

Glossario

ADR Abbreviazione di Automatic Dialogue Replacement, ossia “sostituzione automatica dei dialoghi”, nota anche come looping. È il processo tramite il quale gli attori in uno studio di registrazione registrano nuovamente i dialoghi osservando la riproduzione continua di una scena in modo da seguire il movimento delle labbra sullo schermo. Questa tecnica viene utilizzata di frequente per sostituire un sonoro di produzione di bassa qualità o per modificare la dizione di una battuta.

Analisi del colore Processo specifico del film, nel quale ogni singola inquadratura viene messa a punto in modo da apparire al meglio e corrispondere alle altre.

Angolazione della macchina da presa Si riferisce alla posizione della macchina da presa: ripresa dall’alto (la macchina riprende verso il basso dall’alto del set), ripresa dal basso (la macchina riprende verso l’alto dal livello del suolo) e così via.

Asse Linea immaginaria basata sulla linea dell’occhio del soggetto inquadrato.

Battuta Un elemento musicale programmato per un punto specifico di un film. Può avere la durata di pochi secondi oppure essere

un’intera canzone. Un punto di battuta è il momento con cui si sincronizza l’inizio dell’elemento, mentre il diario di lavorazione è l’elenco degli eventi musicali preparati per il mixaggio del sonoro.

Bollettino di edizione Diario dettagliato, realizzato sul set durante le riprese, che registra le informazioni essenziali che permetteranno alla troupe di ricreare l’inquadratura, se necessario: il diaframma, la lunghezza focale, la posizione della macchina da presa e così via. In genere include anche informazioni per il montatore, come la lunghezza delle inquadrature, il punto della pellicola o del nastro in cui si trovano e i commenti su loro contenuto.

Canale Alfa Parte di un file grafico che indica le aree dell’immagine opache e quelle trasparenti.

Cattura Trasferimento di audio e video dalle proprie videocassette originali al disco del computer.

CG Abbreviazione di Computer Graphic, ossia “grafica generata al computer”.

Cinelook Cinelook, Filmlook e Magic Bullet sono processi di post-produzione che ma-

nipolano il bilanciamento del colore, la velocità in fotogrammi al secondo e il formato del fotogramma per fare in modo che un'inquadratura su video appaia come se fosse stata realizzata su pellicola. Filmlook e Magic Bullet richiedono l'invio del proprio video a un laboratorio per l'elaborazione, mentre Cine-look è un plug-in che funziona con Final Cut Pro o Adobe After Effects.

Collegamento Final Cut Pro collega i clip che devono rimanere sincronizzati (come le tracce audio stereo o i clip derivanti dallo stesso file). Se si modifica un clip collegato, anche gli altri cui è collegato ne risultano interessati. Uno stato della timeline chiamato "selezione collegata" controlla se la selezione degli elementi sulla timeline rispetta il collegamento o lo ignora. La disattivazione della selezione collegata favorisce la perdita della sincronizzazione dei clip, ma consente un controllo più preciso dei singoli elementi. Qualunque sia lo stato corrente, con **Shift-L** viene scavalcato temporaneamente.

Colonna sonora Con questo termine i montatori si riferiscono a tutti gli elementi sonori.

Comp Abbreviazione di "composites", versioni grezze di sequenze di effetti speciali completate.

Compositing Combinazione di due o più immagini su schermo allo stesso tempo. Può consistere nella semplice sovrainpressione di un titolo su un'immagine, oppure richiedere l'unione di più livelli con effetti speciali, trasparenza e movimento. Il risultato finale è un'inquadratura composita.

Continuità Per realizzare una modifica uniforme tra due inquadrature, è importante che le due combacino il più possibile: oggetti di scena, illuminazione, lunghezza focale, velo-

cità di movimento nel fotogramma, direzione dello schermo, rumore di fondo e così via. Se tutti gli elementi corrispondono, le inquadrature mantengono la continuità.

Controllo del movimento Sistema meccanico computerizzato che registra e ricrea i movimenti della macchina da presa.

