalla videocamera). Rimane il formato video più adatto per chi lavora su sistemi Windows e coi software di editing. In pratica: se si intende fare editing delle proprie riprese è consigliata la cattura direttamente in formato MiniDV (AVI), che conserva qualità e quadro video originali.
- **MPEG** e **MPEG2** hanno il pregio di aver decisamente ridotto le dimensioni dei file mantenendo una notevole qualità di immagine. Non si prestano ai progetti complessi di editing perchè memorizzano solo alcuni fotogrammi. E' un ottimo compromesso tra dimensioni e qualità video, tanto da essere stato scelto come standard sia per i DVD che per le trasmissioni televisive digitali. In pratica: per chi deve riversare subito da videocamera a DVD. Non necessita di ricodificazione.
- **HDV** = High Definition Video. L'HDV è nuovo standard, studiato da *Canon, JVC, Sharp* e *Sony* che si sono accordate sulle nuove specifiche tecniche. Per la cattura di video ad alta risoluzione HDV viene utilizzato lo stesso tipo di connessione tra videocamera e PC (*Firewire*), ma il formato non è il medesimo che viene impiegato per l'acquisizione MiniDv.

HDV utilizza un MPEG2 ad alta risoluzione collocato all'interno di nastri MiniDv, mentre il formato MiniDv impiega un *codec* completamente diverso. Per tale motivo il software deve riconoscere questa differenza e la deve saper gestire indipendentemente dalla videocamera che si collega. I più famosi software di video editing (*Adobe Premiere, Sony Vegas, Pinnacle Studio 10 Plus*) hanno aggiunto il supporto per l'HDV. In altri software è necessario ancora ricorrere a *plug-in* per renderlo compatibile. In entrambi i casi la cattura in HDV viene impostata nei menù della videocamera. I prodotti HDV possono sia riprodurre che registrare su nastri MiniDV nel formato DV tradizionale, a definizione standard, garantendo così la possibilità di registrare filmati totalmente compatibili con tutti i prodotti attuali basati sul DV (vcr, videocamere, sistemi di editing e così via). In pratica: per chi ama immagini altamente definite e possiede una Tv HDV.

- **MPEG-4** o DivX offre la stessa qualità di MPEG-2 con una compressione circa tre volte superiore. In pratica: ideale per i video sul Web e *Podcasting*.
- **WMV** cioè: Windows Media Video è il formato di *Microsoft* per i progetti multimediali soprattutto in alta definizione. Molto versatile e "aperto" per la varietà dei *codec* di compressione supportati. In pratica: se si vuole fare video editing in alta definizione può essere una valida scelta.
- **MOV** è il formato di *Apple Quicktime* dei sistemi *Mac* ed equivalente ad AVI per Windows. Compatibile anche MOV come AVI verso le due piattaforme (*Apple* e *Windows*). Supporta molti *codec* e molte funzioni video avanzate (compresa l'alta definizione). In pratica: molto usato per il video editing soprattutto su *Mac* oltre che su piattaforma *Windows*.
- **FLV** il formato introdotto dalle ultime versioni di *Macromedia Flash* (in particolare *Flash MX 2004 Pro* e *Flash 8*), un tipo di file che, al pari dei concorrenti, permette livelli di compressione, risoluzioni e qualità totalmente personalizzabili, ma che vanta benefici sia per l'utente sia per il Web Master davvero notevoli e unici. Il formato FLV e l'utilizzo integrato delle funzionalità di *Flash* per i video presenta diversi consistenti vantaggi. Innanzi tutto, poiché la tecnologia *Flash* è disponibile per tutti i computer e sistemi operativi e, di fatto, si trova già installata sulla quasi totalità di computer abilitati alla navigazione in Internet, ed è compatibile con la maggior parte dei sistemi che consentono di mettere online i video.
- **3GP** è la denominazione di un formato di file concepito appositamente per permettere servizi di videotelefonata, questo formato è utilizzato soprattutto per la registrazione di file

multimediali nei telefoni cellulari e la loro trasmissione via MMS. Esistono vari convertitori per convertire per esempio un video .3GP in MPEG-4 o AVI, o il contrario.

4.1.4 FPS: FRAME RATE

Ogni immagine trasmessa in TV ha una frequenza. Il numero dei fotogrammi o immagini del filmato che scorrono sullo schermo ogni secondo mentre si visualizza un filmato viene chiamato *numero di fotogrammi al secondo* (fps), o "frequenza fotogrammi". La maggior parte dei software di video editing riconosce la frequenza (NTSC o PAL) al momento della cattura, quindi il nuovo progetto ha già impostato il sistema corretto e compatibile con le immagini riprese. E' importante ricordarsi di verificare questo parametro prima di incominciare a elaborare il progetto.

