



**UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DEL MOLISE**

**Primo Corso di Formazione Professionale**

**Web Tv Unimol**

**APRILE – SETTEMBRE 2011**

**Prof. Ivo Stefano Germano**

**Appunti: dott. Giuseppe Di Palo**

**WEB TV UNIMOL**  
**DISPENSE CORSO DI FORMAZIONE**  
**LEZ. 1 – 6**

## LEZIONE 1 e 2

### Il giornalismo e la notizia

Per affrontare al meglio e trasmettere le basi di come si realizza una web tv, è d'obbligo fare una breve introduzione sul concetto di Giornalismo.

La Corte di Cassazione, in una sentenza, ha fornito un' ampia definizione di giornalismo:

« Per attività giornalistica deve intendersi la prestazione di lavoro intellettuale volta alla raccolta, al commento e all'elaborazione di notizie destinate a formare oggetto di comunicazione interpersonale attraverso gli organi di informazione. Il giornalista si pone pertanto come mediatore intellettuale tra il fatto e la diffusione della conoscenza di esso... differenziandosi la professione giornalistica da altre professioni intellettuali proprio in ragione di una tempestività di informazione diretta a sollecitare i cittadini a prendere conoscenza e coscienza di tematiche meritevoli, per la loro novità, della dovuta attenzione e considerazione. »

Da tale definizione emerge come il pubblico sia un termine di riferimento fondamentale per la professione giornalistica: una notizia viene scritta affinché possa essere *resa pubblica*. I mezzi di informazione sono molteplici: dai giornali ai mezzi di comunicazione di massa elettronici, quali la radio, la televisione e la rete internet.

In senso lato, l'attività del giornalismo comprende – oltre a quella del giornalista e del fotoreporter – altre importanti figure professionali. Per esempio, sul versante del giornalismo televisivo e radiofonico, quelle del teleoperatore, del tecnico del suono e del montatore (vale a dire l'addetto al montaggio dei servizi giornalistici). Secondo la giurisprudenza, il giornalista è tenuto ad assicurare ai cittadini un'informazione “qualificata e caratterizzata da obiettività, imparzialità, completezza e correttezza; dal rispetto della dignità umana, dell'ordine pubblico, del buon costume e del libero sviluppo psichico e morale dei minori nonché dal pluralismo delle fonti cui [i giornalisti] attingono conoscenze e notizie in modo tale che il cittadino possa essere messo in condizione di compiere le sue valutazioni, avendo presenti punti di vista differenti e orientamenti culturali contrastanti”.

Riassumendo il tutto, potremmo dire che il giornalismo prevede:

- Linguaggio semplice e comprensibile da tutti
- Brevità e sintesi
  1. Cinque W + una H (who, what, when, where, why, how → chi, cosa, quando, dove, perché, come)
  2. Notizia in testa (prime 10 righe), particolari a seguire
- Coniugare linguaggio verbale e linguaggio visivo
- Nella scrittura giornalistica sono aboliti gli avverbi di modo.

- Rispettare le 4 massime di Grice: qualità, quantità, relazione, modo
- Variabilità di termini. Es. "Porta si può dire anche uscio" (E. Biagi)
- L'importanza di ciò che si dice e come lo si dice (cadenza, ritmo, pronuncia)

Ciò che, dunque, fa il giornalista è dare a terzi una notizia, un fatto straordinario di interesse pubblico.

La notizia, infatti, è una informazione su di un fatto o un avvenimento in corso o concluso, data da un giornalista a mezzo di stampa, trasmissione televisiva, radio, pubblicazione online o con altri mass media.

Le notizie possono essere distinte in diversi campi, a seconda della tipologia e della localizzazione: cronaca nera, politica, esteri, cronaca rosa, cultura, economia e finanza... Particolari tipi di notizie possono essere contenute nel reportage o nel dossier, delle analisi approfondite e documentate su un fenomeno.

Criteri di "notiziabilità"

Un fatto diventa *notizia* quando rispetta una serie di criteri relativi alla sua rilevanza (anche detta, con un neologismo, *notiziabilità*), quali ad esempio:

- *Novità*: Un fatto deve risultare "strano", ossia indicare uno scostamento dalla normalità. Come recita un vecchio adagio giornalistico, "*un cane che morde un uomo non è una notizia, ma un uomo che morde un cane sì*".
- *Tempistica*: Più recente è un fatto, maggiore è la possibilità che diventi notizia. Un fatto successo vari giorni prima perde la sua efficacia.
- *Localizzazione*: Un avvenimento di rilevanza locale (come una fiera, una polemica interna al consiglio comunale o un incidente stradale) può essere una notizia per un quotidiano locale, ma difficilmente può esserlo per uno di importanza nazionale.
- *Numero di persone coinvolte*: Maggiore è il numero di persone coinvolte in un fatto, maggiore è la sua rilevanza.
- *Tipo di persone coinvolte*: Un incidente stradale è una notizia tragica, ma rilevante solo a livello locale, a meno che non sia coinvolto qualche personaggio celebre (un politico, un cantante, uno scrittore...).
- *Presenza di un conflitto*: Il conflitto può essere tanto fisico (scontri fra manifestanti e polizia), quanto semplicemente verbale (un botta e risposta fra due candidati alle elezioni).
- *Effetto immediato*: Una notizia è tanto più importante, quanto maggiore è il suo effetto sull'opinione pubblica.

- *Effetto futuro*: Il fatto, spesso, non si esaurisce nel momento in cui si chiude, ma nei suoi effetti può racchiudere nuove notizie (come è cambiata un'area dopo 20 anni da un determinato evento, la scarcerazione di un omicida dopo 20 anni per buona condotta...).

Ma come si fa a rendere un fatto, una notizia? Chi opera tale decisione? Ed in base a quale criteri? Come già detto, la notizia è un fatto particolarmente rilevante, meritevole di essere registrato. Sotto quest'aspetto, il ruolo del reporter/giornalista sarebbe quello di osservare la realtà e di evidenziare aspetti considerevoli di essa. La notizia, dunque, deve essere raccolta per essere raccontata. Sono in molti, tuttavia, a pensare che la notizia sia una mera costruzione dell'uomo, una cosa che non esiste in natura. Pertanto, sarebbe del tutto vano ricercare le notizie in quanto esse vengono faticosamente costruite.

Nel processo di costruzione della notizia elemento decisivo è la selezione. Infatti, non ci sarebbe informazione senza selezione degli eventi della realtà. La selezione è la sostanza stessa del processo informativo. La costruzione di ciò che sarà definita informazione è il risultato della cancellazione di una serie di eventi dalla possibilità stessa della loro conoscibilità.

Chi opera questa selezione è il gatekeeper, letteralmente tradotto in "guardiano del cancello". Il gatekeeper svolge una funzione di filtro dei fatti e di selezione di quali diverranno notizia. La maniera in cui i fatti si trasformano in notizie determina la creazione della nostra coscienza e della nostra conoscenza.

Esiste una gerarchia che stabilisce quali sono le notizie più importanti, che devono essere comunicate, e quali invece sono quelle meno importanti.

Alla base di tale processo vi sono i così detti criteri di notizia (o valori notizia): *Negatività*, ossia che "una cattiva notizia è una buona notizia". Gode dello status di drammaticità e conflitto che interessa il pubblico; *Dimensione dell'evento*, vale a dire che l'evento sarà più sensazionale se esso è grande e coinvolge un alto numero di persone; *Prossimità*, ossia il pubblico dà più rilievo a ciò che accade vicino a sé; *Personalizzazione*, vale a dire che i media presentano un grande evento come l'esito dell'azione di una sola persona.

La violenza, inoltre, costituisce di per sé un *valore-notizia*. I valori-notizia implicati in episodi violenti sono: *la negatività* (già prima citata): le cattive notizie godono di uno status privilegiato perché spesso presentano aspetti di drammaticità e di conflitto. Essa può essere arricchita da criteri di quantità (ad esempio se muoiono più persone la notizia è più drammatica e seguita) e di prossimità (si reca più attenzione ad un evento che avviene vicino a noi); *il dramma*: coinvolge emotivamente il pubblico con fenomeni di identificazione, rilevando il lato umano, personale,

soggettivo della tragedia, della vittoria e della sconfitta; *il conflitto*: crea uno stato di tensione su sviluppi futuri e un'incertezza su chi prevarrà; *l'eccezionalità*; *l'interesse umano*.

La notizia è, dunque, una costruzione umana che segue delle regole.

La costruzione della notizia diviene, spesso, una distorsione o manipolazione di fatti: non ci si limita a segnalare gli eventi, ma questi vengono sottoposti ad un trattamento tale da trasformare la loro stessa natura.

