

**Laboratorio di
creazione di
prodotti
audiovisivi
digitali**

START



**prof.
giorgio cipolletta**

**07-11-2022 Introduzione
all'AUDIOVISIVO.**

14-11-2022 Componenti visive

- spazio
- linee e forma
- tono
- colore
- movimento
- ritmo
- storia e struttura visiva

**28-11-2022 Montaggio video
Esercitazioni di gruppo**

**12-12-2022 Montaggio finale e
presentazione**

ESAME



Progettare e realizzare un meme sul CAMBIAMENTO CLIMATICO accompagnato da una breve relazione.

Progettare e realizzare un breve cortometraggio individuale sul CAMBIAMENTO CLIMATICO (durata max 12 minuti) accompagnata da una breve relazione.

COMPOSIZIONE CORTOMETRAGGIO CORALE FINALE

**Esame orale: discussione sui progetti realizzati e colloquio finale sui volumi: Bruce Block Grammatica delle immagini Voll. 1-2
Dino Audino, Roma, 2019**

ESAME



Progettare e realizzare un meme sul CAMBIAMENTO CLIMATICO accompagnato da una breve relazione.

Progettare e realizzare un breve cortometraggio sul CAMBIAMENTO CLIMATICO (durata max 12 minuti) accompagnata da una breve relazione

Esame orale: discussione sui progetti realizzati e colloquio finale sui volumi: Bruce Block Grammatica delle immagini Voll. 1-2 Dino Audino, Roma, 2019

Il linguaggio audiovisivo

IL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO Il linguaggio audiovisivo è in realtà un macrolinguaggio, risultante della fusione di più linguaggi costitutivi. Le opere realizzate con il linguaggio audiovisivo hanno bisogno dell'apporto separato e convergente delle specifiche varianti di altri linguaggi. Ognuno di essi è a sua volta una versione particolare di linguaggi più generali, preesistenti a quello audiovisivo. Si tratta di linguaggi (con proprie autonome tradizioni, evoluzioni e regole) che, integrati nel più complesso linguaggio audiovisivo, si adattano e si trasformano dando vita a varianti linguistiche.

Il linguaggio audiovisivo

IL LINGUAGGIO FOTOGRAFICO



In questa scena di **"Effetto notte"** (*"La nuit américaine"*, r. di François Truffaut, 1973, FR, IT) viene visualizzata la pratica dei giornalisti, quando parte della troupe si ritrovava il giorno dopo le riprese per commentarle, una volta che erano state stampate.



In questa scena di **"RKO 281 - La vera storia di Quarto potere"** (*"RKO 281"*, r. di Benjamin Ross, 1999, USA, UK) viene ricostruita, anche se in modo un po' fantasioso, la realizzazione di un passaggio fondamentale di Quarto potere (1941), in cui il regista Welles e il direttore della fotografia Greg Toland effettuarono angolazioni dal basso.

IL LINGUAGGIO DELL'ILLUMINAZIONE



In questa scena di **"Cantando sotto la pioggia"** (*"Singin' in the Rain"*, r. di Stanley Donen e Gene Kelly, 1952, USA) i due protagonisti entrano in un teatro di posa azionando l'abbondante parco di illuminatori tipico della vecchia Hollywood.



"L'ombra del vampiro" (*"Shadow of the Vampire"*, r. di Elias Merhige, 2000, USA, UK, LU) descrive in maniera fantasiosa il making di *"Nosferatu il vampiro"* del 1922. Nella sequenza di inizio viene ricostruita le modalità di ripresa e illuminazione tipiche degli anni Venti.

Il linguaggio audiovisivo

LINGUAGGIO DELL'AMBIENTAZIONE (scenografia)



C "Viale del tramonto" ("Sun... :
-

- Norma Desmond!
- Pensavo fosse morta.

*In questa sequenza di **"Viale del tramonto"** ("Sunset Boulevard", r. di Billy Wilder, 1950, USA) Norma Desmond, una ex diva del muto, si illude di poter di nuovo entrare nel mondo del cinema. Assiste così alle riprese in un tipico allestimento di un teatro di posa di uno Studios hollywoodiano. Da notare che gli studios ospitavano anche le stanze di lavoro degli sceneggiatori.*



C "Cantando sotto la pioggia... :
-

*La scenografia di questa scena di **"Cantando sotto la pioggia"** ("Singin' in the Rain", r. di Stanley Donen e Gene Kelly, 1952, USA) è costruita con una prospettiva forzata: la pedata e l'alzata dei gradini hanno una dimensione sempre più ridotta verso il fondo per dare l'illusione della prospettiva e assicurare una forte profondità di immagine..*



C "Effetto notte" ("La nuit a... :
-

*In questa scena di **"Effetto notte"** ("La nuit américaine", r. di François Truffaut, 1973, FR, IT) è visibile il carattere fittizio dell'allestimento scenografico.*



C "Mezzogiorno e mezzo di ... :
-

*In questa clip sono stati montati tre spezzoni tratti da **"Mezzogiorno e mezzo di fuoco"** ("Blazing Saddles", r. di Mel Brooks, 1974, USA) in cui si vede l'allestimento scenografico tipico di un western. La storia ha un tono comico-demenziale: gli abitanti di un villaggio ne costruiscono uno finto per ingannare i banditi e assalirli di sorpresa. La camera però, a un certo punto, si stacca dall'"azione" e panoramica verso... dei teatri di posa cinematografici veri.*



C "Il giorno della locusta" ("... :
-

*In questa scena de **"Il giorno della locusta"** ("The Day of the Locust", r. di John Schlesinger, 1975, USA), ambientato nella Hollywood degli anni Trenta, crolla l'intero allestimento scenografico di un film in costume all'interno di un teatro di posa.*

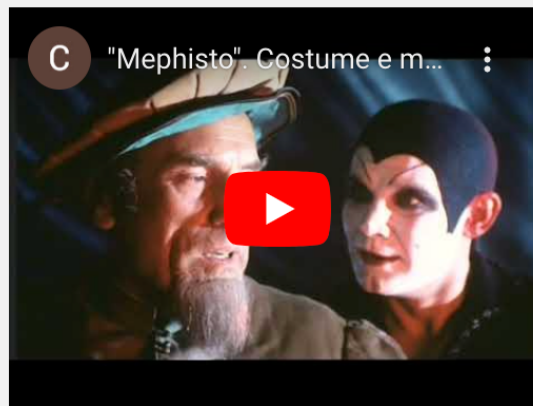
Il linguaggio audiovisivo

IL LINGUAGGIO DEL CORPO (l'attore)



In questa scena di "Effetto notte" ("La nuit américaine", r. di François Truffaut, 1973, FR, IT) l'attrice interpretata da Valentina Cortese non riesce a recitare la sua parte e obbliga la troupe a diversi ciak.