Controllo elastico Un modo per impostare il keyframing. Fate clic e trascinate una linea che rappresenta diversi valori nel tempo, ed essa si allungherà come un elastico.

Copertura Il numero e la varietà di inquadrature e angolazioni filmate in aggiunta all'"inquadratura master". Una buona copertura significa avere molte scelte di montaggio; una cattiva copertura significa avere solo una o due scelte per il montaggio di ciascuna scena.

Copia campione La prima stampa restituita dal laboratorio con tutti gli effetti di analisi di colore e dissolvenza inclusi. Una volta approvata questa stampa, il laboratorio può produrre più stampe definitive, che vengono inviate alle sale cinematografiche per la distribuzione.

Correzione del colore Parte del lavoro finale su un filmato, che consiste nell'ottimizzazione del colore per tutte le inquadrature.

Dissolvenza Una transizione tra scene nella quale la prima svanisce mentre la seconda compare. A metà della dissolvenza le due scene si trovano brevemente in sovrainpressione.

Downstream Gli eventi o clip presenti in un punto della sequenza successivo rispetto a quello in cui state lavorando sono identificati con questo termine. Gli eventi o clip presenti in un punto della sequenza precedente rispetto a quello in cui state lavorando si chiamano upstream.

DP Abbreviazione di *Director of Photography*, ossia direttore della fotografia.

DV Il termine “digital video” (in minuscolo) fa riferimento a qualunque informazione video che sia memorizzata in modo digitale, mentre l'acronimo DV (in maiuscolo) si riferisce alla più recente tecnologia digitale per la registrazione di immagini video e al formato specifico che utilizza. Questo formato può essere ulteriormente specificato come MiniDV, DVCAM o DVCPRO. Tra le diverse varianti troviamo DV50 e DV100.

EDL Lista delle decisioni di montaggio (*Edit Decision List*). È un file di testo che contiene il minimo necessario di informazioni pertinenti che consentono di ricreare la sequenza. Questi file normalmente sono utilizzati per trasferire progetti da un sistema di montaggio a un altro, per esempio da Avid a Final Cut Pro (o viceversa).

Elemento pratico Qualunque oggetto di scena che sia effettivamente utilizzato in produzione, per esempio una lampada da comodino che fa parte dell'illuminazione della scena. Analogamente, qualunque dispositivo che produca un suono sulla scena, per esempio la portiera di una macchina o un rubinetto dell'acqua, può essere definito “elemento pratico”.

Equalizzazione (Eq) Regolazione fine di una traccia audio tramite l'incremento o la riduzione di certe frequenze (o bande di frequenze). Potete, per esempio, aumentare le frequenze più alte per migliorare la chiarezza o ridurre il rumore di fondo di quelle basse.

Film Utilizzeremo i termini “film”, “video” e “programma” in modo più o meno intercambiabile. Sebbene la maggior parte dei contenuti con cui lavorerete probabilmente nasce su video e finirà per essere distribuito su video, “film” (che in inglese significa anche

“pellicola”) è ancora ampiamente accettato come il termine migliore per riferirsi al mezzo di comunicazione che combina immagini in movimento e suono. Quindi, il termine “realizzazione di un film” fa riferimento alla creazione di progetti con tutti i supporti possibili.

Firewire (o IEEE 1394) Consente trasferimenti di dati ad alta velocità tramite cavi a basso costo. FireWire è la tecnologia che connette la piastra di registrazione DV al computer e trasmette informazioni video, audio e di tempi tutte in una volta e molto rapidamente. Prima dell'avvento del FireWire, la connessione di una piastra a un computer significava collegare fino a sei cavi e dotarsi di una speciale interfaccia sul computer nella quale inserire tutti quei cavi.

Flop Effetto digitale nel quale l'immagine viene rovesciata da sinistra a destra.