L'osservatore (il giornalista) è al tempo stesso registratore e attore del fenomeno che intende riferire. Egli non è in grado di riferire senza interferire. Le notizie sono sempre frutto di un incontro tra ciò che accade e colui che decide di raccontarlo. La loro stessa esistenza è subordinata alle scelte del giornalista. Dunque, l'informazione, per sua natura, non può essere obiettiva.

La produzione delle notizie avviene attraverso una sorta di condivisione e a volte di complicità tra la fonte e il giornalista. Infatti, le notizie non nascono dai fatti in se, ma da una fonte. Dunque, le fonti sono le origini delle notizie.

La fonte dà un racconto di qualche cosa, ma quel racconto non è mai l'evento in se.

Le fonti possono distinguersi in base al grado: una fonte primaria è chi, ad esempio, assiste in maniera diretta ad un evento. Mano a mano che la notizia si diffonde si avranno fonti secondarie, terziarie...

Un evento non esiste fino a che una fonte non lo comunica, pertanto, "ciò di cui l'informazione non parla, non esiste". Tale concetto si può riassumere nel motto "*Appareo ergo sum*" pronunciato da Michael Deaver.

L'informazione non corrisponde, per definizione, alla realtà fattuale, ma ciò non vuol dire che si tende a falsificarla o a manipolarla volontariamente. Quindi, gli organi di informazione non riflettono un mondo esterno, ma le pratiche di coloro che hanno il potere di determinare l'esperienza degli altri.

Un'altra pratica molto interessante ai fini della costruzione della notizia è il news management. Tale tecnica si propone non di nascondere i fatti, ma di produrli; non di raccontare menzogne, ma di presentare eventi veri e visibili; non di manipolare l'informazione dall'esterno, ma di fabbricarla, dall'interno del suo stesso universo. Il news management è dunque la produzione di un evento capace di fare notizia a prescindere se esso sia vero o falso. Il news management è, in definitiva, una "manipolazione attraverso un'inondazione".

L'informazione, nel suo processo di rigida selezione dei fatti, dalla fonte al consumo, è per sua natura parziale. Essa è un punto di vista.

Non esiste informazione senza indicare un pregiudizio. È difficile, o meglio impossibile, che il giornalista nel riportare la notizia sia del tutto neutrale. Egli dà sempre un suo parere a partire dalla selezione dei fatti fino alla loro esposizione.

Tuttavia, quella del non coinvolgimento emotivo sembrerebbe una buona regola per il mestiere del giornalista, ma è sbagliato pensare che nella “neutralità” del reporter sia sita la garanzia di una informazione obiettiva.

La garanzia dell’obiettività non può essere chiesta, ne tanto meno cercata, perché è contraddittoria con la nozione stessa di informazione, che sta a significare scelta dei temi, selezione delle fonti, gerarchia di presentazione delle notizie, scelta dei termini, scelta delle immagini...

Il pubblico (lettore o spettatore che sia) non dovrebbe, poi, commettere il madornale errore di percepire notizie trasmesse come la realtà in se.

Infatti la cosa descritta prende il sopravvento sulla cosa reale, ma “l’immagine della cosa non è la cosa stessa, ne può sostituirsi ad essa”.

L’informazione, inoltre, viene usata talvolta come un’arma di guerra, talaltra come uno strumento di conquista.

La capacità di comunicare è per l’uomo la condizione indispensabile del suo essere al mondo... della sua sopravvivenza.

L’informazione, in definitiva, è un universo ben separato dalla realtà.

La distorsione dei messaggi presenti nei media di massa può assumere diverse forme ed essere catalogata in base a più aspetti. Una prima distinzione è possibile incrociando due coppie di variabili: a) la distorsione palese o nascosta; b) intenzionale o involontaria. Ne risultano 4 tipi di *distorsione dell’informazione*: *partigianeria*, ossia la distorsione intenzionale e palese che caratterizza i media collegati organicamente ad una parte politica, che abbracciano una causa o prendono una posizione nell’ambito di una battaglia d’opinione. Questi media rifiutano l’obiettività come ideale assoluto dell’informazione e, anzi, si battono per la diffusione di determinate opinioni e il raggiungimento di determinati obiettivi; *propaganda* o, in generale, *manipolazione*, ossia la distorsione intenzionale e nascosta. La manipolazione si accompagna non solo all’occultamento dei veri fini del comunicatore, ma talvolta, nasconde anche il soggetto stesso della comunicazione nel gioco delle sovrapposizioni tra animatore, autore e mandante; *distorsione involontaria*, che è palese e deriva dal modo stesso in cui è organizzato il processo produttivo dell’informazione e dai criteri di rilevanza (o valori-notizia) che presiedono alla selezione e alla costruzione della notizia; *ideologia*, ossia una distorsione occulta ma involontaria che deriva da una generale visione del mondo. Ogni notizia assume così una particolare coloritura, esprime una determinata prospettiva.

L'*inganno deliberato* è una forma di manipolazione, vale a dire una distorsione intenzionale e nascosta. Esso ha sempre una funzione comunicativa, che consiste nel fatto che l'emittente persegue consapevolmente lo scopo di essere creduto dal destinatario mettendo in atto tutta una serie di accorgimenti per aumentare la sua credibilità, e una funzione anticommunicativa in quanto ciò che l'emittente afferma è falso. La menzogna è l'inganno deliberato nel sostenere la falsità, cioè un atto di dis-informazione. Esistono vari tipi di menzogna: *soppressione dell'informazione*, che consiste nell'azione di occultare, nascondere attivamente conoscenze vere. È la scelta deliberata (molto frequente in periodo di guerra) di censurare notizie, fatti, problemi che si ritiene non debbano raggiungere in alcun modo il pubblico; *creazione di notizie su eventi mai avvenuti*. Anche in questo caso i conflitti bellici costituiscono una situazione ideale: si va dal vantare vittorie mai avvenute all'attribuire ai nemici atrocità che colpiscano negativamente l'opinione pubblica, testimoniate da immagini contraffatte; *falsificazione delle informazioni*, ossia un atto consapevole di alterazione o deformazione di una conoscenza vera al punto da trasformarla in una conoscenza falsa. Questa falsificazione può riguardare le dimensioni quantitative di un evento (nel caso della *deformazione*) o le sue caratteristiche qualitative (nel caso dell'*alterazione*). Un esempio di deformazione può riguardare il numero delle vittime nei conflitti bellici che tenderà a moltiplicare le perdite del nemico e minimizzare le proprie. Un esempio di alterazione invece può far apparire le cose diverse da come sono anche con l'ausilio di immagini contraffatte (la foto della cattedrale di St. Paul a Londra circondata dalle fiamme); *svuotamento della notizia di ogni suo contenuto*, che consiste nel mantenere l'apparenza dell'informazione, rendendola però una forma vuota, dando rilievo agli aspetti secondari e annullando o depotenziando il messaggio principale. Questa strategia può essere utilizzata quando i mass media devono occuparsi di un certo personaggio o categoria sociale non tanto perché vi sia realmente una notizia degna di rilievo ma solo perché si ritiene che tale personaggio debba godere sempre e comunque di copertura informativa.

Ad ogni modo le forme di inganno e di menzogna più sfacciate e manifeste coprono, in realtà, solo una piccola parte delle pratiche manipolative. La menzogna esplicita, inoltre, costituisce sempre un rischio per il parlante in quanto è falsificabile. Ma mentire esplicitamente e spudoratamente non è l'unico modo di ingannare. Come suggerisce Goffman, in genere l'attore riesce a creare intenzionalmente quasi ogni tipo di falsa impressione senza doversi porre nella insostenibile situazione di aver detto una menzogna sfacciata. Esistono, infatti, tecniche di comunicazione, quali l'allusione, l'ambiguità strategica e l'omissione di fatti importanti, che permettono all'impostore di approfittare delle bugie senza averne detta tecnicamente alcuna (mentire senza mentire). Frank definisce questo particolare modo di mentire con il termine di *codifica selettiva* (o tendenziosità).

Così, mentre la menzogna sfacciata costituisce la parte asserita della comunicazione (ciò che viene detto), la codifica selettiva (o mezza verità) riguarda la parte presupposta della comunicazione (ciò che viene lasciato intendere). Essa presenta le cose a metà, ma in modo tale che il destinatario completi il non detto nella direzione tracciata dall'emittente. La codifica selettiva può svilupparsi lungo tutto il processo di produzione dell'informazione. Tale processo si articola in 3 fasi: *selezione dei temi e dei soggetti dell'informazione*; *scelte di gerarchizzazione*, che comportano l'attribuzione di maggiore o minore importanza a questo o a quell'evento, stabilendo così un ordine di importanza tra i vari tipi di eventi. In questa fase si colloca la funzione di definizione dell'agenda (*agenda setting*) con cui i mass media riescono a trasferire la loro gerarchia degli eventi importanti nell'agenda del pubblico; *scelte di tematizzazione*, che consistono nel selezionare i grandi temi su cui concentrare l'attenzione pubblica e mobilitarla verso decisioni. In conclusione, ogni cosa che accade (o non accade) può diventare notizia. Essa è inevitabilmente soggetta a varie interpretazioni e manipolazioni a partire dalla nascita fino alla sua inesorabile scomparsa. Un evento, per diventare notizia, necessita di una condizione fondamentale: deve essere raccontato.