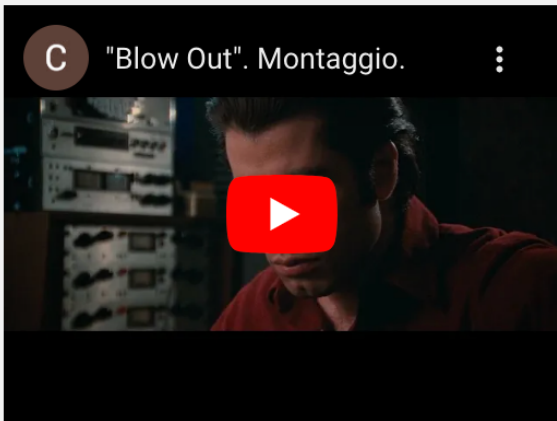
IL LINGUAGGIO DELLA CARATTERIZZAZIONE (costume e make-up)



"Mephisto" (r. di István Szabó, 1981, HU) narra di un attore che durante il nazismo "vende la sua anima" ai gerarchi, in cambio di riconoscimenti e successo. A teatro, però, questa sua viltà non si coglie affatto nella forza con cui, protetto dal costume e dal make-up di scena, interpreta la parte di Mephisto, cioè quella del diavolo tentatore di Faust.

Il linguaggio audiovisivo

IL LINGUAGGIO DEL MONTAGGIO



Usando una tipica moviola verticale statunitense il protagonista di **"Blow Out"** (r. di Brian De Palma, 1981, USA) "mette a sincrono" la pellicola con il suono registrato sul nastro magnetico per individuare da dove è partito il colpo d'arma da fuoco che ha colpito l'auto in transito.

IL LINGUAGGIO DELLA MUSICA



In questa scena di **"Cantando sotto la pioggia"** ("Singin' in the Rain", r. di Stanley Donen e Gene Kelly, 1952, USA) si mostra come erano le sale cinematografiche di lusso alla fine degli anni Venti, alla vigilia dell'invenzione del sonoro: una intera orchestra suonava dal vivo la musica appositamente scritta per film.

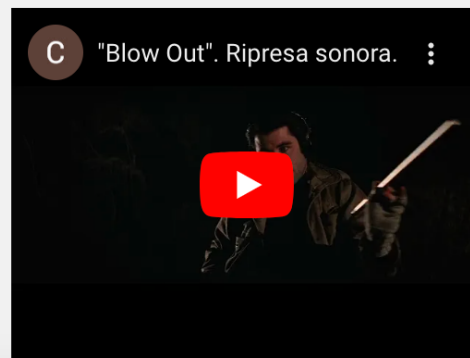
IL LINGUAGGIO DEL SUONO



In questa scena di **"Cantando sotto la pioggia"** ("Singin' in the Rain", r. di Stanley Donen e Gene Kelly, 1952, USA) si ripercorrono scherzosamente le problematiche tecniche dei primi anni del sonoro. Gli attori non erano abituati alla ripresa sonora e le macchine da presa erano molto rumorose e dunque operavano all'interno di cabine insonorizzate.



In questa scena di **"Effetto notte"** ("La nuit américaine", r. di François Truffaut, 1973, FR, IT) si mostra una tipica ripresa di rumori per il cinema.



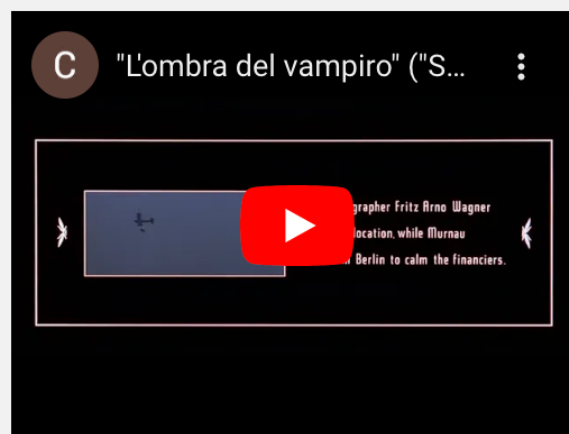
Il protagonista di **"Blow Out"** (r. di Brian De Palma, 1981, USA) riprende con un microfono "fucile", registrando col suo Nagra, una serie di suoni d'ambiente. In questo modo registra però inavvertitamente anche i suoni di un incidente che si rivelerà essere, in realtà, un attentato.

