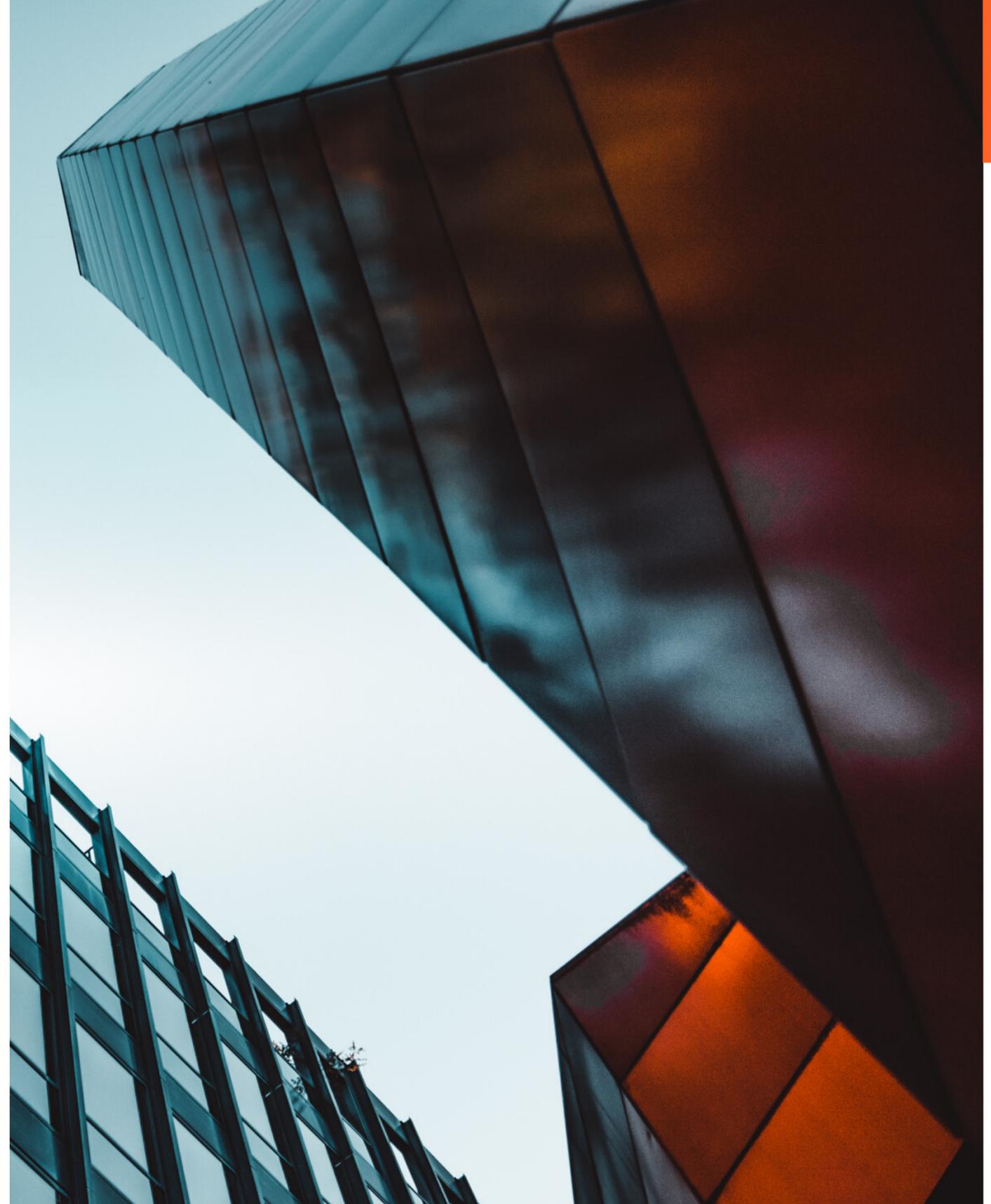




Sequenze & piani di ripresa



INQUADRATURA:

unità base del discorso filmico: è la rappresentazione in continuità di uno spazio e in un preciso tempo.

Ogni inquadratura è risultato di una combinazione di:

- **livello profilmico:** tutto ciò che sta davanti alla macchina, che è lì solo per essere filmato e fa concretamente parte della storia filmata
- **livello filmico:** insieme di codici cinematografici, come inquadratura, distanze, dialettica di campo e fuori campo

PIANO:

porzione di spazio organizzata e composta per essere ripresa.