Coniughiamo, allora, questi concetti ad una trasmissione televisiva, o meglio, ad una trasmissione televisiva sul web. La televisione ha come scopo principale quello di catturare l'attenzione degli spettatori rispettando canoni di tempo e sintesi. Parte fondamentale della piacevolezza della televisione è riservata anche agli speaker i quali vengono scelti non solo per le loro capacità di dizione (il non mangiare le parole) ma anche per l'aspetto fisico che può innescare una sorta di simpatia nel pubblico. Infatti, i telespettatori daranno maggiore credibilità a quegli amici medialti che presenteranno tratti ingenui ed infantili o con i quali risulterà più facilmente operare una immedesimazione.

Da qui si può notare come il carattere pedagogico della paleo televisione degli esordi (1945) sia venuto meno, per lasciare spazio ad una televisione che, oltre ad informare, possa divertire e gratificare l'utente. Quindi, potremmo dire che lo scopo pedagogico è venuto meno in tutti i mezzi di comunicazione (tv conviviale, che cerca di abbattere la barriera dello schermo: prossemica virtuale, comunicazione parasociale).

Tale concezione riveste anche la Web tv Unimol la quale presenta un doppio carattere e viaggia su un doppio binario (istituzionale e informale). Si pensi, ad esempio, al progetto per realizzare una sitcom universitaria che va ad affiancarsi a tanti filmati di taglio puramente giornalistico ed informativo.

Come si fa web tv? Innanzitutto c'è bisogno di una ricerca approfondita della notizia/informazione mediante interviste e raccolta dati; Tali informazioni raccolte vanno, poi, rielaborate ossia bisogna



dar loro una nuova chiave di lettura; Terzo fondamentale punto, bisogna saper usare le immagini e connetterle e coniugarle col commento verbale fuori campo e con le musiche. In più, bisogna cogliere l'attimo (o magari aspettarlo) dando così massima enfasi alla situazione/evento. Inoltre, è necessario saper usare musiche ed effetti sonori, dosando anche i tempi del servizio (che per una web tv non deve superare i dieci minuti).

Giuseppe Di Palo (2011)

### **Lezione 3**

#### **Gli strumenti per fare web tv**

Cosa deve saper usare una redazione di web tv? Diversi sono gli strumenti al servizio di registi, produttori e video maker “fai da te”, a cominciare dal concetto di fan/fandom (termine e punto di dosaggio del video), vale a dire una dimensione epica e non retorica che può essere enfatizzata dal linguaggio del corpo. Inoltre, il fattore X, l’elemento redazionale fondamentale per la web tv è costituito dall’unione di suggestione e conversazione. Infatti, i media digitali non si basano sulla comunicazione tout court ma su uno sfondo fatto di conversazione (rapporto tempo/sound byte). Bisogna, dunque, imparare a comunicare col materiale visivo e con quello musicale. Quando la conversazione diventa un sottofondo istituzionale si avrà un resoconto di tipo giornalistico. Quello che invece tentiamo di proporre è una Web tv che sia una youtv (simile a youtube). La web tv vuole tagli di realtà, narrazione di vita quotidiana.

Cosa si deve fare, allora, affinché un video realizzato per la web tv abbia “successo”? Innanzitutto, bisogna realizzare con cura aperture e chiusure (prepararne diverse) del video; si necessita, poi, di una fedeltà alla conversazione (evitare, pertanto, una serie di micro interviste che daranno al video un’impronta nettamente istituzionale). In fase di postproduzione bisognerà intervenire su una registrazione mascherando al meglio l’intervento. In vero successo del video è registrabile dalla sua capacità di far nascere commenti agli spettatori a seguito della visione. Si parlerà, pertanto di tempo di conversazione: il video “attizza” se fa commentare ed a tal fine deve essere costruito come se fosse spontaneo. In quest’ultimo campo rientra il concetto di “mood”, ossia uno stato d’animo che è il punto di partenza della conversazione come sottofondo del video. Infatti, in quanto situazione comunicativa modulabile, il video è un sottofondo ad uno stato d’animo (mission) che non segue più dei modelli ma dei moduli di ripresa, costruzione, rappresentazione (es. voce fuori campo, sottotitolo giocato su degli effetti, commento a vivo). Pertanto, gli utenti di web tv sono “crono compressi”, cioè compressi nel tempo, vanno al sodo eliminando il ridondante. Il vincolo spaziale/territoriale non ha più importanza.

Ritroviamo, qui, i concetti di conversazione e suggestione che andremo meglio a spiegare.

La conversazione è un’interazione verbale che presuppone cooperazione tra i partecipanti. Si articola in:

- apertura: l’inizio della conversazione.
- sviluppo: tramite meccanismo del turno (parlare uno alla volta) basato su coppie adiacenti.

La conversazione implica un confronto verbale e mai di sostantivi. Di solito è un mezzo utile ad esprimere idee diverse e prelude al confronto fisico, all’insulto e alla rissa.

Come pratica sociale e modello ideologico la conversazione è la forma espressiva più utilizzata rispetto alla forma scritta e a quella gestuale.

La suggestione è un'azione per mezzo della quale un'idea è introdotta nella mente e accettata. In ambito comunicativo può essere intesa come un “suggerimento”. In termini di video, la suggestione non è fatta di effetti speciali, ma deriva da un orientamento prevalente consentito dalla caratteristica di chi guarda i video. Lo spettatore diventa co-autore il quale ha due opzioni: una ludica (trasformare tutto in gadget, qualcosa di ridicibile ma riconoscibile e da condividere) ed una più interattiva (lasciare delle impronte).

Giuseppe Di Palo (2011)

## Lezione 4

### News making convergente: il potere della suggestione

Una cosa piace perché ha un valore simbolico. Vince l'immateriale.

La web tv ha degli schemi che ricordano la radio (il sottofondo). Ha un potere convergente in quanto si configura come multiTV (Scaglioni, Sfardini 2009): si può spostare da una piattaforma all'altra senza soluzione di continuità. Crea un flusso comunicativo "naturale", piacevole, allegro, giocoso. La web tv è un occhio sulla realtà quotidiana che contribuisce sia a raccogliere che a creare una notizia svolgendo una vera e propria operazione di news making.

Il termine news making identifica quel processo che porta alla produzione di una notizia da parte degli attori dell'informazione, coinvolgendo sia la sua selezione, codificazione e trasmissione. Come spiega Stuart Hall, infatti, "la notizia è un prodotto, una costruzione realizzata dall'uomo, una parte fondamentale del sistema di "produzione culturale" [...] le notizie vengono codificate e classificate; assegnate in differenti spazi e suddivise in termini di presentazione e significato". In altre parole, non tutto quello che accade è notizia e ciò che è notizia avviene secondo un determinato processo che comprende le influenze del sistema di produzione culturale e del processo tecnico sottostante alla produzione di informazione.

Nel news making convergente, inoltre, è meglio evitare la citazione in quanto diviene solo un ostacolo alla narrazione.

Forte influenza in questo processo di dare una notizia fruibile dalla rete proviene, ancora una volta, dalla suggestione in quanto forma di comunicazione altamente mimetica, cioè imitativa.

Imitare non vuol dire "omologarsi" ad un modello. Parliamo di mimetico in senso di desiderio di condivisione. Infatti, la suggestione non ha niente a che fare con la rappresentazione ma con la visione. Nei media digitali vengono trasmesse/condivise esperienze di vita. Tra la visione e l'esperienza si colloca il simbolo, il quale è condiviso e riconosciuto da una pluralità di persone. Il simbolo è un qualcosa di astratto che rappresenta dei concetti, dei valori unici resi sotto forma di scrittura visiva. Ne scaturisce un'evocazione, vero motore della suggestione la quale, per l'appunto, "o evoca o non serve a nulla".