Foglio di montaggio Simile a un bollettino di edizione, questo documento viene realizzato durante le riprese ed elenca tutte le inquadrature e le diverse riprese nell'ordine in cui appaiono sul nastro. Esso si concentra sugli elementi di continuità all'interno delle inquadrature: oggetti di scena, costumi, trucco, gesti, posizioni e movimenti degli attori stabiliti per l'inquadratura.

Foley Arte di ricreare effetti sonori accidentali (come il rumore di passi) nello studio di registrazione, in sincronizzazione con le immagini su schermo. Il termine deriva da Jack Foley, uno dei primi rumoristi.

Four-wall Anziché affidare un film a un distributore tradizionale (una società che lo distribuirà nei cinema e pagherà al produttore una percentuale dell'incasso al botteghino), i produttori indipendenti possono decidere di affittare essi stessi una sala cinematografica e presentare il loro film direttamente al pubbli-

co (trattenendo pertanto gran parte dell'incasso). Questo modo di procedere prende il nome di four-walling.

Fucile I microfoni sono spesso identificati tramite la loro area di ricettività. Un fucile è un microfono estremamente direzionale che raccoglie i segnali dentro un'area molto ristretta di fronte al microfono. La maggior parte dei film utilizza microfoni a fucile montati su un'asta per registrare i dialoghi. Ciò consente di collocarli abbastanza lontano dal soggetto da restare fuori dal campo della macchina da presa e di registrare comunque un segnale adeguato con pochissimi rumori estranei provenienti dai lati o da dietro.

Gap Il modo in cui Final Cut Pro indica uno spazio vuoto in una sequenza. La riproduzione delle aree vuote porterà a vedere uno schermo nero o a sentire un silenzio, a seconda di quali tracce contengono lo spazio vuoto.

Giornalieri Per accertarsi che le scene siano state riprese correttamente, il prodotto della giornata di lavoro viene rivisto alla fine della giornata o la mattina successiva (per concedere un po' di sonno dopo una lunga giornata di riprese o, se si gira in pellicola, per dare al laboratorio il tempo di stampare il film).



Grafica di movimento Sottoinsieme di effetti speciali che si concentrano sul movimento e la sovrapposizione di livelli del clip.

Inquadratura Ogni volta che la macchina da presa riprende un angolo o un'immagine diversa degli eventi filmati, il video o il film che ne risulta è un'inquadratura. La parola fa anche riferimento ai diversi modi di inquadrare l'azione, come in "mezzo primo piano" o "campo lungo".

Inserito Primo piano di un oggetto o dettaglio in una scena.

Inserito secondario Inquadratura di un elemento neutrale del luogo delle riprese che non fa parte dell'inquadratura corrente, ma è un componente della scenografia. Nel caso di una scena che si svolge su una spiaggia, un classico inserto secondario sarebbe l'inquadratura di un gabbiano che vola.

Interlacciamento Le immagini video sono costituite da centinaia di linee orizzontali. I televisori visualizzano queste informazioni suddividendo l'immagine in due campi, ciascuno dei quali contiene la metà delle linee in successione alternata. Il campo superiore contiene le linee 1, 3, 5 e così via, mentre quello inferiore contiene le linee 2, 4, 6 e così via. Quando la TV riproduce il segnale, dipinge ogni campo sullo schermo alternativamente, creando l'illusione di un movimento fluido. Questa soluzione prende il nome di interlacciamento.

Jogging Un modo per spostarsi in un clip un fotogramma alla volta, utilizzando la ruota Jog o  e  per andare avanti o indietro un fotogramma alla volta.

Keyframing Ogni volta che chiedete a Final Cut Pro di effettuare modifiche che durano nel tempo (come una dissolvenza in nero), è necessario fornire diversi valori per diversi punti nel tempo. Questi marcatori prendono il nome di keyframe (lett. "fotogrammi chiave") e la loro definizione è detta keyframing.

Lavalier Un piccolo microfono omnidirezionale, normalmente montato sul colletto o sul risvolto della camicia. È progettato in modo da compensare le frequenze molto basse che registra per il fatto di essere adiacente alla cassa di risonanza del petto del soggetto.