I due formati più utilizzati sono:

- **NTSC**, è un formato comunemente utilizzato nel Nord America e in Giappone e ha la frequenza di 29,97 fps (*frames* al secondo). Esiste anche il formato DVCPRO50-NTSC;
- **PAL**, è un formato comunemente utilizzato dai dispositivi in Europa ed utilizza una frequenza di 25 fotogrammi al secondo. Esiste anche la versione DVCPRO-PAL.

4.2 LA CATTURA

Una volta fatte le riprese, non resta che trasferire il filmato video dalla videocamera al computer attraverso il software di editing-video scelto. Questo passaggio si chiama "cattura".

Prima di procedere con l'acquisizione del video è importante controllare sempre lo spazio libero sul disco fisso. Ogni clip che viene riversato sul computer è "pesante", cioè occupa tanti byte del disco fisso. In linea di massima, un minuto di registrazione

su nastro MiniDV occupa circa 220 MB di disco fisso. E' per questo che una volta salvato il film viene anche compresso.

Passaggi per la cattura:

1. Aprire il programma di editing video scelto.
2. Collegare la videocamera col cavo in dotazione (solitamente è un collegamento FireWire o USB).
3. Una volta accesa la videocamera il programma dovrebbe "riconoscerla".
4. Scegliere il comando di importazione (*capture*, cattura, importa a seconda del software che si utilizza).

I CLIP passeranno dalla cassetta miniDv all'archivio (*story-board*) direttamente sul programma di video editing.

Durante la fase di cattura in tempo reale compariranno gli spezzoni di film all'interno del pannello archivio; questi sono detti "*clip*". Solitamente viene generato un clip ogni stacco di ripresa che è stato eseguito e sul pannello archivio viene visualizzata un'immagine che rappresenta l'etichetta di quello spezzone, comprendente sia l'audio che le immagini.

E' consigliato interrompere ogni tanto l'acquisizione per salvare il progetto (così in genere viene denominato il documento generato dai programmi di video editing).

4.3 LA TIMELINE

Dopo aver trasferito il video dalla videocamera al computer sul pannello saranno presenti tante clip come fossero etichette. Il lavoro di editing video consiste nel disporre queste etichette nell'ordine preferito, cioè possiamo cambiare l'ordine cronologico con cui sono state fatte le riprese con la videocamera e comporle come preferiamo. Per questo motivo il video-editing digitale viene anche detto "non lineare". Per eseguire la composizione delle clip, e scegliere quindi l'ordine di

visione si devono trascinare le clip col mouse nella *Timeline*, “linea del tempo” e spostarle a piacimento.

Anche se in un primo momento potrà sembrare che le immagini siano troppo “sconnesse” tra loro, l’effetto, una volta aggiunte le transizioni e la musica, sarà davvero piacevole e meno monotono.

Per dare ordine al lavoro di editing, la *Timeline* è suddivisa in più canali orizzontali, chiamati “tracce”. Ogni traccia può contenere più elementi affiancati in sequenza. Solitamente si trovano una o due tracce video e una audio.

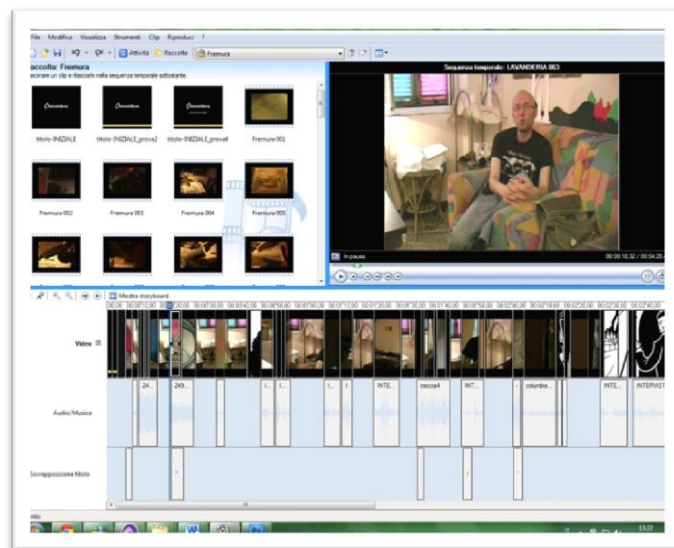


FIGURA 19 TIMELINE DI MOVIE MAKER E PROGETTO DI LAVORO

Una volta composto il progetto sulla *Timeline*, non resta che verificare che tutto il materiale sia stato posizionato correttamente e per poterlo fare è utile l’utilizzo dell’anteprima. Di solito per controllare la riproduzione della *Timeline* i software di video editing dispongono di un pannello costituito dai classici pulsanti **PLAY**, **STOP**, **PAUSE** ecc.