Il linguaggio audiovisivo

IL LINGUAGGIO DELLA GRAFICA



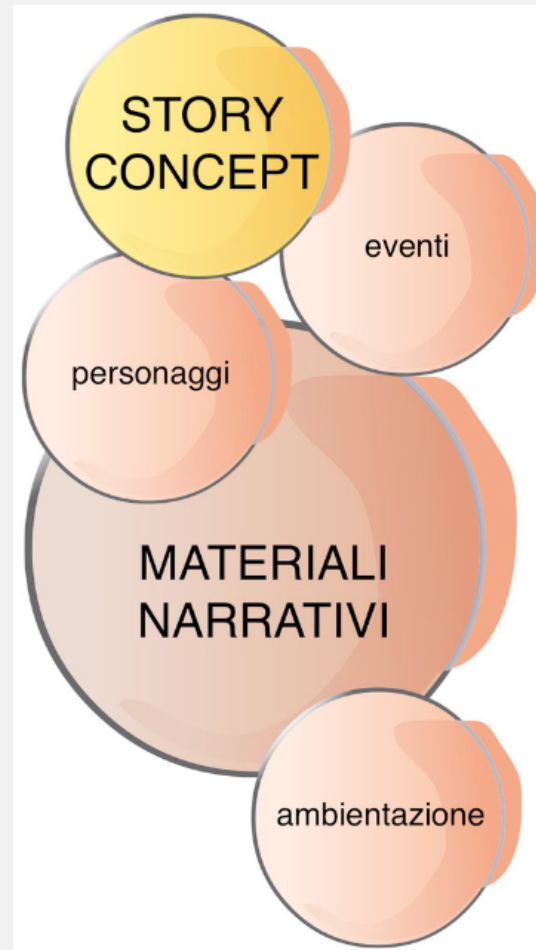
I titoli di testa di "Cantando sotto la pioggia" ("Singin' in the Rain", r. di Stanley Donen e Gene Kelly, 1952, USA) sono preceduti dall'apparizione dei tre personaggi principali, presentati con un intervento grafico sui loro ombrelli. Da notare che la musica comincia con l'apparizione del logo della casa di produzione.



"L'ombra del vampiro" ("Shadow of the Vampire", r. di Elias Merhige, 2000, USA, UK, LU) descrive in maniera fantasiosa il making di Nosferatu il vampiro del 1922. Sono presenti diversi intertitoli, anche se elaborati graficamente in maniera moderna.

la narrazione

I materiali narrativi



I **materiali narrativi** sono gli elementi di base che sostengono un racconto e sono costituiti da:

eventi, personaggi e ambientazione.

Gli *eventi*, che nel loro insieme costituiscono la *storia*, sono i fatti che accadono lungo l'arco della narrazione.

I *personaggi* sono coloro che provocano o subiscono quegli eventi.

L'*ambientazione* è il luogo e il tempo dove gli eventi si svolgono.

Al fondo però di questi elementi vi è, sul piano narrativo, un nucleo intimo del film che sintetizza le scelte fondamentali riguardo agli eventi ed ai personaggi: lo story concept. Lo *story concept* comprende la dinamica essenziale degli eventi e la funzione svolta dai personaggi principali.

la configurazione

La configurazione



La **configurazione** costituisce l'insieme delle operazioni di modellazione che il materiale narrativo ancora grezzo (*storia, personaggi e ambientazione*) subisce per renderlo unitario e coerente prima della sua articolazione in sequenze. Il materiale narrativo, costituito da storia e personaggi, è come un gruppo di ospiti che interagiscono tra loro all'interno di una casa (l'*ambientazione*): la *configurazione* stabilisce da che punto di vista si osserva ciò che accade nella casa (è quello esterno di chi guarda dalle finestre? Oppure coincide con lo sguardo di un personaggio?), se tra le persone presenti c'è un'atmosfera allegra o triste (il tono) e se quel che vi accade è molto o poco (densità narrativa).

la composizione

La composizione



La **composizione** consiste nella dislocazione del *materiale narrativo*, conformemente alle scelte di *configurazione*, lungo tutto l'arco del film. I procedimenti che sovrintendono alla composizione sono:

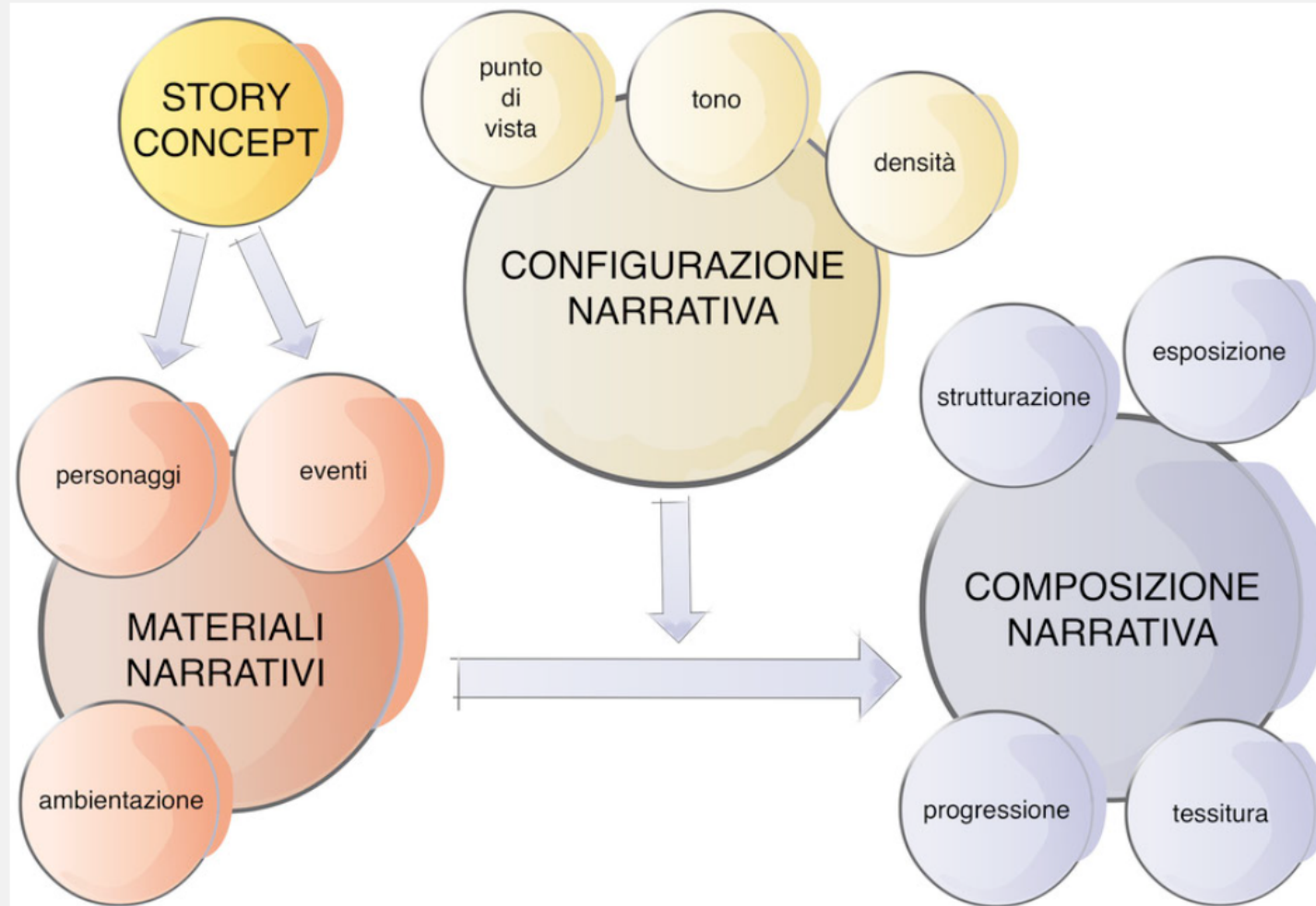
la **strutturazione** (il racconto cinetelevisivo viene scandito in *scene* e *sequenze*, che si svolgono in precisi luoghi e tempi, secondo un certo ordine e raggruppandosi secondo determinati criteri; solo così si può assicurare l'intima unitarietà del racconto, in modo che il pubblico lo fruisca con una impressione di continuità);