La suggestione, dunque, è una forma di comunicazione orizzontale e multidimensionale. Ciò porta ad avere problemi strutturali e relazionali legati allo stesso concetto di immagine video. In generale, l'immagine non è una visione. Essa presuppone un coinvolgimento che sfoci in una "tempesta di idee", in un brain storming in cui prevalga la nozione di fluidità, ossia un elemento che porti a definire la web tv (nello specifico caso quella dell'Ateneo molisano) come uno strumento

riconoscibile ma sempre nuovo, una fontana di idee che si rinnova ma che, comunque, resti ancorata ad un elemento di “familiarità” per gli studenti e per tutti i fruitori. La web tv è, allora, un continuum in cui tutti sono protagonisti e possono condividere ciò che a loro piace (esperienze, fandom...); è una catena umana che deve perturbare un mosaico fatto di tante storie tutte diverse ma che puntano tutte ad un simile punto. Come diversi fiumi che giungono, poi, a riversarsi in un mare comune. In una web tv si lavora in spazi di condivisione e non in tempi di produzione. La web tv è, infatti, uno spazio di esperienza ed un ambiente di curiosità dinamico.

### **I fondamentali della ripresa**

Ci sono poche e semplici regole per chi vuole fare, vivere da produttore, la televisione (e la web tv). Prima fra tutte, nella realizzazione di un video bisogna contestualizzare l’evento (dove si svolge?). Le immagini, infatti, seguono ed integrano il testo del giornalista. Ma affinché il giornalista abbia delle immagini che seguano il testo che ha preparato, c’è bisogno di qualcuno che catturi delle immagini: il cameraman. Anche se nella società attuale, in cui vanno sempre più ad affermarsi micro tv e video sul web, spesso i ruoli di produttore, giornalista, stoccatore, montatore e cameraman vanno a coincidere in un unico individuo (il videomaker), è bene affrontare i diversi campi d’azione in maniera distinta.

Il cameraman, detto in maniera breve, è colui che armato di telecamera, gira alla ricerca di eventi e notizie catturando su nastro o in digitale, le immagini che a suo dire sono le migliori. In questa prima fase di raccolta del materiale, dunque, avviene già una scelta soggettiva: riprendere determinate scene da una certa angolazione e con una determinata luce, escludendone delle altre (lo stoccatore ed il montatore, poi, elimineranno altre porzioni del video operando una sorta di “selezione a setaccio”). Anche il giornalista, poi, deciderà di cosa parlare o meno, a cosa dare enfasi ed a cosa trascurare. Si potrà capire allora che, come in tante realtà di questo mondo, anche la realizzazione di un video non è un evento puramente oggettivo, ma segue le idee, i modi di pensare, gli orientamenti sociali e politici di diverse persone.

L’arnese del mestiere del cameraman è, e si è già capito, la telecamera. La telecamera è un dispositivo elettronico per l’acquisizione di immagini bidimensionali in sequenza, a velocità di cattura prefissate, solitamente nella gamma visibile dello spettro elettromagnetico. Esistono vari tipi di telecamere per i più svariati usi: telecamere industriali per il controllo di produzione, videosorveglianza, webcam, riprese televisive di studio (broadcast), riprese televisive di attualità (camcorder, ossia l’abbinamento di una telecamera con un videoregistratore che è diventato

l'apparecchio di registrazione televisiva più diffuso degli ultimi anni), ripresa amatoriale, ripresa naturalistica, cinematografia, sui mezzi da competizione (in questo caso prendono il nome di on-board dall'inglese in bordo) o di trasporto. Diversi sono anche i supporti di memorizzazione: nastro magnetico o una memoria allo stato solido quali VHS-C, S-VHS-C, Video8, Hi8 (alta banda), MiniDV, DVcam, Betacam, DVD-RAM, DVD e supporti di memoria solidi come memorie flash. Sono presenti anche telecamere che registrano in formato compresso (solitamente DivX) su disco rigido. Per le telecamere che utilizzano un forma di registrazione digitale viene utilizzato di solito un cavo Firewire per il trasferimento dei video su computer, oppure con cavo USB 2.0.

La neonata redazione della Web Tv Unimol possiede già degli ottimi operatori di cui avvalersi armati di telecamera consumer. Come già accennato, si tratta di una camera in digitale che registra su nastro (0,5cm) o su hard disk esterno. Registra in due modi: DV (60



minuti ma bassa qualità d'immagine) e DVcam (40 minuti ad alta qualità). La camera consumer, inoltre, presenta due entrate per l'audio: microfono individuale (per effetti, interno alla camera) e microfono per intervista (esterno). Più in generale sull'argomento "sonoro" possiamo distinguere nello specifico due tipologie di microfono: **panoramici o omnidirezionali** che captano i segnali sonori ad ampio raggio provenienti da qualsiasi direzione. È indicato se per la registrazione di suoni di sottofondo o ambientali. Se utilizzato per registrare dialoghi, questi potranno risultare poco chiari e confusi perché disturbati da altre fonti sonore vicine; **direzionali** detti anche "cardioidi", captano prevalentemente i suoni frontali e leggermente laterali ed è, quindi, indicato per registrare voci, dialoghi, esecuzioni musicali. E' sempre buona abitudine, però, controllare tramite una piccola cuffia la qualità del suono che si sta registrando così da poter intervenire di conseguenza.

Ma per realizzare un discreto filmato occorre conoscere a fondo lo strumento che si utilizza, i fondamenti e le tecniche base per il suo corretto funzionamento. La telecamera è composta da tre elementi: macchina, registratore ed obiettivo il quale, a sua volta, è formato da un diaframma e dal fuoco. Quello del diaframma è un argomento fortemente trattato in fotografia in quanto ha a che fare con l'esposizione e con la luce. Infatti, con poca luce il diaframma è più aperto (se troppo aperto, però, si rischia di avere immagini troppo luminose e bianche, ovvero sovraesposte), viceversa è più chiuso (in questo caso si avranno immagini molto scure). Nella fotografia, infatti, si deve considerare la luce come elemento fondamentale oltre che vera "bestia nera" di tutti i video amatori che, in merito al loro uso, sono quasi tutti all'oscuro. Un discreto set di luci è costituito da almeno tre lampade preferibilmente del tipo "alogeno" da 800/1000 watt, con possibilità di

regolazione (luce soft-luce spot), e relativi filtri di conversione per poterle usare in esterni (stessa temperatura colore della luce diurna). Le luci devono avere anche le apposite e comode "alette" laterali girevoli, utilissime per "tagliare" i fasci di luce secondo particolari esigenze. Il tanto diffuso "faretto" della telecamera è appena sufficiente a schiarire delle ombre presenti sulla scena da immortalare in quanto si tratta di una luce "piatta", che elimina la profondità dell'immagine. Fondamentale è, dunque, l'illuminazione dell'ambiente di riferimento. Le luci non vanno quasi mai piazzate frontalmente, e una buona illuminazione deve sempre avere delle ombre che diano plasticità ai volti e agli ambienti. Spesso è preferibile ricorrere alla luce riflessa, che ha il pregio di esser molto più morbida. Una prima classificazione individua tre diversi tipologie di luci: luce principale, ossia la luce dominante, di regola piazzata semifrontalmente o di lato con un'angolazione di circa quarantacinque gradi, sia lateralmente che in altezza; luce laterale, vale a dire una luce che compensa quella principale; controluce la quale si piazza dietro al soggetto, di taglio o dietro le spalle, naturalmente a ragionevole distanza, e soprattutto badando bene che non entri nell'inquadratura. Lo scopo è quello di produrre un alone di luce sui contorni del soggetto, in modo da "staccarlo" dallo sfondo. Una raccomandazione è quella di non "incollare" ad uno sfondo i soggetti da riprendere in quanto verrebbero in tal modo a crearsi un groviglio antiestetico di ombre impossibile da eliminare. Per risolvere il problema sarà sufficiente far avanzare il soggetto di un paio di metri verso la camera o angolare maggiormente le luci per far cadere le ombre sul pavimento o fuori dall'inquadratura. Con ciò non si vuol dire che le ombre vanno sempre e comunque eliminate in quanto una "bella ombra" può dare rilievo a corpi ed oggetti.

### **Camere, inquadrature, campi e piani<sup>1</sup>**

Oltre alla luce, occorre avere anche qualche nozione di base su inquadrature, campi e piani.

Il linguaggio delle immagini è strettamente correlato alle tecniche di composizione dell'inquadratura. Per facilitare la scelta di cosa riprendere nel video e quale porzione di spazio escludere dallo sguardo della camera molto utile può essere lo storyboard, ossia un disegno delle inquadrature di un'opera filmata. Si tratta di una serie di disegni che illustrano, inquadratura per inquadratura, ciò che verrà girato sul set. In genere sotto i disegni vengono indicati i movimenti della macchina da presa, dei personaggi e degli oggetti. L'atto di inquadrare consente di delimitare con precisione lo spazio che sarà ripreso e al contempo di escludere tutto il resto (che rimarrà "fuori

---

<sup>1</sup> Cfr. <http://www.federica.unina.it/sociologia/laboratorio-audiovisuale/tipi-di-inquadrature-campi-e-piani/9/>

campo", ossia all'esterno del campo visivo dell'osservatore). Le singole inquadrature, una volta montate nell'ordine voluto, formano le scene e le sequenze del film.