4.4 IL SONORO

Una volta disposti i clips nella Timeline nell'ordine preferito e dopo aver revisionato il materiale tramite l'anteprima, si deve fare la scelta riguardo al sonoro. E' possibile conservare l'audio originale, oppure solo la musica o entrambi. Il sonoro è importantissimo, sarà quello che renderà veramente emozionante la visione del film. E' consigliabile non esagerare con il cambio della musica se il contenuto non lo richiede in quanto lo spettatore tenderebbe a dare più peso alla musica che alle immagini, mentre il video e l'audio devono fondersi armoniosamente.

Per prima cosa, se si sceglie di mettere la musica, si dovranno selezionare uno o più brani musicali da importare. I programmi di video editing trattano i brani musicali (file audio) come i file video e a questo proposito hanno una o più tracce dedicate nella Timeline. Aggiungendo o sovrapponendo musiche, dialoghi ed effetti audio (suoni, rumori, risate, applausi), si crea la trama sonora del progetto che verrà riprodotta contemporaneamente alle immagini. Per mixare la musica è sufficiente lavorare sul volume dei brani, quindi il brano che esce diminuirà e quello che entra si alzerà di volume progressivamente.

L'audio originale invece è già incorporato nella clip del filmato. Si può variarne ovviamente il volume per far sì che in un determinato punto le voci e i suoni originali "sfumino" verso la musica, o viceversa. In genere se si tengono sia l'audio originale che la musica i livelli dei volumi di entrambi andranno regolati in modo che uno dei due predomini sull'altro soprattutto nel caso si voglia sentire il parlato. Queste azioni sul volume in genere sono ben gestibili grazie a delle linee che mostrano sulla traccia della *Timeline* l'andamento della curva dei volumi.

E' suggerito sfumare l'audio all'inizio e alla fine del film, è un effetto gradevole che accompagna lo spettatore alla visione in modo non aggressivo.

4.5 I TAGLI

Una volta scelta la musica si deve adattare il montaggio delle scene al "ritmo" della musica. E' importante al momento del taglio delle clip stabilire se si vuole poi aggiungere delle transizioni o effetti di rallentamento o velocizzazione, in quanto le transizioni solitamente modificano la durata delle clip e quindi potremmo trovarci a non avere più audio e video sincronizzati come desideravamo.

Ovviamente non si deve essere troppo drastici nel tagliare le immagini in base al ritmo e quindi eliminare parti che vorremmo tenere.

Inoltre è piacevole non avere i clip di durata tutta uguale. Se si crea una composizione di clip troppo corte (meno di 3 secondi l'una) l'andamento diventa un po' isterico e quindi stressante per l'occhio. Meglio alternare clip lunghe a clip corte, sempre tendendo l'orecchio al ritmo. Quindi se nelle scene c'è un momento culminante e importante, sarà bello farlo coincidere con il punto in cui la musica "sale" d'intensità. Consigliabile è tagliare la parte in cui si è abusato dello zoom. In genere quando si *zoomma* troppo, la videocamera utilizza lo zoom digitale e l'immagine si sgrana, cioè non è più pulita. Se la parte in questione non è di vitale rilevanza è meglio eliminarla e tenere fino al punto in cui l'immagine risulta ancora piacevole.

4.6 TITOLI, TRANSIZIONI ED EFFETTI

Oggi giorno col computer e i moderni software di video-editing si possono aggiungere dei testi al filmato con una estrema semplicità e varietà di effetti.

Per titolo s'intende il nome del filmato, i ringraziamenti, i commenti o qualsiasi informazione che appare sul video. Si possono posizionare i titoli sopra un clip esistente, sopra un clip colorato a tinta unita oppure su una foto.

E' infatti possibile cambiare la *font* (tipo di carattere), il colore, la dimensione e l'effetto. L'aggiunta di testo al video (come titoli, sottotitoli o note descrittive) risulta,

grazie agli strumenti disponibili nel software di video-editing, un'operazione estremamente semplice.

Solitamente è sufficiente impostare i vari parametri necessari (le dimensioni del carattere, il suo colore, la direzione di scorrimento, ecc...). Una volta digitato il testo da inserire, viene generata una sorta di "clip titolo" utilizzabile sulla Timeline. Questo oggetto infatti può essere trattato come una comune clip video e dunque posizionato a piacimento accanto alle altre clip, senza interferenze.

In genere nella clip il testo può essere fatto scorrere in senso verticale (*rolling*) o in senso orizzontale (*crawling*), con velocità di scorrimento definita dalla lunghezza del testo stesso (ovvero il numero delle righe) e dalla durata della clip. La definizione del colore, delle ombre, delle dimensioni e del font completano infine le sue caratteristiche. Anche la titolazione può essere ridimensionata, spostata e distorta al fine di ottenere particolari effetti. Occorre precisare, comunque, che non tutti i software di editing hanno un'applicazione che genera titoli e spesso si deve ricorrere ad accorgimenti un po' più complicati per realizzare le titolazioni.