SCENOGRAFIA:

modificazione o creazione di un ambiente in funzione della ripresa cinematografica e della realizzazione di un film (l'ambiente è spesso legato alle figure, che vi entrano a fare parte, quindi non è un semplice contenitore, a volte entra in sintonia con il personaggio (personaggio triste – luogo angoscioso) per renderlo più espressivo.

Tipologia di ambienti:

- a. **Realista:** l'ambiente non ha altra implicazione che la sua stessa materialità, non significa nient'altro che quello che è.
- b. **Impressionista:** ambiente scelto e modificato in funzione della domanda psicologica dell'azione, è paesaggio di uno stato d'animo.
- c. **Espressionista:** può essere più o meno funzionale all'azione psicologica, ma è esplicitamente artificiale, a differenza dei primi due.

LA LUCE:

A) INTRADIEGETICA:

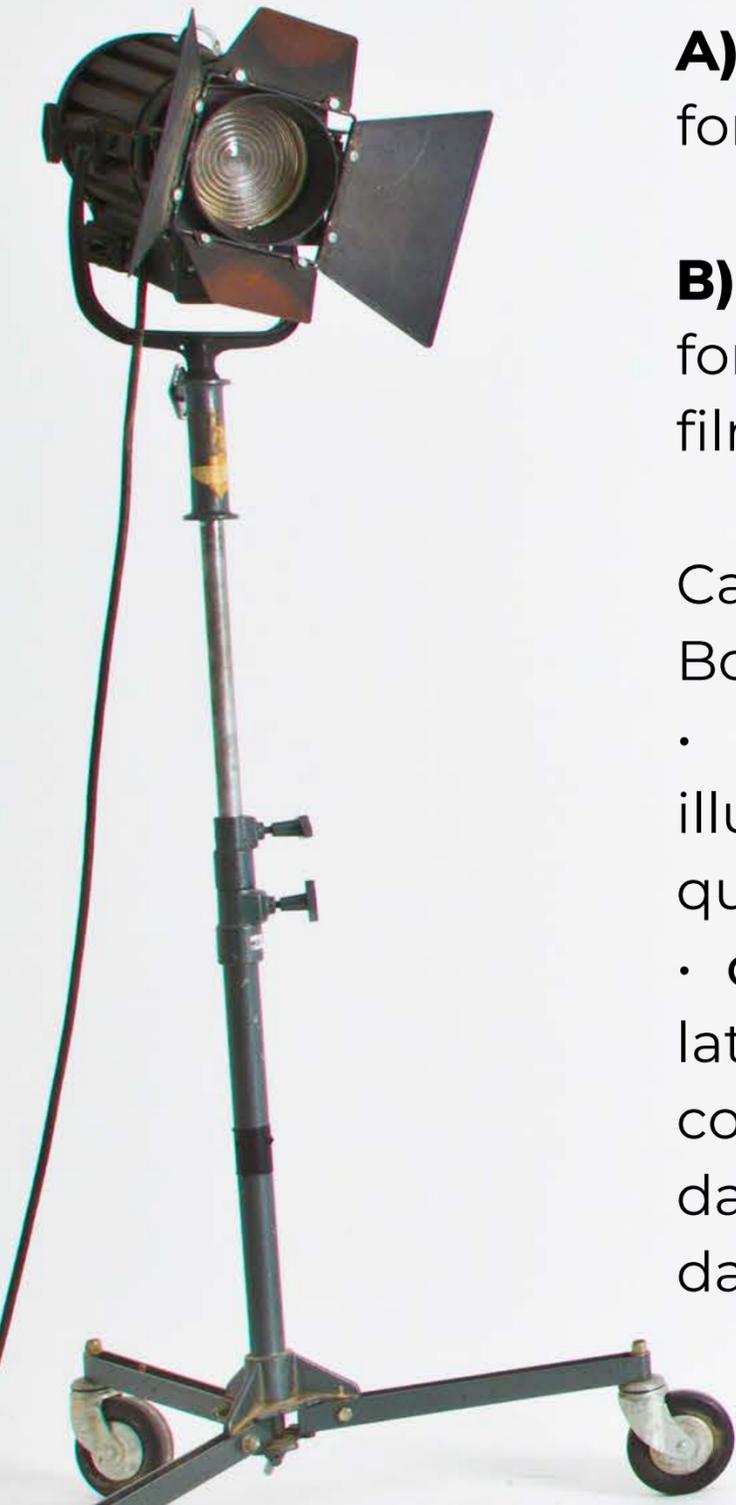
fonti di luce che fanno parte della messa in scena;

B) EXTRADIEGETICA:

fonti di luce e riflettoni che esistono solo nella realtà produttiva del film, come riflettori, che non vengono mai ripresi.