Possiamo distinguere tra inquadrature fisse (statiche) ed inquadrature in movimento (dinamiche). Quella fra inquadratura *statica* e inquadratura *dinamica* è una distinzione fondamentale dal punto di vista espressivo: al cinema osservare da un punto di vista fisso qualcosa che si muove, comporta uno sguardo oggettivo sul personaggio o sull'oggetto inquadrato; adottare un punto di vista mobile, invece, provoca sempre un senso di maggiore immediatezza, un notevole coinvolgimento dello spettatore e, dunque, uno sguardo soggettivo sul mondo. In base alla distanza tra la macchina da presa e ciò che è ripreso, le inquadrature vengono classificate in campi quando l'ambiente è predominante sulla figura umana, ed in piani o dettagli quando la figura umana è il soggetto principale inquadrato.

In base al "punto di vista" che lo spettatore percepisce, l'inquadratura è definita "oggettiva" quando è neutrale, e "soggettiva" quando mostra il punto di vista di uno dei personaggi (o anche di un oggetto, di un animale, etc.) Troviamo anche la "falsa soggettiva" ossia la camera non propone quello che potrebbe essere lo sguardo di uno dei personaggi ma uno simile, in quanto la cinepresa viene posta leggermente dietro le spalle dell'attore.

L'inquadratura di quinta invece viene spesso utilizzata per riprendere i dialoghi e comprende oltre a un soggetto, anche parte dell'interlocutore dalla spalla in su (utile nella sequenza campo/controcampo).

Le inquadrature si definiscono "fisse" quando l'angolo di campo rimane costante e la macchina da presa non compie movimenti. Nel caso variasse l'angolo di campo, l'inquadratura è definita "carrellata ottica" o, più comunemente, zoommata.

In base al tipo di movimento compiuto dalla macchina da presa, l'inquadratura può essere definita come "carrellata" o "panoramica".

In base alla messa a fuoco, l'inquadratura può essere "a fuoco", oppure "sfuocata" (detta anche "flou").

Un "fermo immagine", infine, è una inquadratura composta da un singolo fotogramma ripetuto più volte (si ottiene col montaggio).

Un'inquadratura definita in inglese *hand-held shot*, è ottenuta con la "camera a mano"; un "effetto Vertigo" è ottenuto combinando una carrellata e una zoommata.







Si parla di *camera-car* quando la macchina da presa è montata su un'automobile che consente maggior velocità di spostamento.

Col termine *travelling* si indicano movimenti di macchina più complessi che uniscono alle

possibilità dinamiche di panoramiche e carrelli quelle di far salire e scendere la cinepresa. Tali movimenti si realizzano con macchine come la gru (in particolare la louma), che permette una notevole possibilità di elevazione (e quindi di filmare da punti di vista altissimi), e il più agevole dolly, in cui la macchina da presa è fissata su un braccio mobile collocato su un veicolo a ruote, che permette movimenti fluidi all'interno di spazi più stretti.



*Louma*



*Steadycam*

Trattiamo ora dei campi e dei piani distinguendone i vari tipi:

### **Campo lunghissimo (CLL)**

Questa inquadratura è caratterizzata dall'ambiente esterno che risulta preponderante rispetto alle figure umane che, se presenti, risultano molto piccole e quindi poco definite.





### **Campo lungo (CL)**

Anche in questo caso l'ambiente risulta sempre predominante rispetto alla figura umana, che inizia però ad essere riconoscibile.

---

### **Campo medio (CM)**

Le figure umane sono distinguibili e l'ambiente ripreso lascia un contenuto margine di spazio sopra e sotto la figura umana.



### **Campo totale (CT)**

Le figure umane sono pienamente visibili e fanno parte di una scena circoscritta in termini spaziali sia in esterno che in un interno.

### **Figura intera (FI)**

La figura umana viene ripresa dalla testa ai piedi senza lasciare molto margine di spazio alla scena circostante.



### **Piano americano (PA)**

Il soggetto è ripreso dall'altezza delle ginocchia o delle cosce in su, rappresentando tre quarti circa della figura intera.

### **Mezzo primo piano (~P)**

La figura è inquadrata dalla vita in su, il famoso "mezzo busto" dei telegiornali.



### **Primo piano (PP)**

In questa inquadratura il soggetto è ripreso dalle spalle in su, incorniciando il volto in una piccola porzione di spazio.

### **Primissimo piano (PPP)**

Inquadratura particolare dove il soggetto è ripreso dalla fronte al mento, dando incisività e suggestione ai tratti del volto ed alla sua espressione.



### **Dettaglio (D)**

Avvicinandoci ancora di più al soggetto evidenziamo un particolare del volto o di un oggetto. È un tipo di inquadratura molto usato per dare una carica emotiva ad

un racconto.

## I movimenti di macchina<sup>2</sup>

Definiamo ora i movimenti di macchina. Si tratta di inquadrature che variano angolazione e/o distanza tra camera e soggetto senza che vi sia alcuno stacco. Tradizionalmente i movimenti di camera si suddividono in due famiglie: panoramiche e carrellate.

Le panoramiche sono i movimenti che la camera realizza ruotando su se stessa. Corrispondono al movimento che pratichiamo con la testa muovendo il collo, ma senza spostarci con il corpo. Le panoramiche hanno generalmente un carattere descrittivo (mostrano l'ambiente o seguono un personaggio nel suo movimento) ed una certa dose di soggettività (se vogliamo che una inquadratura sembri lo sguardo del personaggio -soggettiva- la panoramica contribuisce a indurre questa impressione). La panoramica generalmente è realizzata nello stesso modo con cui muoviamo il capo quando osserviamo l'ambiente che ci circonda: parte lenta, aumenta di velocità, poi rallenta sino a fermarsi.

La panoramica può essere *orizzontale*, *verticale*, *obliqua*. Se la camera compie un intero giro intorno a se stessa si parla di panoramica *circolare*. Quando una panoramica è realizzata molto velocemente (tanto da non vedersi quel che si sta riprendendo) si dice panoramica *a schiaffo*.



Le carrellate, invece, sono i movimenti che la camera realizza senza ruotare su se stessa, ma spostandosi. Corrispondono al nostro sguardo quando camminiamo senza ruotare il capo. La carrellata è realizzata posizionando la camera su un carrello che scorre lungo dei binari, oppure su un pavimento liscio, oppure con la camera a mano o con la steadycam.

Le carrellate si distinguono tra loro in base alla relazione che intercorre tra camera e soggetto ripreso: in termini di distanza e di asse di ripresa. Quando la distanza tra camera e soggetto aumenta, si dice carrellata *indietro*. La sua funzione solitamente è quella di mettere subito in

---

<sup>2</sup> Cfr. <http://www.cinescuola.it>. (img "Shiny")

evidenza il soggetto, e solo in un secondo tempo contestualizzarlo. In pratica si passa da un primo piano ad un campo medio.



Quando, invece, la distanza tra camera e soggetto diminuisce si dice carrellata *avanti*. La sua funzione generalmente è quella di mettere in evidenza il personaggio isolandolo dall'ambiente.



Queste carrellate possono essere realizzate spostando fisicamente la camera verso il soggetto oppure azionando lo zoom (in o out).

Una carrellata *rapida* colpisce lo spettatore in misura maggiore di un passaggio tra due piani fissi. Una carrellata estremamente *lenta* invece provoca un effetto di dilatazione delle emozioni (es. suspense).

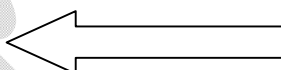
Quando la camera indietreggia mentre il soggetto avanza, e dunque la distanza tra loro rimane invariata, si parla di carrellata *a precedere*.



Quando la camera segue il soggetto mantenendo invariata la distanza, si parla di carrellata *a seguire*.



La carrellata *a precedere* serve a mostrarci bene in volto i personaggi mentre si spostano. La carrellata *a seguire* può essere realizzata alternandosi a quella *a precedere* per mostrare il contesto ambientale, oppure per dare a intendere che il soggetto è seguito. La carrellata laterale, poi, è lo spostamento della camera su una linea parallela a quella del soggetto. E' realizzata quasi sempre posizionando la camera su carrello e binario, ed è utilizzata spesso per seguire un personaggio mentre cammina.



La carrellata *verticale* è, inoltre, lo spostamento della camera lungo il suo asse verticale. Mentre la *panoramica* verticale corrisponde allo spostamento del nostro sguardo dal basso verso l'alto, la *carrellata* verticale corrisponde al nostro sguardo quando ci alziamo da terra e ci mettiamo in piedi. Mentre la *panoramica* verticale ha una tonalità soggettiva, la *carrellata* verticale è più oggettiva.