Dopo aver posizionato le clip, aggiunti i titoli e la musica e aver accorciato le clip in base al ritmo musicale si può scegliere di mixare le immagini in modo da ottenere una visione più armoniosa. Per unire le clip tra loro possiamo usare le transizioni.

Le transizioni fondono o rendono meno bruschi i cambiamenti di scena tra due clip video, rendono il filmato più gradevole e possono conferire un tocco professionale al film. L'aggiunta di una transizione tra clip consente di unire la fine di un clip con l'inizio di quello successivo, in modo visivamente piacevole.

Come si intuisce è un comando che richiede la selezione di una o più clip del progetto. Solitamente l'azione da effettuare è semplice e consiste nel configurare le caratteristiche della transizione e quindi nel trascinare col mouse l'effetto voluto nella Timeline tra le due clip scelte. Le transizioni hanno una loro durata che può essere modificata a seconda delle esigenze. Tutte le transizioni hanno un percentuale che va da 0 a 100%, questo consente quindi di modificare la percentuale di "passaggio" da una clip all'altra.

Tra le transizioni più comuni e utilizzate si hanno:

- **Dissolvenza.**

In apertura: progressivo definirsi di un'immagine sullo schermo. Viene impiegata all'inizio della sequenza per introdurre lo spettatore in un nuovo ambiente o in una nuova situazione.

In chiusura: quando l'immagine scompare lentamente. Utile per chiudere un'azione.

Incrociata: usata tra almeno due clip. Viene sovrapposta una dissolvenza in chiusura con una in apertura, in modo tale che l'inquadratura sembri via via fondersi e trasformarsi con la successiva. Serve a spostare l'interesse da una situazione a un'altra, con la possibilità di allacciare i due concetti.

- **Sovrapposizione.**

La sovrapposizione consiste nel sovrapporre la parte finale di una clip con la parte iniziale della seconda. E' possibile ovviamente anche per la sovrapposizione impostare la durata. Un buon effetto si ottiene quando per esempio si ha una ripresa di un panorama o uno sfondo abbastanza uniforme e si fa "apparire" su di esso una ripresa di un soggetto in primo piano, come una persona o un qualsiasi altro soggetto più definito.

- **Spinta.**

E' una transizione meno "delicata" rispetto alle due precedenti e si usa soprattutto se il tipo di soggetto ripreso è adeguato. Come dice la parola, una clip "spinge" via l'altra subentrando. L'utilizzo di numerose transizioni "spinta" di seguito possono aiutare a dare un ritmo abbastanza incalzante alle scene e deve sposarsi gradevolmente al ritmo musicale.

- **Sfumatura.**

La sfumatura solitamente serve a far sfumare una clip verso un colore e a far iniziare la successiva da quel colore.

Si possono trovare anche altri tipi di transizioni in un programma di video-editing, più complesse e particolari, come rotazioni, cerchi che si aprono e chiudono, porte che scorrono da una clip all'altra o che si aprono e chiudono, effetti a puntini,

ondeggianti ecc. Meglio non usarne troppe e ravvicinate, potrebbero creare una sensazione di “mal di mare” e rendere il filmato troppo artificioso.

E' fondamentale ricordare che lo scopo del montaggio video è di creare un film piacevole e non di fare mostra di virtuosismi tecnici. L'occhio dello spettatore sarebbe inevitabilmente catturato maggiormente dagli effetti speciali che dalla bellezza delle riprese e dal loro contenuto.

Riguardo all'inserimento di effetti speciali, alcune clip sicuramente si prestano meglio di altre e risultano più interessanti e divertenti. Ne esistono innumerevoli. Questi di solito si applicano a una o a più clip ma non creano variazioni di fusione tra l'una e le altre. Alcuni effetti servono a migliorare le immagini per esempio modificandone la luminosità o il contrasto del video, o cambiando i colori o ammorbidendo la messa a fuoco. Altri sono più spiritosi oppure più seri come il bianco e nero o il seppia. L'effetto seppia e il bianco e nero sono effetti che danno molta importanza alla scena e vanno usati quindi non a caso ma con un criterio e magari abbinati a un effetto “*slow motion*” (rallentatore). Quest'ultimo serve a dare l'idea che un clip sia riprodotto al rallentatore e dà risalto ai particolari della scena come un momento critico durante una scena sportiva o alcune volte è un buon metodo per “allungare” una scena che era stata ripresa in origine in modo troppo breve. Accelerare la clip invece dà un senso di comicità all'immagine.