Lista delle inquadrature Dettaglio di come una scena verrà filmata, inquadratura per inquadratura. Può essere integrata da una se-

rie corrispondente di schizzi di inquadrature nota come storyboard.

Livello Fa riferimento al livello del volume dell'audio.

Macchinista Lo staff tecnico nelle riprese di un film in genere è diviso in due categorie in base al fatto che maneggi attrezzature elettriche o non elettriche. Un macchinista ha a che fare con attrezzature non elettriche.

Maniglie Materiale aggiuntivo prima e dopo i punti In e Out selezionati. Final Cut Pro può aggiungerle automaticamente durante la cattura.

Marcatore Segnaposto o segnalibro utilizzabile per identificare un fotogramma specifico (o un intervallo di tempo) all'interno di un clip o di una sequenza.

Mascherino Più o meno sinonimo di canale alfa. Quando si lavora su pellicola, fa riferimento a uno spezzone di pellicola che estrae lo sfondo da un'inquadratura durante la stampa in modo da poter inserire quello di un'altra inquadratura. Nell'ambito del montaggio digitale, indica a un programma come Final Cut Pro quali aree del clip sono trasparenti e quali visibili. L'unica differenza è che, mentre un canale alfa è integrato nel clip, un mascherino può essere un clip completamente separato.

Master clip Clip dal quale è stato generato un clip secondario.

Metraggio Tutto il video e l'audio registrato durante le riprese.

Montaggio continuo Qualunque montaggio che mantenga la continuità di azione, spazio, tempo e direzione di movimento sullo schermo nel passaggio attraverso il punto di montaggio.

Montaggio discontinuo Qualunque stacco o transizione che spezzi deliberatamente o accidentalmente la continuità di tempo, spazio o direzione di movimento sullo schermo, o dove l'azione non corrisponde prima e dopo il punto di montaggio.

Montaggio finale A volte chiamato picture lock, è il montaggio finale dell'immagine.

Montaggio preliminare Il primo montaggio di uno spettacolo, che contiene tutto il materiale più o meno nella posizione corretta ma non ancora montato con l'attenzione rivolta allo stile o al ritmo.

Opacità Opposto di trasparenza. Più un oggetto è opaco, più oscura gli oggetti dietro di sé; più è trasparente, più saranno visibili attraverso di esso gli oggetti sullo sfondo.

Origine/registrazione Sistemi di montaggio tradizionali basati su videocassette e costituiti da due piastre: una per la riproduzione dei nastri di origine e una per la registrazione della sequenza definitiva. Questo modello sopravvive anche nel mondo digitale, anche se le piastre di registrazione non sono più necessarie.

Panning (audio) Una traccia audio che proviene dal canale sinistro, destro, da entrambi contemporaneamente (centrale) o da qualunque punto intermedio. Il controllo che effettua questa regolazione prende il nome di "controllo Pan", mentre il movimento della traccia audio da un canale all'altro prende il nome di panning.

Pickup Inquadrature aggiuntive richieste dal montatore, da raccogliere una volta completata la ripresa principale.

Post-produzione Tutto ciò che accade dopo le riprese del film, compresi il mon-

taggio, l'elaborazione del sonoro, gli effetti speciali ecc.

Pot Abbreviazione di “potenziometro”, ossia una manopola (o cursore) di controllo che regola il volume di una traccia particolare o di un input su un pannello di controllo per l'audio multitraccia. Il termine può anche riferirsi a una singola traccia.

Premontaggio Montaggio intermedio del film, che in genere contiene un sonoro incompleto, segnaposti per gli effetti speciali non ancora realizzati e alcune aree di montaggio che richiedono un'ulteriore elaborazione.

Pre-roll e post-roll Affinché Final Cut Pro catturi i clip con precisione, la piastra ha bisogno di alcuni secondi prima che il clip raggiunga la propria velocità, e alcuni secondi dopo il termine del clip in modo che Final Cut Pro possa chiudere il file correttamente. Diverse piastre richiedono quantità di pre-roll e post-roll differenti; è possibile impostare il valore nella finestra General Preferences.