La carrellata circolare, infine, è il movimento che realizza la camera quando ruota intorno al soggetto.

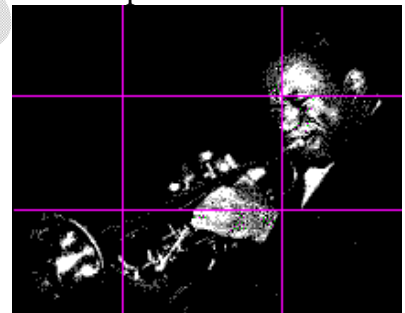
A riprese concluse si passa all'acquisizione ed al montaggio del video. Il filmato viene acquisito su un computer come file digitale e montato con appositi programmi (parleremo così di montaggio analogico – a mano).

## Tecniche di ripresa

Quando si inizia una ripresa bisognerebbe sempre aver chiaro in mente quel che si vuol fare. Ogni inquadratura viene decisa prima di effettuare la ripresa, così come i movimenti di macchina, che devono sempre avere un loro preciso significato. L'operatore, dunque, deve stabilire il tipo di inquadratura, la durata della stessa ( non mettendo fretta allo spettatore evitando, però, anche che si "stufi"), gli eventuali movimenti di macchina e la loro conclusione.

Un consiglio: non filmate sempre dalla stessa posizione usando lo zoom. Curare la posizione di ripresa è molto importante per migliorare l'inquadratura e per scoprirne di nuove. Non ci si deve accontentare della prima "bella scena" catturata dall'obiettivo ma bisogna spostarsi cercando nuove angolazioni e prospettive. Un bel filmato si distingue soprattutto per la ricchezza e la varietà delle inquadrature, i punti di vista originali, i soggetti sempre interessanti. Se un'inquadratura non convince è meglio lasciar perdere. Ogni inquadratura dovrebbe aggiungere qualcosa in più al filmato, suscitare interesse o curiosità. Tuttavia, come in ogni cosa, è meglio non esagerare in quanto si potrebbe finire col confondere lo spettatore il quale non riuscirebbe più a contestualizzare la situazione a cui sta assistendo.

Per avere delle inquadrature perfette si può utilizzare la tecnica della sezione aurea che consiste nel suddividere mentalmente l'inquadratura in terzi, dapprima con due linee verticali e poi con due orizzontali.



Si avranno come risultato nove settori uguali: i punti di d'intersezione di queste linee sono quelli che attraggono maggiormente l'occhio. Occorre considerare anche la composizione della scena, ossia l'insieme dei soggetti, oggetti, luci, ombre, colori, prospettiva e disposizione. Tutti elementi che rimandano alla piacevolezza dell'immagine. Un modo, dunque, per "dirottare" l'attenzione dello spettatore, per fletterla in base alla propria volontà.

Per concludere, elenchiamo alcune regole per aiutare gli aspiranti video maker a realizzare al meglio i propri filmati: innanzitutto, occorre stare comodi con le gambe le quali dovranno essere disposte in modo parallelo. Occorre, poi, regolare prima la messa a fuoco prima di spingere il rec. Nelle handcam la mano sinistra farà da appoggio, ma se è possibile sarebbe fruttuoso utilizzare un cavalletto. L'inquadratura in questo caso andrà regolata con delle apposite livelle. Inoltre, può essere opportuno avere una doppia mano sullo zoom il quale, però, sarebbe da evitare però. Meglio i piani fissi. La camera deve, inoltre, essere posizionata all'altezza della spalla. Al fine di evitare errori di ripresa, occorre provare in anticipo i movimenti i quali dovranno essere dolci e quasi mai

bruschi. Cosa fondamentale che distingue un video maker esperto da uno alle prime armi è la capacità di prevedere i movimenti del soggetto ripreso. Il classico modo di dire “carpe diem” o cogli l’attimo si andrebbe a sostituire con una capacità tipica del reportage che è quella di attendere che gli eventi si svolgano.

---

Giuseppe Di Palo (2011)



## Lezione 5

### Il montaggio

La web tv, inoltre, può e deve essere intesa come una cornucopia digitale che funziona in base alla funzione aritmetica  $24 \times 24 \times 60 =$  risultato quotidiano di 34.560 video. Risultato perseguibile, ad esempio, da siti internet e broadcaster come YouTube.

Altra regola fondamentale per fare web tv è: “il linguaggio è montaggio e il montaggio è linguaggio”.

Il montaggio è quell'operazione che consiste nell'unire la fine di un'inquadratura con l'inizio della successiva.

Per lo spettatore si parla di effetto di montaggio, ovvero il passaggio da un'immagine A ad un'immagine B.

La transizione (che fa parte del discorso filmico) da un'inquadratura all'altra può avvenire tramite: lo stacco, ovvero tramite il passaggio diretto e immediato da un piano a quello successivo che può essere realizzato in postproduzione oppure con il “montaggio in macchina” (riprendere le scene secondo una sequenza logica e con la giusta durata senza bisogno di intervenire con appositi programmi); con la dissolvenza, che può essere:

- d'apertura: l'immagine appare progressivamente a partire dal nero dello schermo.
- in chiusura: l'immagine scompare progressivamente fino a diventare nera.
- incrociata: l'immagine che scompare e quella che compare si sovrappongono per pochi istanti.

Le dissolvenze erano usate con molta frequenza nel cinema classico in particolare per evidenziare i passaggi da una scena all'altra e indicare così la presenza di un'ellisse o salto temporale.

In particolare le dissolvenze in chiusura rappresentano, rispetto a quelle incrociate, una pausa più pronunciata e per questo erano usate per indicare salti temporali maggiori.

Il montaggio è considerato il primo trucco cinematografico in grado di far scomparire ed apparire personaggi, di passare da un luogo all'altro.

Altre soluzioni cadute col tempo in disuso, sono quelle dell'iris dove un foro circolare si apre o si chiude intorno a una parte dell'immagine, o della tendina dove la nuova immagine si sostituisce alla precedente facendola scorrere via dallo schermo.

A livello storico, per piano di ambientazione si intende quel tipo di inquadratura prettamente descrittiva che avvia una scena col compito di introdurre i caratteri ambientali, per permettere allo spettatore di possedere tutte le informazioni necessarie ad una corretta comprensione dell'episodio che sta per essere. Il montaggio, dunque, nasce originariamente nel cinema.

Un qualsiasi ambiente, poi, può essere scomposto da un insieme di inquadrature che ci danno di esso una serie di prospettive.

Esiste, quindi, un ambiente - spazio diegetico- ed una rappresentazione di questo ambiente attraverso una successione di inquadrature - spazio filmico- determinata dalle scelte del regista.

Esistono due modi per rappresentare uno spazio diegetico: a un piano d'insieme dell'ambiente seguono una serie di inquadrature che lo frammentano. Questo tipo di rappresentazione tende alla chiarezza espositiva ed è tipica del cinema classico; lo spazio d'insieme è costruito attraverso una serie di inquadrature parziali che ce ne mostrano sempre e solo una parte. Se nel caso precedente l'intero è scomposto dal montaggio, qui è il montaggio delle parti a comporre l'intero. Entrambi i casi si riferiscono a quel gioco di segmentazione dello spazio chiamato *decoupage*.

Quindi il montaggio può subordinare la rappresentazione dello spazio a precise esigenze narrative, contribuendo a determinare i nuclei drammatici degli eventi rappresentati.

Il montaggio è il mezzo che decide la durata di ogni singolo piano. Il criterio generale è che un campo lungo, dato il suo maggior numero d'informazioni, necessita di un tempo maggiore di un primo piano.

Il rapporto tra tempo e montaggio può essere studiato secondo la tripartizione di ordine, durata e frequenza.

1. Ordine: il montaggio è lo strumento che determina il rapporto tra l'ordine degli eventi della storia e quello dell'intreccio. Il cinema classico ha sempre preferito mantenere una struttura lineare e cronologica degli eventi. L'unica eccezione è rappresentata dai flashback (salti temporali, in cui un evento passato è rievocato) che possono essere di due tipi: diegetici, che prendono vita dalle parole o dai pensieri di un personaggio che racconta l'evento, e narrativi, propri cioè dell'istanza narrante che racconta un episodio passato.

Poi c'è il flashforward, ossia l'anticipazione di un evento futuro, che è quasi sempre narrativo.

2. durata: Il montaggio può rispettare la durata reale degli eventi, dando vita ad una coincidenza tra il tempo della storia e il tempo del discorso; in questo caso si parla di scena ( $TS=TD$ ).

Se il tempo della storia è più lungo del tempo del discorso si ha un sommario che dà vita a delle sequenze ( $TS>TD$ ) in cui sono presenti delle ellissi, o salti temporali.