5. IL PROGETTO “CHARACTERS”: IL RITROVO DEI PERSONAGGI

“*Characters*” è un portale sul video ritratto nato per dare inizio a un progetto che potrebbe svilupparsi sul web in collaborazione con i naviganti. Uno strumento che non resti un anonimo contenitore d’informazione ma che invogli gli utenti a produrre loro stessi dei video ritratti e a condividerli. *Characters* deve essere uno spazio in primo luogo collaborativo, che fornisca servizi di comunicazione con il fine principale di scambio d’informazioni, idee e progetti. L’utente inizialmente può informarsi sulla definizione di video ritratto e sugli esempi di video ritratti che sono stati realizzati e se interessato al progetto può approfondire l’argomento leggendo la guida pratica su come realizzare un video per la rete, per poi contribuire con il suo lavoro. Questo progetto nasce con lo scopo di ricercare dei tratti comuni che permettano di identificare un nuovo genere, per analizzare le produzioni video già esistenti che presentano un’estetica comune e le nuove tendenze che si stanno diffondendo nel web, modificando gli stili e gli intenti di chi fa video giornalismo.



FIGURA 20 LOGO DI “CHARACTERS”

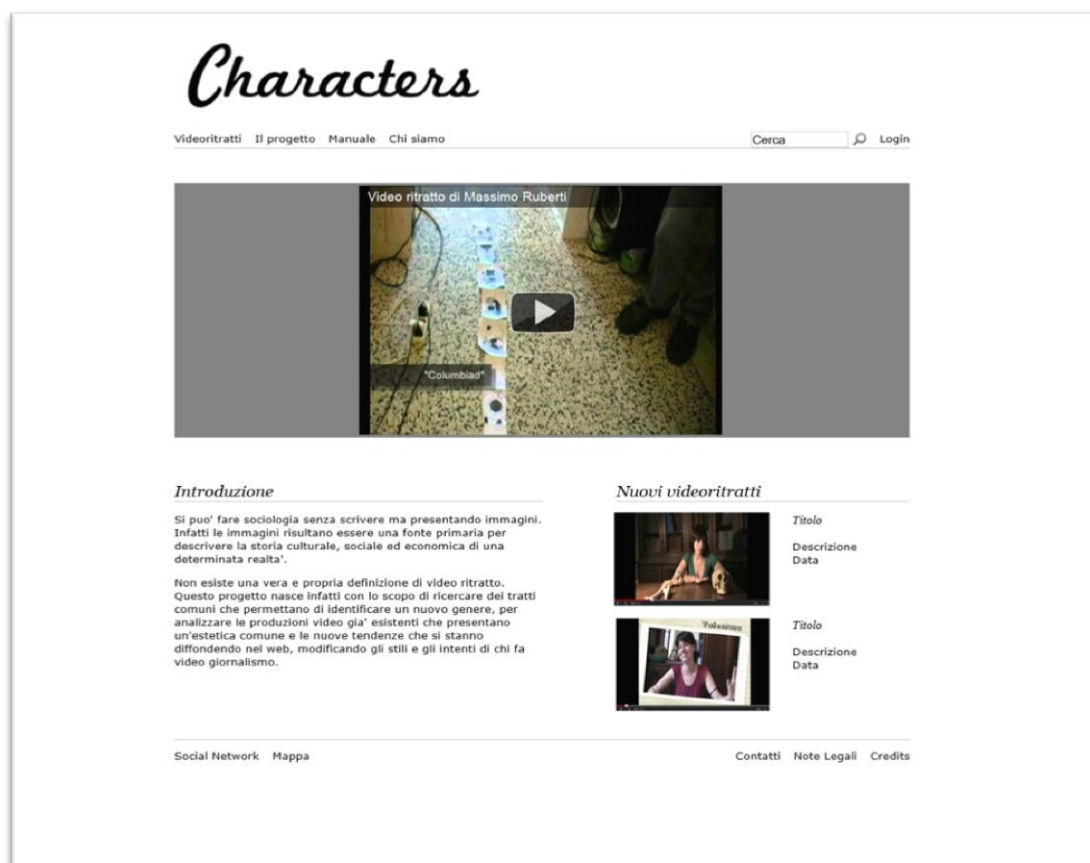


FIGURA 21 HOMEPAGE DEL PORTALE DEL VIDEO RITRATTO “CHARACTERS”

