

TECNICA FOTOGRAFICA IN EVOLUZIONE

di Romano Cicognani

■ Proseguiamo l'argomento iniziato nella scorsa puntata, ossia l'allestimento di un audiovisivo fotografico avvalendoci di Adobe Lightroom per selezionare le foto, metterle nel giusto ordine di montaggio, verificare se quanto fatto risulta convincente, sviluppare le immagini digitali e quindi esportarle nel formato scelto per l'inserimento nel programma di montaggio. Questo è uno schema semplificato, costituito da passaggi che approfondiremo strada facendo.

A ciascuno la sua strada

A questo mondo ci sono tanti modi di fare ogni cosa: figuriamoci se esiste una sola procedura per sviluppare un'idea di audiovisivo. Quando si parla di queste cose tra amici, ci si rende conto delle tante strade che si possono seguire per arrivare alla meta. Io esporrò la mia maniera di procedere, senza pretendere che sia l'unica valida.

Come ho già avuto modo di dire, per ogni nuovo lavoro sarebbe bene stendere una sceneggiatura, elencando la successione logica delle varie fasi, mettendo in evidenza gli elementi portanti. Con qualsiasi elaboratore di testi si scrive la traccia abbastanza dettagliata del racconto da realizzare, perché alla fine ciò che serve è ordinare le idee in modo definitivo. Naturalmente si possono fare audiovisivi con semplici raccolte di foto, senza un argomento ben preciso e senza un ordine da rispettare; oppure si realizzano sequenze più raffinate di immagini, ove si cerchi di accostare fotografie in un certo ordine in base al soggetto, ai colori, alle suggestioni quantomeno estetiche da trasmettere. Per questi due casi la sceneggiatura serve a ben poco. Tuttavia un

audiovisivo degno del nome dovrebbe avere un'idea di base, che va sviluppata a mo' di racconto con tanto di inizio, sviluppo e conclusione; qui una sceneggiatura fa comodo.

Costruire la storia

Come ho detto il mese scorso, il caso pratico che illustro riguarda ciò che resta in Guatemala e Messico delle antiche credenze e tradizioni Maya, che a grandi linee vissero in quelle zone dal 300 al 1000; ai primi decenni del 1500 arrivò la colo-

MAYA - SCENEGGIATURA

0:00 ---

1. **COSMOLOGIA** usando disegno Cosmologia:

2:30 ---

 - a. (parlato Eli 0:23) Cominciare da *Axis Mundi*, l'albero sacro attorno al quale gira il mondo. Partire dalle fronde per *Supramundo*, quindi tronco per *Mundo* e infine radici per *Inframundo* [Titoli 8 foto]
2. **MUNDO - Mondo reale:**

4:05 ---

 - a. Iniziare con paesaggio
 - b. Scene di vita: strade di città, mercati, gente (poche immagini)
 - c. Al mercato, chiesa, gente che entra, candele e uomo che prega, uomo che fa sacrificio all'esterno
 - d. Passaggio a sacrificio esterno, con uomo che invoca [38]

4:50 ---

 - e. (parlato Eli 1:00) Santi cristiani, santo maya Maximon-San Simon [11]
 - f. Maximon (presso casa privata 0:25) [14]

6:15 ---

 - g. Sciamano che fa predizione con pietruzze e libro-calendario [11]
 - h. Donna e uomo che fanno sacrificio con fuoco, candele e croce [8]

7:20 ---
3. **INFRAMUNDO - Partire da Siti archeologici**

8:23 ---

Poi foto sotterranee (scale, gallerie...) (parlato Eli 1:00) [19]

9:23 ---

 - a. Mostrare il sole che diventa sempre più scuro fino a che il giaguaro se lo mangia (pitture e foto). Buio. Pitture, dei, morte, scheletri, offerte e vasi per il viaggio, personaggi vari con teschi, tesori, gioielli... [43]

10:23 ---
4. **SUPRAMUNDO - ...Effetti vari fino a uscita su cielo notturno, con stelle e costellazioni... [1]**
5. **MUNDO - ...poi luce debole tra le fronde degli alberi per tornare su un tronco del Mundo. Dal tronco alla festa di Ognissanti: gente, cimitero, tombe, aquiloni e legame coi defunti in cielo (parlato Eli 1:05), chiudendo il cerchio Mundo, Inframundo, Supramundo, Mundo [31]**

11:23 ---

12:23 ---

FINE

Figura 1 - Esempio di sceneggiatura, riferita al progetto descritto.

nizzazione spagnola. L'aspetto odierno più interessante è il sincretismo religioso, un intreccio complesso tra cristianesimo e antiche credenze come sciamani o sacrifici a divinità e santi locali. Queste note sommarie servono a spiegare la scelta del tipo di audiovisivo da realizzare, completamente basato sulla cosmologia Maya: la vita terrena (Mundo), quella dopo la morte (Inframundo) e la salita al cielo (Supramundo).