Un'altra possibilità è quella dell'estensione ( $TS<TD$ ) dove il tempo della storia si fa più breve del tempo del discorso e questo si trova con lo *slow motion*, procedimento per cui la velocità rallentata delle immagini impone una durata del tempo del racconto superiore del tempo della storia ed il fermo fotogramma in cui l'immagine in movimento si fissa sullo schermo divenendo simile a una fotografia.

A livello di montaggio l'estensione può realizzarsi attraverso l'overlapping editing, ovvero un particolare effetto di montaggio dove la parte finale dell'azione rappresentata in un piano viene nuovamente mostrata in quello successivo.

3. frequenza: è il rapporto che si stabilisce fra il numero di volte che un determinato evento evocato dal racconto ed il numero di volte che si presume esso sia accaduto nella storia. Possono esserci quattro possibilità:

- a) singolativo: Raccontare una sola volta quanto è avvenuto una sola volta;
- b) singolativo (b): Raccontare tot volte quanto è avvenuto tot volte;
- c) ripetitivo: Raccontare tot volte quanto è avvenuto una sola volta;
- d) Iterativo: Raccontare una sola volta quanto è avvenuto tot volte.

Il montaggio ellittico, poi, è un montaggio di contrazione temporale che non solo omette il superfluo ma anche ciò che il film non vuole mostrare allo spettatore; in questo modo l'ellissi invita lo spettatore ad una partecipazione attiva ed a lavorare con l'immaginazione. In sostanza l'ellissi agisce nel tempo assumendo le stesse funzioni del fuori campo che al contrario agisce nello spazio. Esistono almeno tre modi per indicare un'ellissi: tramite dissolvenze che era il metodo più usato fino agli anni '50 che avvertiva lo spettatore della presenza di un'ellissi. In seguito trovandosi davanti un pubblico più maturo, il cinema successivo a preferito ricorrere all'uso di semplici stacchi e ad espedienti di messa in scena. Un secondo modo per indicare un'ellisse è quello del campo vuoto. Ad esempio una prima inquadratura permane sullo schermo anche dopo l'uscita del personaggio; la seconda inquadratura si aprirà vuota per poi mostrare l'entrata del personaggio stesso. Un terzo procedimento è quello dell'insero (cut away), ovvero di una inquadratura di transizione su qualcos'altro, che dura meno del tempo dell'azione messa in ellissi.

Una particolare forma di contrazione temporale è quella della sequenza a episodi o di montaggio che allinea un certo numero di brevi scene (separate nella maggior parte dei casi da dissolvenze) che si succedono in ordine cronologico.

Altra forma di montaggio è quella del montaggio alternato che alterna, appunto, inquadrature di due o più eventi che si svolgono in luoghi diversi ma, di solito, simultaneamente e che sono destinati a convergere in uno stesso spazio. Il montaggio può anche assumere la funzione di descrivere un determinato ambiente. In questo caso le inquadrature vengono l'una dopo l'altra, e non l'una a causa dell'altra.

Il montaggio è stato a lungo considerato come l'elemento specifico del linguaggio filmico.

Quando parliamo di cinema classico ci riferiamo a quello stile distinto che ha dominato la produzione Hollywoodiana tra il 1917 e il 1960.

Ciò a cui in primo luogo questo cinema mirava era il dar vita ad uno spettatore inconsapevole, che si proiettasse nella vicenda narrata, si identificasse con i protagonisti del racconto, scordandosi di essere in un cinema.

Quindi, il lavoro di scrittura doveva essere il più mascherato possibile e questo tramite l'uso del montaggio.

Questo però può apparire come una forza che disgrega la continuità spazio-temporale della realtà rappresentata, correndo il rischio di allontanare lo spettatore dalla finzione.

Si tratta, dunque, di mascherare il montaggio, ed è proprio questo tipo di montaggio che ha preso il nome di Decoupage classico. Nel decoupage classico la rappresentazione che il montaggio dà dello spazio e del tempo è fortemente subordinata alle esigenze della narrazione ed alla chiarezza della sua esposizione. Uno dei principi chiave del decoupage è quello della continuità il cui fine è quello di controllare la forza disgregatrice del montaggio per dar vita ad uno scorrevole flusso di immagini da un'inquadratura ad un'altra e facilitare la proiezione dello spettatore nel mondo della finzione.

A questo riguardo un ruolo essenziale è giocato dal raccordo, il cui compito è quello di mantenere degli elementi di continuità fra un piano e l'altro, in maniera che ogni mutamento di inquadratura sia il meno evidente possibile. Identifichiamo:

- Raccordo di sguardo: un'inquadratura mostra una persona che guarda qualcosa, quella successiva mostra questo qualcosa;
- Raccordo sul movimento: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si conclude nella seconda;
- Raccordo sull'asse: due momenti successivi di un'azione sono mostrati in due inquadrature, la seconda delle quali è ripresa sullo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana di questa in rapporto al soggetto agente;
- Raccordo sonoro: una battuta di dialogo, un rumore o una musica si sovrappone a due inquadrature legandole così tra loro (Sound Bite o ponte sonoro).

Un altro aspetto chiave del decoupage classico è quello del sistema dello spazio a 180°. Il modo migliore per spiegare questo sistema è quello di partire da una scena di dialogo costruita sul campo – controcampo, ossia quel tipo di montaggio che mostra alternativamente due personaggi che dialogano, in cui si stabilisce una linea d'azione immaginaria entro la quale può muoversi la macchina da presa, senza effettuare il così detto scavalco di campo il quale può essere attuato tramite il posizionamento della macchina da presa sulla linea d'azione (ripresa in linea) e tramite l'uso di inserti.

L'uso dello spazio a 180° determina altri tre raccordi:

- Raccordo di posizione: due personaggi ripresi in un'inquadratura l'uno a destra e l'altro a sinistra, dovranno mantenere la stessa posizione in quella successiva.
- Raccordo di direzione: un personaggio che esce di campo a destra dovrà rientrare a sinistra in quella successiva.
- Raccordo di direzione di sguardi: la macchina da presa viene posizionata in modo tale che quando ognuno dei personaggi viene inquadrato singolarmente, il suo sguardo si rivolga verso l'altro personaggio.

Il montaggio del cinema a decoupage classico non è l'unica forma di montaggio esistente. Vi sono anche quelli:

- connotativo: basato sulla costruzione del significato. Si caratterizza per la sua volontà di produrre del senso (creazione di nuovi significati – concetti).

L'effetto Kulesov dimostra come l'associazione di due immagini può produrre un senso diverso di quello che lo spettatore percepirebbe se le vedesse singolarmente. Per Ejzenstejn la riproduzione filmica della realtà non ha in sé nessun particolare interesse: ciò che conta è il senso che di essa si cattura attraverso la sua interpretazione. Il cinema non può dunque limitarsi a riprodurre il reale, deve interpretarlo. Il montaggio è proprio lo strumento col quale arrivare a questo tipo di interpretazione. Ejzenstejn, inoltre, formula anche la teoria delle attrazioni secondo la quale l'attrazione è qualsiasi elemento che esercita sullo spettatore un effetto sensoriale e psicologico per far recepire il lato ideale e la finale conclusione ideologica dello spettacolo (in ambito teatrale). Attrazioni, dunque, come libero montaggio di azioni. Alla base dell'intera concezione ejzenstejniana del montaggio c'è il conflitto, la "collisione" tra due inquadrature che si trovano l'una accanto all'altra. Tali conflitti possono darsi non solo nel passaggio da un'inquadratura all'altra, ma anche all'interno di una stessa inquadratura. Il conflitto può essere di diversi tipi: delle direzioni grafiche (delle linee), dei piani (tra loro), dei volumi, delle masse (volumi sottoposti a diverse intensità luminose), degli spazi, tra suono e immagini (asincronismo). Il montaggio intellettuale di Ejzenstejn, infine, mira a dar vita ad una situazione in cui la stessa tensione – conflitto serve a creare nuovi concetti, nuove visioni;

- formale: un modello che si impone per la sua natura grafica e ritmica. Pone in primo piano gli effetti di tipo formale, sia grafico - spaziali che ritmico – temporali. Si tratta di un montaggio in cui le qualità grafiche e formali delle immagini prendono il sopravvento su qualunque criterio di ordine narrativo. In questo caso c'è un analogia formale tra le due inquadrature che hanno in comune questa forma a spirale. Esistono tre forme ritmiche dominanti presenti nella successione delle inquadrature: ritmo regolare (si succedono brevi inquadrature della stessa durata), ritmo accelerato

(quando si succedono inquadrature via via più brevi), ritmo irregolare (le inquadrature che si succedono presentano delle durate molto diverse fra loro);

- discontinuo: un montaggio che nega i modelli della continuità Hollywoodiana. Si tratta di un tipo di montaggio che mostra come si può raccontare una storia trasgredendo le regole della continuità classica.