Il portale è stato ideato in principio da Chiara Privitera, studentessa della laurea magistrale in Informatica Umanistica, che per la sua tesi triennale progettò lo stesso portale, ma col nome di “*Daily Portrait*”. Insieme alla direttrice artistica del Laboratorio di cultura digitale dell’Università di Pisa, la Prof.ssa Elvira Todaro, abbiamo pianificato le basi del nuovo sito, in modo da pubblicarlo in rete e far sì che l’idea del progetto prenda vita. Di comune accordo abbiamo progettato la grafica del sito, abbiamo dato un nuovo nome al portale, quale appunto “*Characters*”, abbiamo disegnato il nuovo logo, e definito la struttura e i contenuti. Il nuovo portale mantiene in gran parte la stessa struttura del vecchio *Daily Portrait*, cambia graficamente ma sfrutta lo stesso database. Apportando varie modifiche, il sito ha acquistato un’immagine più moderna e minimale, in bianco e nero, proprio per mettere meglio in risalto i colori dei vari *screenshots* dei video. Infatti, quello che deve balzare agli occhi, è il contenuto stesso del portale, ossia i video ritratti

pubblicati; quindi una grafica troppo vistosa o colorata avrebbe fatto emergere meno questo tipo di intento.

E' stato scelto il nome "*Characters*" perché in questo caso i diretti interessati sono proprio i "personaggi" e le loro vite. I video ritratti pubblicati non parleranno solamente di personaggi noti ma anche di persone qualsiasi, ma che sappiano trasmettere qualcosa della loro personalità e una piccola parte di loro stessi.

Il sito è stato definito proprio come un "*portale del video ritratto*" che possa contenere un'innumerabile quantità di video ritratti pubblicati dagli utenti stessi che possono essere sia professionisti che videoamatori.

I video devono rispettare un *format*, sia per la lunghezza di tempo, infatti non devono superare i quattro minuti ciascuno, sia per la sigla iniziale. Quest'ultima dura pochi secondi e riprende lo stile del sito web, con il logo di *Characters* e una striscia gialla in basso. E' stato aggiunto anche un sottotitolo, ossia "*Il ritrovamento dei personaggi*", in quanto lo stesso portale deve trasmettere la sensazione che ogni personaggio dei video pubblicati si ritrovi con gli altri per farsi conoscere.

5.1 REALIZZAZIONE DI DUE VIDEO RITRATTI DI ARTISTI CONTEMPORANEI

Per implementare il progetto *Characters* ho realizzato due video ritratti di due artisti esistenti. Una volta procurata la video camera e il treppiede, prestati dal Laboratorio di Cultura Digitale, mi sono recata a casa dell'artista Massimo Ruberti che gentilmente mi ha ospitato e si è sottoposto con tranquillità all'intervista. Oltre che nella casa dell'artista, le riprese sono state girate anche durante una sua performance "live" all'interno di una Lavanderia a gettoni di Pisa. Ho svolto il lavoro in completa autonomia, anche se post produzione mi rendo conto che, se almeno un'altra persona mi avesse aiutato durante le riprese nel controllare luci, oggetti di disturbo e inquadrature, il risultato sarebbe stato sicuramente migliore. Comunque sia sono rimasta abbastanza soddisfatta.

Riguardo al secondo video di Alberto Fremura, ne ho realizzato solamente il montaggio, ma le riprese sono state eseguite nel 2005 dalla Prof.ssa Elvira Todaro a Livorno nella Torre di Calafuria, laboratorio artistico dello stesso Fremura.

Per il montaggio dei video ho utilizzato il programma di video-editing “*iMovie*” e “*Windows Movie Maker 2.6*”. Per la conversione dei filmati ho usato “*AVS Video Converter 6*”.

5.1.1 MASSIMO RUBERTI: IL TRAFFICANTE DI SUONI



FIGURA 22 MASSIMO RUBERTI IN VERSIONE ALIENO

Massimo Ruberti ama definirsi un "trafficante di suoni". Non riesce infatti a definirsi né un musicista, né un compositore, e neppure un autore di canzoni. Questo vago termine gli permette di passare abbastanza agevolmente da un ruolo a un altro, stando sempre ben attento a non prendersi mai troppo sul serio.

Inizia a suonare in diversi gruppi della sua città, Livorno, dal 1994 (attualmente suona il basso nel progetto "*Disvega*" e il sintetizzatore nel duo elettronico "*Promenade*"). Solo dal 2003 inizia a comporre musica elettronica, tramite un vecchio computer e diverse tastiere giocattolo, nonché *field-recording*.

I primi lavori sono sperimentazioni sonore acustiche/elettroniche, fortemente influenzate dalla psichedelia di *Syd Barrett*, il primo *Franco Battiato* e gli incidenti sonici degli *Einstürzende Neubauten*.

Focalizza così il suo percorso, e conoscendo e collaborando con altri artisti delle sue parti, altri lavori solisti prendono vita e forma. Compone lavori che si legano a performances, happenings, installazioni audio/video, sonorizzazioni di film muti e a presentazioni di cataloghi multimediali. Con l'ausilio di un *laptop* e di un sintetizzatore *MG1 Moog Realistic*, riesce a suonare le sue composizioni nella dimensione "live", arricchendole con la collaborazione di altri musicisti sul palco e sciogliendo le trame sonore che si avvicinano così al metodo del jazz e della pura improvvisazione.