l'**esposizione** (la *storia* è sottoposta ad uno sviluppo che precisa ed articola gli eventi, ne sopprime o riduce altri, e infine li propone in un determinato ordine);

la **tessitura** (i *personaggi* nel loro incontro/scontro con la storia producono una serie di reazioni, di interazioni, di dialoghi... il che dà vita a varie linee narrative che si intrecciano continuamente tra loro);

la **progressione** (il *tono*, la *densità* e il *punto di vista* influiscono direttamente sulla capacità del racconto di interessare il pubblico, guidarlo verso il finale e dargli la sensazione di un tutto unitario).

Materiali narrativi, configurazione e composizione sono tra loro strettamente interdipendenti: gli sceneggiatori nel loro lavoro non li trattano in maniera separata, ma li gestiscono con lo stesso spirito con cui un compositore scrive le parti degli strumenti che daranno vita ad un'unica sinfonia. Separarli ha più che altro un fine analitico: è utile per scoprire a ritroso i meccanismi della costruzione del racconto.



NARRAZIONE

STORIA
(il 'cosa')

Eventi

Azioni

Avvenimenti

Personaggi

Esistenti

Ambiente

DISCORSO
(il 'come')

Strutture della
trasmissione
narrativa

manifestazione
in un medium

LA NARRAZIONE CINETELEVISIVA

Il linguaggio che universalmente gode di maggior successo quando si tratta di narrare è quello cinetelevisivo. Gli spettatori di un film ad esempio sono sempre inesorabilmente superiori al numero dei lettori del romanzo da cui il film è stato tratto. La storia è la stessa, ma la massa del pubblico preferisce vederla al cinema o in tv. **Definiamo pertanto narrazione cinetelevisiva, ogni concatenazione di eventi e personaggi raccontata con il linguaggio cinetelevisivo.**

Il linguaggio cinetelevisivo è *naturalmente* narrativo. La lingua parlata e scritta può essere usata per pregare, elencare, incitare, non solo per *raccontare*. Il linguaggio cinetelevisivo invece si è costituito solo per *raccontare* qualcosa a qualcuno. Persino l'*informazione*, passando attraverso il linguaggio cinetelevisivo, diventa *narrazione*. Il *telegiornale* presenta una o più persone che *raccontano storie* fatte di *eventi* e *personaggi*. Nei programmi di varietà televisiva sono gli stessi presentatori a farsi *personaggi*: sono scelti per disporre di un insieme di caratteristiche pubbliche che li rende credibili per quel certo tipo di trasmissione. Anche nelle cronache sportive televisive la tendenza è sempre quella di creare il personaggio ed enfatizzare l'evento.

Si è portati a pensare che il prodotto cinetelevisivo sia, in ultima analisi, un insieme di immagini e suoni. Nella realtà è soprattutto **narrazione**. Non è un caso se la progettazione della narrazione, dal punto di vista produttivo, viene prima della ripresa filmata: tutte le opere cinetelevisive sono precedute da un lavoro di scrittura chiamato *fase letteraria*. La sceneggiatura di un film viene elaborata mediamente nel corso di un anno, le riprese invece possono risolversi in due mesi; l'edizione di un telegiornale di venti minuti, del resto, è preceduta da ore di scrittura a più mani. La *fase letteraria* serve a mettere a fuoco la narrazione, in tutti i suoi aspetti. Le immagini e i suoni intervengono successivamente, sono la *realizzazione* di ciò che prima è stato pensato, dibattuto, scritto e riscritto. Una volta che l'opera è conclusa essa appare costituita solo da immagini e da suoni, nella realtà essa sta in piedi perché vi è, in filigrana, una *trama narrativa* che regge tutto.

INQUADRATURA

tutti i fotogrammi/frame tra
un taglio e un altro

tutti i fotogrammi/frame tra
l'avvio della ripresa e lo stop

QUADRO

il singolo fotogramma/frame
considerato dal punto di vista
compositivo

FOTOGRAMMA/
FRAME

ogni singola unità fotografica che
costituisce la ripresa: *fotogramma*
per la pellicola, *frame* per il video.

IMMAGINE

il fotogramma/frame o
inquadratura considerato dal punto
di vista compositivo e da quello
della resa figurativa.



La grandezza scalare indica la dimensione che il soggetto umano occupa all'interno dell'inquadratura.