Sul piano spaziale un modo è quello della violazione del sistema 180°. Alcuni registi danno vita ad un sistema di rappresentazione circolare a 360°, nell'ambito del quale sistemano liberamente la loro cinepresa. La posizione dei personaggi sarà di volta in volta rovesciata sullo schermo, così come è destinato a mutare lo sfondo su cui i due personaggi sono collocati. Un secondo modo per dar vita a forme di discontinuità (spaziale e temporale) è tramite l'uso del falso raccordo (jump cut). Di questi raccordi se ne individuano di due tipi: quando due inquadrature consecutive di uno stesso personaggio non sono sufficientemente differenziate sul piano dell'angolazione (di almeno 30°) e della distanza e quando più inquadrature di uno stesso personaggio si succedono mostrandolo in luoghi e tempi diversi. Un altro metodo è quello del ricorso a inserti non diegetici che interrompono la regolare e continua successione di inquadrature attraverso piani estranei allo spazio e al tempo del racconto, che diventano spesso strumenti di associazioni metaforiche.

Sul piano temporale, invece, alcune violazioni possono essere effettuate tramite l'uso di flashback e flashforward e con la ripetizione, sul piano del discorso, più volte di ciò che accade nella storia. È possibile usare anche la pratica dell'estensione, dove la durata della rappresentazione è superiore a quella dell'evento rappresentato. Un altro tipo di estensione, poi, è quello della sovrapposizione temporale (overlapping editing). In tutti questi casi si può parlare di montaggio proibito.

Parliamo, poi, della profondità di campo. Si tratta di un'immagine in cui tutti gli elementi rappresentati, sia quelli in primo piano che quelli di sfondo, sono perfettamente messi a fuoco. Essa pone lo spettatore in un rapporto con l'immagine più vicino a quello che egli ha con la realtà.

Il piano sequenza, invece, o long take è un'inquadratura molto lunga che svolge da sola il ruolo di un'intera scena e come la profondità di campo rifiuta l'uso del montaggio.

Se nel cinema a decoupage classico o nel modello ejzenstejniano è il regista a decidere il significato per noi, piano sequenza e profondità di campo danno allo spettatore la possibilità di essere lui a decidere traendone gli aspetti più significativi.

Nel piano sequenza e profondità di campo non c'è una radicale negazione del montaggio in quanto vi è un montaggio interno che mette in relazione più elementi in una singola inquadratura<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Cfr. Gianni Rondolino e Dario Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*. Libreria Utet, 2004

Tornando nello specifico al discorso dei video realizzati per la web tv, in essi il linguaggio deve essere calibrato, vale a dire informativo e deciso. Un linguaggio che non comunichi in maniera “moscia” ma che sia partecipativo introducendo, in tal modo, il concetto di co-autorialità.

Linguaggio non significa lingua quanto, piuttosto, avere conoscenza tecnica di cosa dire e come dirlo. È un linguaggio di ornamento e commento, che agevola ma non sovrasta, integra ma non vampirizza il video.

Se si vuole, ad esempio, realizzare una situation comedy si necessiterà, come strumentazione e regole di base, di una telecamera fissa, almeno due protagonisti che parlano, scrittura del “copione”, gaf, suspense, battute... Nel caso di un'intervista fuori campo, invece, il microfono deve essere “piantato in gola” all'intervistato. Un'intervista che funzioni si avrà solo quando si riesce a farsi dire ciò che si vuole. La ripresa, come già accennato, deve essere il più naturale possibile.

Per rendere suggestivo un video, inoltre, si possono utilizzare sottotitoli e conversazioni che facciano da sottofondo all'immagine). Si passa poi alla scelta del linguaggio ed alla scelta di montaggio. A questo punto entrano in gioco gli stocicatori i quali vedono, selezionano, organizzano, scelgono il materiale. Segue il montaggio vero e proprio. Il montaggio (in breve) è osservazione, un punto di vista linguisticamente deciso. Ma come si costruisce un linguaggio deciso? Innanzitutto, non bisogna usare avverbi ma un linguaggio asciutto che si limiti a descrivere o che cerca di suggestionare. La suggestionazione, come già detto, è un suggerire.

Ogni ambiente digitale si costruisce, poi, su due concetti: mood (es. face book, youtube. Agisce a livello di montaggio) e feel (feeling, affinità, simpatia, intesa. Linguaggio fermo, che definisce la situazione e la comunicazione. Si ha una “rappresentazione” o meglio una “visione”). La web tv si colloca al centro di questi due concetti.

Linguaggio e montaggio devono essere prammatici per cui è meglio togliere che aggiungere. La web tv è una tv di gesti, in cui quello che si dice rispetta quello che si fa vedere e viceversa. Il feeling cerca di passare in maniera informale.

## **Lezione 6**

### **La credibilità simmetrica nella web tv**

La comunicazione che vogliamo proporre attraverso il canale web tv Unimol, dunque, non è quella classica di tipo istituzionale, di forte impronta giornalistica, ma una comunicazione che si strutturi nella forma della comunicazione tra pari. Occorre però definire un'importante differenza: quella tra comunicazione simmetrica e comunicazione tra pari. La comunicazione simmetrica è una situazione comunicativa ideale che prevede pari chance di parola tra gli interlocutori. Tuttavia, tale forma di comunicazione resta un'utopia in quanto anche la successione del turno di parola determina situazioni comunicative asimmetriche. Sembrerà più giusto parlare di credibilità simmetrica, quella che si vuole trasmettere attraverso una comunicazione tra pari, ossia tra agenti sociali appartenenti allo stesso status e prestigio. Parliamo, infatti, della struttura sociale e normativa, ossia la posizione che gli individui occupano nella società e nel gruppo sociale. Distinguiamo tre tipi di relazioni sociali: struttura gerarchica (Y), eguaglianza sociale (X), intimità delle relazioni (Z). Il nostro intento è quello di conciliare gli ultimi due punti in modo da scavalcare le barriere dell'istituzionalità (a livello comunicativo) e della prossemica (a livello soggettivo). La prossemica, infatti, riguarda la definizione delle distanze interpersonali in funzione comunicativa. Le persone appaiono circondate da cerchi concentrici indivisibili ma percepibili singolarmente: Distinguiamo quattro tipi di distanze: intima, personale, sociale, pubblica.

La web tv, allora, dovrà essere un canale per creare una sorta di interazione parasociale, un rapporto tra personaggio e pubblico in grado di simulare la relazione faccia a faccia. L'obiettivo è quello di porci agli altri studenti come loro amici mediali.

Si potrebbe utilizzare la strategia dell'interpellazione, ossia rivolgersi direttamente al pubblico usando il noi inclusivo ed il pronome tu. Realizzeremo, così, una pseudo personalizzazione che tenta di creare un rapporto con gli ascoltatori producendo una prossemica virtuale.

Il successo di queste operazioni dipende dalla credibilità che il pubblico darà all'emittente.

In primo luogo noi usufruiremo di una credibilità trasferita, cioè ci potremmo poggiare sulla reputazione già consolidata dell'Università del Molise.

Bisogna tenere conto, però, che la credibilità si fonda su tre diverse radici: legata al sapere (si delinea la figura dell'esperto), legata ai valori (si crede di più a chi condivide i nostri stessi valori o a chi professa quei valori ritenuti giusti dalla propria società) e legata all'affetto che, invece, si fonda sulla percezione di un legame positivo con l'altro che è fonte di gratificazione e benessere. Spesso tale credibilità poggia sulla differenziazione del ruolo degli interlocutori. Questo ruolo non



può essere scambiato (ad esempio il rapporto madre/figlio). In quest'ultimo caso si parlerà di credibilità asimmetrica.

A quest'ultima modalità di credibilità se ne appoggia un'altra: la credibilità simmetrica, in cui i membri possono scambiarsi di ruolo. Pertanto, si crederà di più ai propri pari piuttosto che ai superiori.

I principali caratteri per risultare credibili sono:

- Integrità: insieme di qualità come l'onesta, la dignità e la coerenza
- Disinteresse: crediamo di più a chi dice qualcosa senza che sia interessata ad un fine
- Indipendenza: l'emittente coltiva un interesse a proprio scapito e a vantaggio di terzi
- Spontaneità: crediamo di più a chi non vuole influenzarci
- Simpatia: attrazione sentimentale istintiva ma che può anche essere costruita (similarità tra emittente e ricevente, tratti infantili, piacevolezza dell'aspetto fisico)

Tali criteri possono essere piegati al proprio servizio al fine di risultare il più credibili possibili. Dall'altro lato il ricevente cercherà di individuare nell'emittente il maggior numero di segnali possibili al fine di decidere se dargli fiducia o meno.