Il filo rosso che unisce tutti i suoi lavori è sicuramente il tema del Viaggio, della fuga da questa realtà verso mondi immaginati o trasfigurati. Il viaggio inteso anche come (e soprattutto) cammino dentro se stessi. Le composizioni sono spesso lunghe suite strumentali, dove elettronica ed acustica si accompagnano, e spesso si scontrano, creando forme ibride. Nel suo piccolo studio di registrazione, la "*Dogana d'Acqua*", di volta in volta le sue composizioni sono state arricchite dai preziosi interventi ora di sax, ora di cori, ora di pianoforte. Infatti, ama circondarsi di persone che lascino una loro orma nelle trame delle sue musiche.⁸

Scheda tecnica del video:

TITOLO: **Massimo Ruberti, il trafficante di suoni.**

GENERE: **documentario, video ritratto**

FORMATO DI RIPRESA: **HDV**

DURATA: **4' 31'' (short play)**

ANNO DI PRODUZIONE: **2011**

PRODUZIONE: **Laboratorio di Cultura Digitale (Università di Pisa)**

SOGGETTO, REGIA, RIPRESE E MONTAGGIO POST PRODUZIONE: **Ilaria Rapalino**

⁸ *Immagine e biografia sono state tratte dal sito dell'artista <http://www.massimoruberti.it>*

MUSICHE: Brani tratti dall'album "*Autor de la Lune*" di Massimo Ruberti

SINOSI: Breve video ritratto dell'artista musicista e video maker Massimo Ruberti attraverso un'intervista all'interno della sua casa.

LINK VIDEO SU YOUTUBE: http://www.youtube.com/watch?v=eptxrRXto_8

5.1.3 ALBERTO FREMURA



FIGURA 23 ALBERTO FREMURA COL SIGARO

Alberto Fremura nasce a Livorno nel 1936. Pittore e disegnatore molto apprezzato, collabora soprattutto con testate satiriche o di giornalismo politico, tra cui "*Il travaso*" (dove esordisce nel 1957) e il *Borghese*, e quotidiani come *La Nazione* e *Il resto del Carlino* (e, per tre anni, con *Il giornale* di Indro Montanelli).

Pubblica numerosi libri, tra cui "*Arca Miseria*", "*Urge diluvio stop*" (con Magi), "*Nonna minestra*" (con Aldo Fabrizi), "*Proverbi toscani*", "*Pelle e Ossola*" (con Palumbo), "*Italia purtroppo*" (con Magi), "*Cronache italiane 74 - atto primo / atto secondo*" (Pacini, Pisa, 1979). Tra i libri illustrati, va ricordato "*Le veglie di Neri*" di Renato Fucini (Pacini, Pisa, 1984).

Publicato prevalentemente da testate di destra, è tra i pochi autori che godono comunque di rispetto e stima anche a sinistra, sia per il livello artistico eccezionale

sia perché espressione di satira genuina. Viene così pubblicato anche da testate come la britannica *Punch*, la statunitense *New Yorker*, l'italiana *Linus*.

Riceve importanti riconoscimenti, dalla Palma d'oro del Salone internazionale dell'umorismo di Bordighera (1962) al Premio satira politica (Forte dei Marmi, 1989) e al Premio Giorgio Cavallo (terza edizione, Moncalieri 2001).

Dopo essersi laureato all'Università di Pisa in economia, materia del tutto estranea alla sua attività artistica, si è poi dedicato esclusivamente a quest'ultima.

Come la maggior parte dei suoi concittadini prese giovanissimo in mano i colori e il pennello che continua a usare con ostinata passione per creare le sue pitture a olio e i suoi acquarelli. Insieme al pennello, però, cominciò ad usare il pennino e l'inchiostro per dedicarsi ai *cartoons* che ora, pubblicati con periodicità su vari quotidiani e settimanali italiani ed esteri, hanno assunto un vero e proprio carattere giornalistico e di interpretazione quotidiana della politica del costume.

In questo campo gli è stato conferito il massimo riconoscimento al Salone Internazionale dell'Umore di Bordighera. È molto presente anche nell'editoria libraria, avendo pubblicato, in varie lingue, molti volumi con i suoi disegni umoristici.

Tanti sono i premi ricevuti, tante le sue opere sono presenti presso musei italiani ed esteri ed in molte importanti collezioni private di tutto il mondo. Nonostante tutto la massima aspirazione di Alberto Fremura, anche se pubblicamente non vuole ammetterlo, è quella di ricevere il Premio Nobel per la Pace.⁹

Scheda tecnica del video:

TITOLO: Alberto Fremura, illustratore, pittore, umorista.