Punti in e out Quando lavorate con un clip, Final Cut Pro consente di impostare speciali marcatori che identificano i fotogrammi di inizio e fine di ciascuna scena che desiderate utilizzare. Tali marcatori sono noti come punti di ingresso e uscita (In e Out).

Ramping Manipolazione della velocità di riproduzione di un clip in modo che vari nel tempo. Per esempio, un'inquadratura può iniziare a velocità normale, rallentare uniformemente fino a raggiungere pochi fotogrammi al secondo, per poi accelerare fino a tre o quattro volte le velocità normale.

Relazione di scarto Relazione tra la quantità di metraggio girato e il film finale. La relazione varia da 5:1, per produzioni a basso budget o per filmati di addestramento, a 100:1 o

più, per le pubblicità in TV o per le produzioni più impegnative.

Rendering Quando Final Cut Pro non è in grado di effettuare i calcoli necessari per riprodurre un effetto in tempo reale, deve interrompersi, elaborare l'effetto e scriverlo in un file su disco. Questo processo prende il nome di rendering. Pertanto, quando si preme Play, Final Cut Pro legge il file e riproduce l'effetto in tempo reale.

Riflesso sull'obiettivo Macchia di annebbiamento o scolorimento che si forma quando una fonte di luce brilla direttamente nell'obiettivo della macchina da presa.

Ripple Atto di spingere avanti o indietro nel tempo tutti gli elementi di una sequenza per far posto a nuovo materiale. Qualunque sia la sua lunghezza, tale durata si propaga in tutta la sequenza come un'onda.

Ripresa Singola iterazione di una scena o inquadratura, come in “prima”, “seconda” e così via.

Riprese cerchiare Alla fine di una giornata di riprese (o la mattina successiva), la troupe in genere si riunisce per rivedere il lavoro della giornata. Il regista identifica le riprese che preferisce e un assistente fa un cerchio attorno alle scelte nel bollettino di edizione (in passato la necessità di risparmiare imponeva che solo una delle riprese cerchiare sarebbe stata stampata su pellicola per il montaggio).

Roll off Eliminazione delle gamme di frequenza indesiderate.

Rolling Spostamento in avanti o indietro nel tempo di un punto di montaggio, effettuato allungando un clip mentre se ne abbrevia un altro.

Rollout del nastro Per essere certi di non terminare il nastro nel bel mezzo di una scena, gli operatori video in genere inseriscono un nuovo nastro nella macchina da presa da due a cinque minuti prima del termine del nastro in uso. Tuttavia, poiché un software di montaggio come Final Cut Pro richiede che vi siano almeno da tre a cinque secondi di registrazione dopo l'ultimo punto di uscita, è consigliabile registrare alcuni momenti "inutili" dopo l'ultima scena sul nastro, in modo che gli ultimi fotogrammi registrati non siano quelli che intendete utilizzare. Queste riprese inutili prendono il nome di rollout del nastro.

Rotoscoping Processo di colorazione digitale dei singoli fotogrammi del film. Viene impiegato principalmente per eliminare errori o fili da un'inquadratura con modellino.

Rumore di fondo A meno che non vi troviate nello spazio, l'ambiente che vi circonda ha un suono caratteristico: in una casa potrebbe essere il mormorio smorzato del frigorifero e il ticchettio di un orologio; in un parco potrebbe trattarsi del vento tra gli alberi e dello squittio di uno scoiattolo. Questi suoni costituiscono ciò che gli autori cinematografici chiamano rumore di fondo o rumore d'ambiente, un importante elemento da considerare quando si registra e si modifica la colonna sonora.

Scrubber area Rappresentazione grafica della lunghezza di un clip o sequenza. La testina di riproduzione, i punti In e Out e i marcatori sono tutti indicati.

Sfondo Elemento di sottofondo di un'ambientazione.