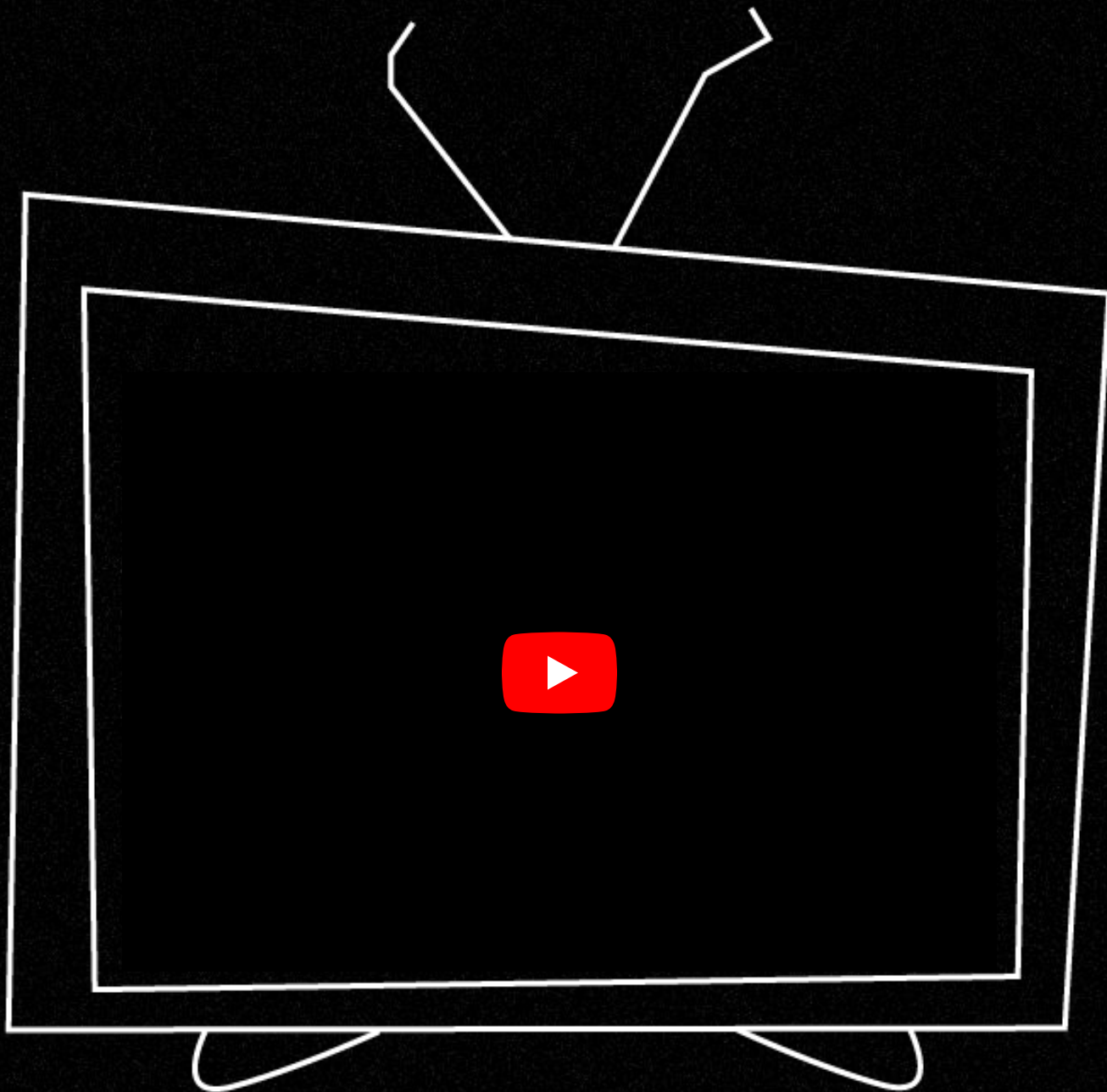
L'angolazione di ripresa indica il punto di vista dal quale il soggetto umano è inquadrato.

L'inclinazione indica l'angolo, solitamente parallelo, tra la linea dell'orizzonte e l'asse orizzontale della camera.

L'altezza indica la distanza tra il suolo e il punto di ripresa.

I movimenti di camera sono gli spostamenti operati dal punto di ripresa rispetto agli elementi dell'inquadratura.

Sul piano realizzativo, il punto di ripresa è scelto dal **regista** ed eseguito dall'**operatore/cameraman** con l'eventuale aiuto di personale ausiliario.



Vent'anni che vado al cinema e
non ho
visto ancora un bacio

LA CAMERA OSCURA

La camera oscura, anche detta camera ottica o fotocamera stenopeica, è un dispositivo ottico composto da una scatola oscurata con un foro stenopeico sul fronte e un piano di proiezione dell'immagine sul retro.



ZOOTROPIO

Lo zootropio è un dispositivo ottico per visualizzare immagini, disegni, in movimento, inventato da William George Horner nel 1834.

Il termine zootropio deriva dall'unione dei termini greci zoe (ζωή - "vita") e tropos (τρόπος - "giro, volta"), con il significato approssimativo di "ruota della vita".





403. That's an error.

We're sorry, but you do not have access to this page.
That's all we know.



FENACHITISCOPIO

Il phenakistiscopio, fantasmascopio (phantasmascope) o fantascopio (phantascope) è un antico strumento ottico che consente di visualizzare immagini animate, inventato nel 1833 da Joseph Plateau.

Vediamo come funziona.