GENERE: documentario, video ritratto

FORMATO DI RIPRESA: HDV

DURATA: 4' 06'' (short play)

ANNO DI PRODUZIONE: 2011

⁹ Informazioni sono state tratte dal sito dell'artista <http://www.albertofremura.it/>

PRODUZIONE: **Laboratorio di Cultura Digitale (Università di Pisa)**

SOGGETTO, REGIA, RIPRESE: **Elvira Todaro**

MONTAGGIO POST PRODUZIONE: **Iaria Rapalino**

MUSICHE: **“One Bourbon, One Scotch, One Beer”, “Never Get Out Of These Blues Alive” di John Lee Hooker e “Baby, Please Don't Go”, “Corinne, Corrina” di Muddy Waters.**

SINOSI: **Breve video ritratto dell'umorista, illustratore e pittore labronico Alberto Fremura nel suo laboratorio artistico, la “Torre di Calafuria” a Livorno.**

LINK VIDEO SU YOUTUBE: <http://www.youtube.com/watch?v=Thu8eviiUEE>

CONCLUSIONE

Il percorso che ho intrapreso nello scrivere la mia relazione di tesi non è stato “lineare” in rapporto al progetto che ho realizzato. Prima ho completato il progetto, cioè i video ritratti, e poi in seguito mi sono dedicata allo studio di ricerca riguardo quest’argomento. Ho capito che le cose da apprendere sono tantissime, e questa relazione non basta per descriverle tutte. Ho anche appreso che non è necessario essere professionisti per realizzare un buon lavoro, ma basta avere un po’ d’inventiva e di creatività e anche un po’ di capacità nello sfoderare l’anima delle persone che si intervistano.

Questa ricerca mi ha coinvolto e appassionato molto nello studio di questo argomento. Inoltre mi ha mostrato un lato nuovo dell’arte che prima non conoscevo. Prima d’ora non avevo mai intervistato una persona o girato delle riprese del genere. E’ stata un’esperienza insolita che ho assimilato passo per passo. Mi sono avvicinata al mondo dell’arte, di cui già prima mi interessavo, ma con una prospettiva. Dopo aver visto il risultato del lavoro finale, sono rimasta ancor più soddisfatta e ora capisco che questa esperienza mi ha invogliato a proseguire il progetto del portale *Characters* anche dopo la laurea. Grazie a questa ricerca sono riuscita a individuare questo nuovo stile e genere di video, che prima non avevo mai considerato. Il trovarsi in una situazione così ravvicinata con personaggi ingegnosi, talentuosi e creativi, mi ha permesso di imparare cose nuove da me prima ignorate, e mi ha mostrato delle personalità interessanti da conoscere, che difficilmente trovo sulla mia strada e che più di altre hanno da trasmettere qualcosa.

Per il portale del video ritratto *Characters*, l’Università di Pisa ha dato la possibilità di avere un dominio per il sito e per pubblicarlo *on-line*. Sperando che la cosa vada veramente in porto, noi ideatori ci impegneremo a sviluppare fino in fondo questo progetto.

BIBLIOGRAFIA

Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, *Il mondo digitale: introduzione ai nuovi media*.

Editori Laterza, Roma (2002);

J. Jacobelli, *Dall'analogico al digitale. Una rivoluzione soltanto tecnologica?*

Laterza, Roma (1996);

Mayer-Schönberger Viktor, *Delete. Il diritto all'oblio nell'era digitale*.

EGEA, Milano (2010);

Sergio Maistrello, *Giornalismo e nuovi media. L'informazione al tempo del citizen journalism*.

Apogeo, Milano (2010);

Olsenius Richard, *Guida completa ai video digitali*. White Star (2008);

Maggioni Daniele, Albertini Angelo, *Il filmmaker digitale. Dal progetto alla distribuzione*.

Hoepli, (2008);

Coassin Gabriele, *Video digitale: la ripresa*. Apogeo, (2007).

Castrofino Nicola, Gioffrè Bruno, *Video editing e montaggio. Il mondo digitale*.

Mondadori Informatica, (2008);

WEBGRAFIA

it.wikipedia.org

Wikipedia, l'enciclopedia libera.

studioazzurro.com

Sito del gruppo internazionale di artisti dei nuovi media fondato nel 1982.

ricfarina.blogspot.com

Blog di Ricky Farina che ha realizzato numerosi video ritratti artistici.

youtube.com/user/rickyfarina

Canale YouTube di Ricky Farina.

montaggio-video.it

Guide al video-editing per videoamatori.

appuntisuldigitalvideo.it

massimoruberti.it

Sito web dell'artista Massimo Ruberti.

albertofremura.it

Sito web dell'artista Alberto Fremura.