Shuttling Un modo per spostarsi in un clip a velocità variabile tramite il controllo Shuttle. La pressione dei tasti **J** e **L** più volte funge da equivalente di tastiera.

Snapping Stato della timeline. Quando è attivato, alcuni elementi attraggono e afferrano altri oggetti (come estremi del clip, punti di montaggio, punti In e Out, testina di riproduzione, keyframe e marcatori), che vengono trascinati nelle vicinanze.

Sonoro sincronizzato Audio sincronizzato con l'immagine. Per esempio, il sonoro sincronizzato di una sequenza di assaggio di un vino può includere il tintinnio dei bicchieri che vengono collocati sul bancone e la discussione degli assaggiatori sui sentori erba-cei di un Sauvignon.

Sorgente principale La sorgente luminosa primaria di una scena.

Stacco Una transizione tra scene in cui la seconda immagine sostituisce istantaneamente la prima.

Straight edit Taglio, opposto a una dissolvenza.

Sweetening Termine generale che si riferisce a vari tipi di manipolazione utilizzati per migliorare la qualità sonora di un elemento o di una traccia audio. Lo sweetening può includere l'eliminazione di fruscii o schiocchi, l'equalizzazione di una traccia in modo che corrisponda a un determinato ambiente ecc.

Tagliare Un altro termine per indicare il montaggio di un film: per molti anni ha implicato il taglio fisico della pellicola, il raschiamento di parte dell'emulsione, l'applicazione di un collante speciale e il riassetto dei pezzi con il ricorso a un comodo accessorio chiamato "giuntatrice". In questo libro ho utilizzato il termine in senso generale per fare riferimento a qualunque aspetto del processo di montaggio.

Talento Attore, nel gergo cinematografico.

Tavoletta del ciak Noto anche come “ciak”, questo strumento viene utilizzato principalmente per identificare una scena. Nelle produzioni in cui sonoro e immagini sono registrati su supporti separati, il ciak con la barra superiore fornisce un punto di “sincronizzazione” che consente al montatore di allineare le registrazioni separate in fase di post-produzione. L'icona e la scatola di Final Cut Pro mostrano una tipica tavoletta del ciak.

Tendina Una transizione tra inquadrature in cui la seconda immagine sostituisce la prima assumendo una forma riconoscibile, per esempio un cerchio che si espande o un linea diagonale che si muove.

Terzo inferiore Quando si sovrappone un titolo o un altro elemento grafico sopra il terzo dello schermo situato in basso per identificare la persona che parla in un'intervista, si parla di terzo inferiore.

Teste e code Materiale aggiuntivo all'inizio e alla fine di una scena.

Therblig Termine coniato da Frank e Lillian Gilbreth, scienziati comportamentali la cui analisi del comportamento umano fornì un grande contributo ai progressi tecnologici del ventesimo secolo. Fa riferimento all'azione

meccanica più semplice che un essere umano può eseguire. I Gilbreth individuaronο circa diciassette therblig unici. Osservate che “therblig” equivale quasi a Gilbreth scritto al contrario.

Traccia audio È il momento finale della post-produzione, a conclusione del montaggio delle immagini. È il mixaggio del suono da molteplici tracce individuali in quella finale e bilanciata che sarà distribuita con la pellicola.

Trasparente Vecchio termine cinematografico per indicare il compositing. Su pellicola, se due immagini devono essere combinate otticamente, è necessaria una “elaborazione” aggiuntiva in laboratorio.

Window dub Alcune piastre video possono visualizzare numeri di timecode in una finestra posta proprio sopra l'immagine video, in modo da poter vedere l'esatto numero di timecode per qualunque fotogramma visualizzato sul monitor televisivo. Questo codice prende il nome di BITC (Burned-In Timecode). Una duplicazione eseguita con quella finestra prende il nome di window dub (lett. “duplicazione con l'ausilio di una finestra”). Ciò rende possibile la registrazione di valori di timecode anche da un formato di nastro non professionale, come il VHS.