Caratteristiche fondamentali della luce sono 4, secondo il modello Bordwell-Thompson:

- **qualità** (illuminazione contrastata vs illuminazione diffusa, illuminazione in cui le zone d'ombra sono separate nettamente da quelle illuminate vs rappresentazione più omogenea dello spazio)
- **direzione** (luce frontale -no ombre/immagine appiattita-, luce laterale -scolpisce il volto e accentua il gioco ombre-luci-, controluce - stacca figura dallo sfondo e ne delinea i contorni-, luce dal basso - deformazione del volto con tratti drammatici-, luce dall'alto -tipica delle luci dietetiche)



LA LUCE:

- **sorgente:** punto da cui proviene l'illuminazione;
- **colore:** (anche riferito al bianco&nero) riferito all'uso studiato di luce ed ombre (ad es. i colori chiari attirano l'attenzione più di quelli scuri).

Raramente lo **spazio profilmico** è illuminato da una sola luce:

1. **key-light** (o luce di taglio posta frontalmente all'oggetto, lo mette in evidenza, ombre forti);
2. **fill light** (riempitiva e diffusa, contrasta l'effeto della luce di taglio e crea ombre lievi);
3. **back light** (che è posta attorno alla figura, in genere dietro e la stacca dal fondo).





LA SCALA DEI PIANI & IL VOLTO UMANO



Progetto Erasmus+ Azione Chiave 2 "Partenariats Stratégiques" - rif: 2019-1-FR02-KA205-015820

SCALA DEI PIANI:

diversa possibilità di ogni inquadratura di rappresentare un elemento profilmico da una maggiore o minore distanza

SCALA DEI PIANI PER L'AMBIENTE:



Progetto Erasmus+ Azione Chiave 2 "Partenariats Stratégiques" - rif: 2019-1-FR02-KA205-015820

a. campo totale: utile a testimoniare la preponderanza dell'ambiente sul personaggio;



b. campo lungo: inquadratura che abbraccia una porzione di piano particolarmente estesa; si ottiene forte preponderanza dell'ambiente sul personaggio;

c. campo medio: ristabilisce equilibrio tra figura ed ambiente; si ha prospettiva dello spettatore a teatro;



SCALA DEI PIANI PER FIGURE UMANE:



Progetto Erasmus+ Azione Chiave 2 "Partenariats Stratégiques" - rif: 2019-1-FR02-KA205-015820



d. figura intera: figura umana che occupa i due terzi o più della verticale dell'inquadratura, afferma la centralità del personaggio;

e. piano italiano: dalle ginocchia in sù;



f. piano americano: dall'anca in sù;



g. mezza figura: dalla vita in sù;



SCALA DEI PIANI PER FIGURE UMANE:



Progetto Erasmus+ Azione Chiave 2 "Partenariats Stratégiques" - rif: 2019-1-FR02-KA205-015820



h. primo piano:
dalle spalle in su;



j. particolare:
parte di volto o del corpo umano;

i. primissimo piano:
solo il volto;



k. dettaglio:
piano ravvicinato di un determinato oggetto;





LA CORNICE E I GLI SPAZI

L'inquadratura è composta sia dallo **spazio in campo** e quello **fuori campo**.

SPAZIO IN CAMPO:

comprende tutto ciò che ci viene mostrato (è uno dei possibili quadri in cui possiamo dividere l'inquadratura);

SPAZIO FUORI CAMPO:

comprende tutto ciò che non viene mostrato.

Campo e fuori campo sono spesso in rapporto di reversibilità.

E' possibile alternare differenti inquadrature (in alto, in basso, a destra e sinistra, dietro la scenografia e dietro la macchina da presa all'interno del fuori campo). Alternando le inquadrature in campo e fuori campo.

In questo modo nasce una dialettica tra quello ciò che si può vedere e il sapere del personaggio e il non poter vedere e il non sapere dello spettatore

Possiamo quindi evidenziare un **fuori campo attivo** (in cui ciò che non è inquadrato spinge il pubblico a porsi delle domande) e il **fuori campo passivo** (non suscita nessuna curiosità); ma anche un **fuori campo concreto** (campo escluso che abbiamo già avuto modo di vedere) e **fuori campo immaginario** (campo che possiamo solo immaginare che esista)





LE INQUADRATURE:

OGGETTIVA:

inquadratura nella quale vengono mostrati i segni delle emozioni sul volto dei personaggi.