La sceneggiatura (Figura 1) è totalmente focalizzata sui particolari citati; quindi gli aspetti più turistici sono ignorati quasi del tutto, mettendo solo le poche immagini che servono allo sviluppo del tema. L'asse portante è costituito da particolari degli affreschi presenti a Merida e Città del Messico, che illustrano la storia antica e moderna di quei popoli. Altra fonte importante di immagini sono stati i musei dei resti archeologici. Il tutto condito con commenti in lingua spagnola della nostra guida. L'insieme si configura come storia abbastanza complessa, fatta di immagini scelte in maniera molto oculata e strettamente attinenti al tema; un esempio tipi-

co di rinuncia a tante foto che piacerebbe mettere ma che poco avrebbero a che fare con l'obiettivo.

Scegliere le foto

Lightroom mette a disposizione uno strumento molto potente per la selezione delle foto e dei filmati: anche questi ultimi possono essere archiviati e visualizzati in LR, mentre per la loro ottimizzazione si può ricorrere a Photoshop (lo sapevate?) o Premiere, tanto per rimanere in casa Adobe. Lo strumento di cui parliamo sono le Raccolte (Figura 2).

Usando il pannello di sinistra si visualizzano le immagini, navigando nelle cartelle. Quando vediamo un'immagine da mettere nella Raccolta, è sufficiente selezionarla col mouse e premere il tasto B, comando diretto equivalente alla voce di menu "Aggiungi a raccolta rapida". Il procedimento può proseguire velocemente, selezionando una foto e premendo B.

Ad un certo punto si deciderà di salvare la Raccolta rapida in una definitiva: si

clicca col pulsante destro del mouse sulla riga della Raccolta rapida e si assegna il nome desiderato; così facendo si svuota il raccoglitore provvisorio della Raccolta rapida, travasandolo nella raccolta definitiva appena salvata.

Non si spreca spazio!

Il meccanismo funzionale delle Raccolte è semplice e geniale. Le immagini selezionate restano al loro posto sul disco rigido; non vengono neppure ricopiate altrove, operazione che comporterebbe un notevole consumo di spazio. Da qualche parte Lightroom salva il nome della raccolta e i link ai file originali compresi in quella raccolta: con pochi byte si memorizza tutto! Ciò consente una velocità operativa formidabile, senza accessi pesanti sul disco. Nelle prossime puntate completeremo questo progetto, per la parte da svolgere in Lightroom. Nel frattempo... lavorate gente!

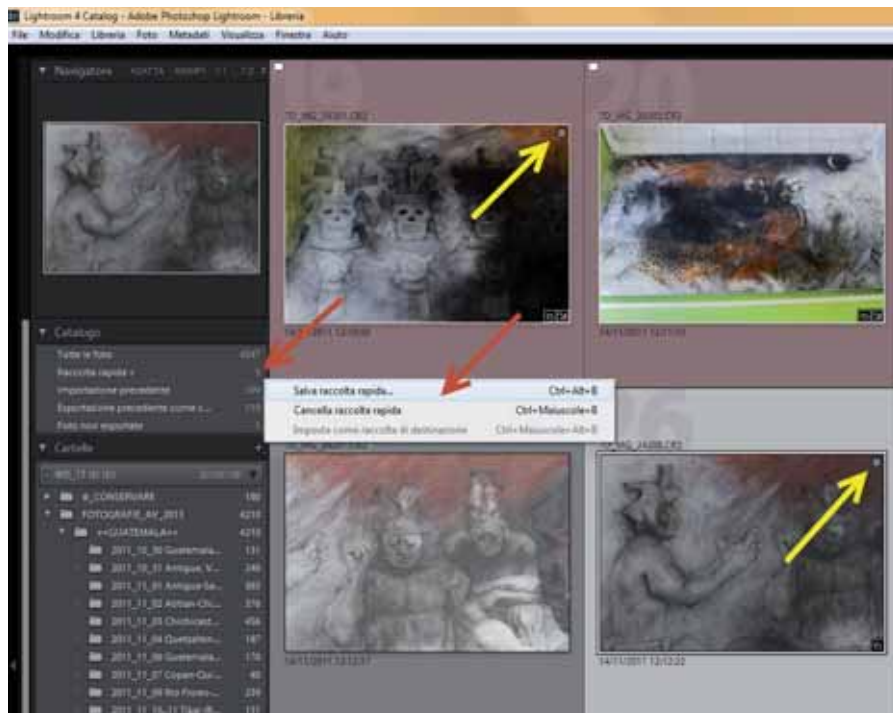


Figura 2 - Particolare che mostra come selezionare le immagini da mettere nella Raccolta rapida. Si tratta di scegliere una foto e premere il tasto B; poi spostarsi su un'altra foto e premere ancora B e così via. Le immagini prescelte presentano un punto grigio in alto a destra (freccia gialle), mentre le altre non l'hanno. La freccia rossa a sinistra evidenzia la riga della Raccolta rapida, che indica 5 selezioni. Cliccando col pulsante destro del mouse su quella riga, compare l'opzione di salvare la raccolta, assegnandole un nome a piacere.



Figura 3 - In alto (freccia gialla) il set di raccolte di nome ++MAYA. Esso contiene le raccolte preparate per l'audiovisivo. Con la freccia rossa è indicato lo schema finale di montaggio. Subito sotto ci sono le raccolte di affreschi selezionati per la conduzione del racconto, poi tutte le altre categorie predisposte.