UN PO' DI STORIA

28 DICEMBRE 1895

1895-1920

16 fps

1920-1927

18 fps

1927 (invenzione del sonoro) 24 fps

PAL (Europa) TV

25 fps

1954 TV

30 fps

Il fotogramma è la singola immagine impressa su una pellicola cinematografica



QUALCHE INFORMAZIONE IN PIÙ

fps = FOTOGRAMMA PER SECONDO

1895-1920

1920-1927

1927 (invenzione del sonoro)

1954 TV: PAL (Europa)
NTSC (America)

1993 WEB

16 fps

18 fps

24 fps

25 fps

30 fps

25-30 fps

Il fotogramma è la singola immagine impressa su una pellicola cinematografica



IL SONORO, 1927



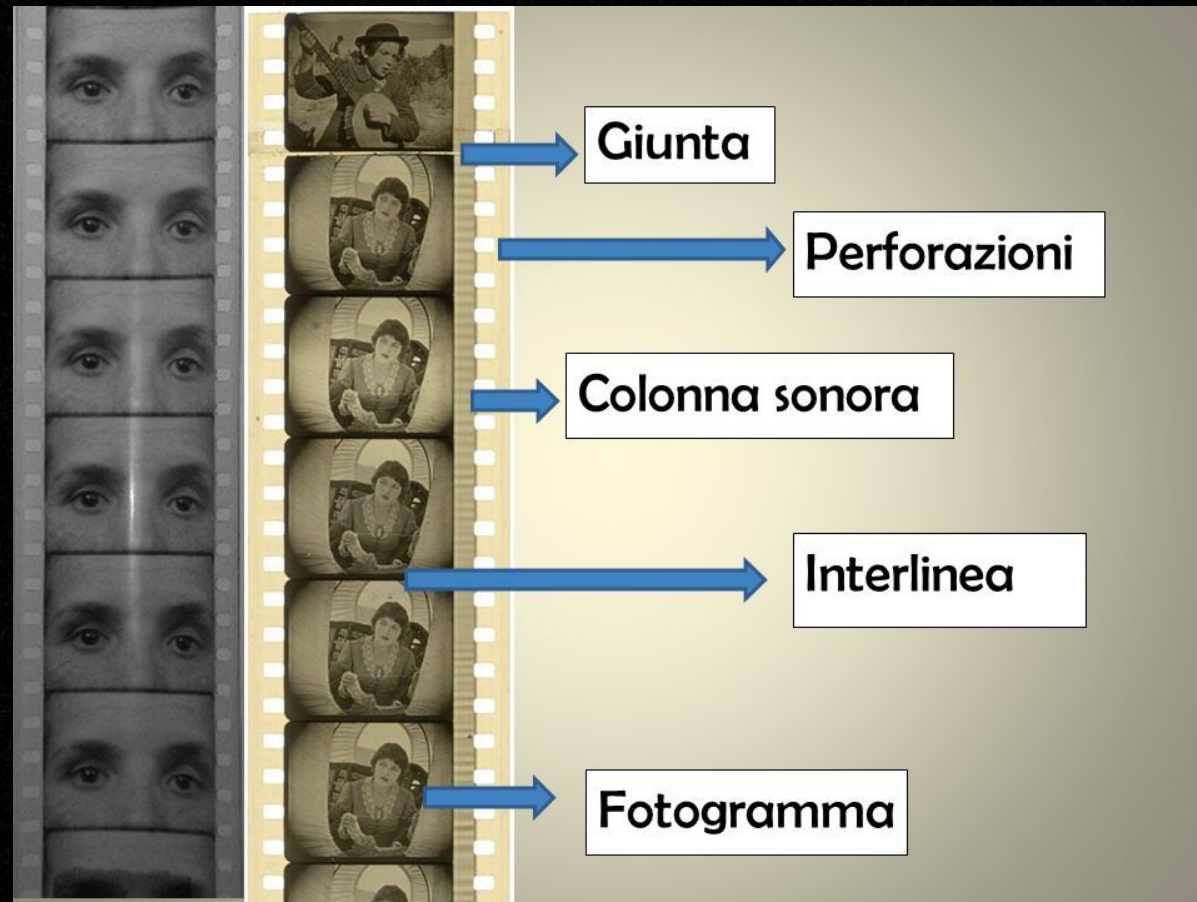
PRIMA C'ERA IL CINEMA MUTO



ASPECT RATIO (RAPPORTO D'ASPETTO)



LA PELLICOLA



8mm – è una pellicola molto piccola, utilizzata soprattutto per i filmini casalinghi.

16mm – è una pellicola utilizzata soprattutto per riprese televisive e per serie TV.

35mm – è la pellicola più utilizzata in ambito cinematografico: sulla pellicola in 35mm si possono utilizzare diversi formati, dal CinemaScope al Panavision all'1,85:1. Di solito ha quattro perforazioni per fotogramma.

70mm – è una pellicola raramente utilizzata al cinema perché molto costosa. È la pellicola utilizzata dal formato IMAX . I 70mm standard (non IMAX) possiedono 5 perforazioni per fotogramma, mentre il 70mm IMAX (che lavora in orizzontale invece che in verticale) ne possiede 15.

70mm 5 perf



35mm



1,37:1 – Il cosiddetto Academy Ratio, perché istituzionalizzato dall'associazione che distribuisce gli Oscar (l'Academy, appunto). È un formato utilizzato dagli anni trenta fino ai primi anni cinquanta. Molto spesso, considerata la pochissima differenza rispetto al 4:3, questo aspect ratio viene convertito in 1,33:1, soprattutto per supporti home-video (DVD, trasmissioni televisive).

1,43:1 – È il formato utilizzato per le riprese IMAX (vedi approfondimento).

1,50:1 – Formato tipico della fotografia analogica in 35mm, anche detto 3:2, e ora anche della fotografia digitale (Reflex).



Un esempio di fotografia in 3:2

1,66:1 – Pur introdotto dall'americana Paramount, viene spesso definito european flat perché molto in voga nel cinema europeo e nei prodotti televisivi europei (anche italiani) antecedenti al 2000. Nelle versioni home-video è spesso convertito in 16:9.

1,78:1 – Quello che chiamiamo anche 16:9, è l'aspect ratio dei televisori standard.

1,85:1 – Uno dei formati più utilizzati nel cinema, introdotto negli anni cinquanta e in uso ancora oggi. Spesso viene convertito in 16:9 (ovvero 1,78:1) per i supporti home-video (DVD, Blu-Ray Disc, trasmissioni TV), in quanto 16:9 è l'aspect ratio della maggior parte dei televisori.