SOGGETTIVE:

inquadrature che esprimono un punto di vista ben definito, che non è più quello dell'istanza narrante, ma di un personaggio. Importanza dello sguardo, che suggerisce sentimenti, stabilisce rapporti.



INQUADRATURE SOGGETTIVA:

Il punto di vista, presente in una prima inquadratura, in uno spazio in cui un personaggio è dotato di uno sguardo; c'è una transizione tra una inquadratura e l'altra, in rapporto di simultaneità o continuità; in una precisa posizione della macchina da presa da cui si guarda vengono mostrati oggetti; tutto viene tenuto insieme dalla consapevolezza della presenza del personaggio e che stia guardando quell'oggetto.

SEMI-SOGGETTIVA:

Inquadratura che, pur rappresentando lo sguardo di un personaggio, non ne rispetta sino in fondo la posizione (ad es., la macchina inquadra l'oggetto e il personaggio da due posizioni leggermente differenti).

FALSA SOGGETTIVA:

Inquadratura che pur simulando un carattere di soggettiva stilistica si rivelano poi, o si trasformano in itinere, in piani oggettivi.



I MOVIMENTI DI MACCHINA



Ogni inquadratura può essere (oltre che angolata, in campo/fuori campo, oggettiva/soggettiva) anche **statica o dinamica**, in una dialettica tra filmico e profilmico:

profilmico statico ↔ filmico statico
profilmico statico ↔ filmico dinamico
profilmico dinamico ↔ filmico dinamico
profilmico dinamico ↔ filmico statico

A determinare la dinamicità del filmico sono, ad un primo livello, i movimenti di macchina.



MOVIMENTI DI MACCHINA:

PANORAMICA:

la camera, fissata su un cavalletto, ruota sul proprio asse verticale, orizzontale o obliquo; un tipo particolare di panoramica è quella a 360°; tende a esprimere un punto di vista soggettivo.

CARRELLATA:

la camera è fissata su di un carrello o su di un veicolo (è laterale quando la camera segue un personaggio; a precedere quando lo precede e a seguire quando lo segue; è aerea quella effettuata grazie ad un drone/velivolo).



TRAVELLING:

insieme di movimenti di macchina che uniscono alle panoramiche e ai carrelli la possibilità di salire e scendere con:

- a. **gru:** la macchina è fissata ad una vera e propria gru;
- b. **dolly:** veicolo a ruote sul quale viene sistemata la telecamera;
- c. **louma:** braccio meccanico in grado di sollevare una macchina fino a 17 kg (in questo caso l'operatore non è più vicino alla macchina);
- d. **steady camera:** intelaiatura dotata di ammortizzatori, indossata dal tecnico che annulla qualsiasi movimento involontario o brusco.

CARRELLATA OTTICA:

attraverso la variazione della distanza focale dell'obiettivo, si può dar vita a passaggi da un piano più distanziato a uno più ravvicinato (zoom in avanti/indietro)





FUNZIONI DEI MOVIMENTI DELLA MACCHINA:

a. Funzione descrittiva:

funzione di rappresentazione di uno spazio attraverso:

movimenti subordinati: movimenti che seguono la traiettoria di un personaggio;

correzione di campo: brevi movimenti della macchina da presa, rapportati a quelli di un personaggio che si sposta all'interno di uno spazio limitato (per mantenere la stabilità del personaggio all'interno dell'inquadratura).

movimenti liberi: movimenti che prescindono da quelli profilmici, in cui la macchina da presa si muove liberamente nello spazio.





b. Funzione estensiva: un movimento di macchina all'indietro allarga l'inquadratura da un oggetto ad uno spazio più esteso (l'oggetto assume particolare rilevanza all'interno della scena).

c. Funzione selettiva: la macchina avanza verso un oggetto, così da renderlo più visibile allo spettatore.

d. Funzione connettiva: messa in relazione di due o più oggetti profilmici, per sottolinearne comunanze e differenze.

e. Funzione di costruzione di un regime di focalizzazione: mette a fuoco l'attenzione dello spettatore su un particolare oggetto, altrimenti tralasciato.



Caratteristiche dei piani in movimento:

A. DURATA

B. VELOCITÀ

Il loro rapporto determina fenomeni diversi di aspettativa nel pubblico.