Un fotogramma di Intrigo Internazionale (1959, Alfred Hitchcock). Aspect ratio: 1,85:1

IL RAPPORTO D'ASPETTO

Il **rapporto d'aspetto** (ing. *aspect ratio*) indica la **proporzione tra base e altezza dell'inquadratura**. Il rapporto d'aspetto è di importanza decisiva ai fini dell'organizzazione compositiva degli elementi del quadro: ad esempio, un volto ripreso all'interno di un'inquadratura con un rapporto d'aspetto molto orizzontale contiene elementi dell'ambiente circostante che sarebbero esclusi da un rapporto d'aspetto tendente al quadrato. Formatì d'aspetto larghi consentono inoltre spettacolari inquadrature che valorizzano paesaggi e scene movimentate, ma rendono difficoltoso evidenziare le figure umane, che rischiano di "perdersi".



"La Rotonda dei Bagni Palmieri" di Giovanni Fattori, 1866

Il rapporto d'aspetto del quadro è molto **panoramico** (più o meno 3:1). In questo modo si esalta la distesa piatta del mare, comunicando un'atmosfera di estrema calma, rafforzata dalle lunghe linee ondulate rappresentate dal tendone, dai monti e dal profilo della spiaggia. Linee che possono essere apprezzate proprio per l'estrema **orizzontalità** dell'opera.

ASPECTO RATIO

Nella storia della pittura si sono utilizzati i più diversi rapporti d'aspetto fino alla metà dell'Ottocento. Poi, grazie alla sempre maggiore crescita del mercato dell'arte, si sono diffuse misure standardizzate riassumibili come rapporti di numeri interi. Il rapporto d'aspetto del quadro di Cézanne qui riprodotto è 5:4. Ovvero è costituito da cinque quadrati alla base e quattro in altezza. Era più facile, invece che commissionare l'armatura a un falegname, scegliere "quadri" già fatti in serie, con misure standardizzate, su cui poi inchiodare la tela. Il rapporto d'aspetto più diffuso era il 4:3, che poi verrà adottato dal cinema nei suoi primi tempi di esistenza.



"Due giocatori di carte" di Paul Cézanne (1892-95)

FOTOGRAFIA

Dunque, uno dei metodi per indicare il rapporto d'aspetto delle inquadrature consiste nel ridurre la base e l'altezza a numeri interi non divisibili tra loro. A differenza della pittura e del fumetto i rapporti d'aspetto in campo televisivo e cinematografico sono fissi, cioè in un numero limitato e dato. Prima dell'avvento del digitale anche quelli della fotografia erano fissi. Il rapporto d'aspetto più comune era il **3:2** (alcuni scrivono il rapporto d'aspetto con un "x" e non con un ":", quindi: 3x2) che corrispondeva ai fotogrammi (36x24mm) delle fotocamere 35mm. Ora che con il digitale non c'è più il vincolo delle dimensioni della pellicola, si sono diffusi altri rapporti d'aspetto. In campo fotografico l'orientamento può essere anche verticale. In questo caso il rapporto d'aspetto di cui sopra diventa **2:3**. Sotto, i più diffusi rapporti d'aspetto fotografici.



3:2



7:5



5:4



1:1



2:3



5:7



4:5

Il formato quadrato 1:1, che ricorda i formati delle vecchie polaroid e viene usato molto sui social network come Instagram.

Il formato 3:2, tra le opzioni più utilizzate perché corrisponde ai formati di stampa comuni.

Il formato 4:3, lo standard dei televisori a tubo catodico, oggi poco utilizzato perché conferisce alle foto un aspetto eccessivamente compresso.

Il formato 16:9, ormai diventato lo standard perché è quello che rende l'immagine più simile alla percezione della visione umana.

Il formato 3:4, il formato più indicato per immagini verticali.

Il formato 3:1, un passo avanti rispetto al 16:9, più panoramico e molto utilizzato nei siti web.

CINEMA

Nella storia del cinema il rapporto d'aspetto è evoluto verso una sempre maggiore orizzontalità. In ogni caso sono sempre convissuti diversi rapporti d'aspetto. Spesso i film in cui sono importanti le relazioni tra gli individui prediligono rapporti d'aspetto con un'altezza più consistente, mentre i film d'azione e d'avventura di solito sono affidati a rapporti d'aspetto con maggiore sviluppo orizzontale.



"Ben Hur" (regia di William Wyler, 1959, USA) fu girato con il sistema Ultra Panavision 70, con un rapporto d'aspetto estremo di 2.76:1. Si noti come questo formato tenda a valorizzare scenografie, masse e scene spettacolari. I volti e in generale le figure risultano invece isolate, con larga parte dell'inquadratura lasciata vuota o riservata all'ambiente. Il sistema fu utilizzato per un numero molto limitato di film, ma tornò in auge negli anni Duemila grazie a Quentin Tarantino ("The Hateful Eight", 2015, USA) e Christopher Nolan ("Dunkirk", 2017, FR-NL-UK-USA).

In campo cinematografico si utilizza di solito un'altro metodo di indicazione del rapporto d'aspetto che consiste nel riportare la misura dell'altezza all'unità: ad esempio, 1.33:1 indica che la base è 1,33 volte maggiore dell'altezza; se questo rapporto è elevato (quindi è più grande il primo numero), la superficie visibile è più larga che alta. Correntemente per indicare questi rapporti d'aspetto si nomina solo il primo numero (si legge: uno e trentatré), dando per scontato che il secondo sia 1. In generale i rapporti d'aspetto con un'orizzontalità superiore al formato della Hollywood classica **1.37:1** vengono detti **panoramici** (ing. *widescreen*). I più comuni rapporti d'aspetto nella storia del cinema sono: **1.33:1** (pellicola dei film muti 35 mm, ma anche display televisivi 4:3); **1.37:1** (film in 35 mm dei film prodotti tra il 1932 e il 1953, chiamati Academy); **1.78:1** (l'attuale standard TV 16:9); **1.85:1** (il più diffuso formato panoramico cinematografico); **2.39:1** (a volte chiamato anche 21:9 o *scope*).



Negli anni '50 i film di Hollywood, per contrastare il successo della televisione, lanciarono una serie di formati con rapporto d'aspetto panoramico. Tra questi il Cinemascope che aveva un rapporto d'aspetto di 2.35:1. Il primo film in Cinemascope fu "La tunica" ("The Robe", r. di Henry Koster, 1953, USA). La base così larga portò a forti cambiamenti della composizione cinematografica. Divennero più rare le immagini centrate perché lasciavano le parti laterali troppo vuote. Dunque si diffuse l'abitudine di decentrare le figure oppure di riempire in qualche modo i vuoti oppure di creare cornici nelle cornici.



"Gran Budapest Hotel", 2014. Rapporto d'aspetto



Copia link



Guarda su  YouTube

In "Grand Budapest Hotel" ("The Grand Budapest Hotel", r. di Wes Anderson, 2014, UK e D) di utilizzano tre rapporti d'aspetto: il 1.85 : 1 per le scene ambientate negli anni '80 (quelle iniziali e finali), il 2.35 : 1 utilizzato per le scene degli anni '60 (quando il vecchio Zero Moustafa comincia a raccontare) e il 1.37 : 1 per le scene degli anni '30 (le avventure di Gustave).

TELEVISIONE

In campo televisivo, come in quello cinematografico, l'evoluzione storica è andata nella direzione di privilegiare i rapporti d'aspetto più orizzontali ("panoramici"). I rapporti d'aspetto televisivi sono stati sostanzialmente due: 4:3 (si legge: quattro terzi) e 16:9 (si legge: sedici noni); quest'ultimo, introdotto in Europa a partire dagli anni Novanta, è standard da una quindicina d'anni.



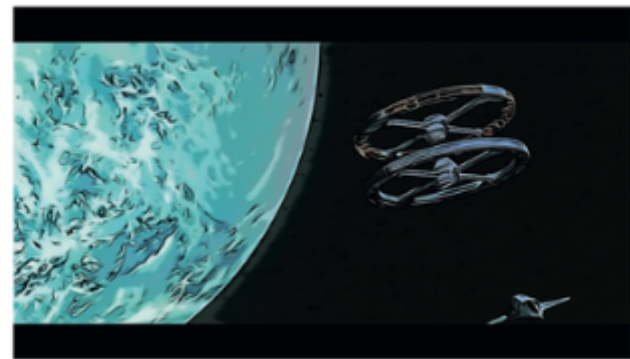
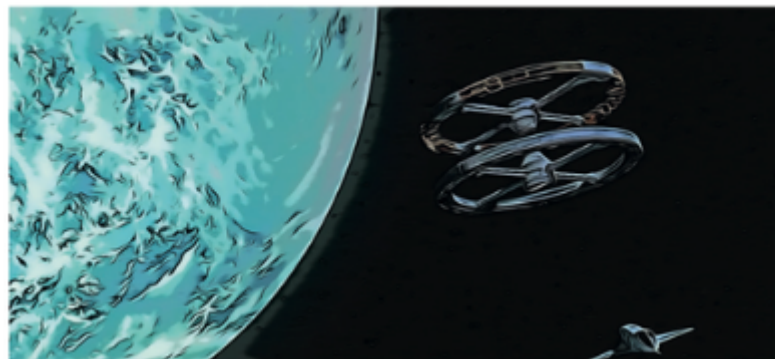
Il rapporto d'aspetto dei vecchi monitor televisivi era 4:3 e corrispondeva al 1.33:1 del rapporto d'aspetto del fotogramma cinematografico standard fino agli inizi degli anni '50, e corrisponde pure al rapporto d'aspetto dello standard tv PAL (il vecchio SD) che è 768x576, ed anche a quello dei vecchi display per computer VGA (640x480) e SVGA (800x600).



L'attuale rapporto d'aspetto televisivo è il 16:9, che corrisponde cinematicamente al 1.78:1. Anche i tre formati televisivi per l'alta definizione, che sono normalmente indicati in pixel (HD ready 1280x720, HD 1920x1080, UHD 3840 x 2160), sono dei 16:9.

Quando le opere cinematografiche devono passare in televisione nascono dei problemi. A volte i film sono ripresi con rapporti d'aspetto adatti alla televisione e poi proiettati al cinema tagliando con dei mascherini le parti inferiori e superiori. Molto più spesso accade che film girati con rapporti d'aspetto più orizzontali di quello televisivo vengano proposti con bande verticali nere ai lati verticali, oppure tagliando sul piano orizzontale.

Quando le opere cinematografiche devono passare in televisione nascono dei problemi. A volte i film sono ripresi con rapporti d'aspetto adatti alla televisione e poi proiettati al cinema tagliando con dei mascherini le parti inferiori e superiori. Molto più spesso accade che film girati con rapporti d'aspetto più orizzontali di quello televisivo vengano proposti con bande verticali nere ai lati verticali, oppure tagliando sul piano orizzontale.



2001: Odissea nello spazio (2001: A Space Odyssey, r. di Stanley Kubrick, 1968, USA, UK) fu girato con una pellicola da 65 mm e speciali lenti per arrivare ad un rapporto d'aspetto di 2.20:1. In un televisore 16:9 viene sacrificata una parte dell'immagine, oppure appaiono le bande nere per compensare.

Primissimo piano (PPP)



"La sposa turca", 2004. Le... :

In questa sequenza de **"La sposa turca"** ("Gegen die Wand", r. di Fatih Akin, 2004, Germania, Turchia) la protagonista sta dicendo a suo marito che lo aspetterà. Per rendere l'intensità del momento la distanza apparente si porta subito sul **Primissimo piano** che diviene la **grandezza scalare prevalente della scena**.



"THX 1138, l'uomo che fu... :

Continuamente.

Per rendere l'intimità che i due protagonisti stanno provando per la prima volta in una società futuristica dove l'amore non è consentito, vengono scelti prevalentemente dei **Primissimi piani**. Da **"L'uomo che fuggì dal futuro"** ("THX 1138", r. di George Lucas, 1971, USA)



"Ali", 2001. Composizione :

Nella scena tratta dal film **"Ali"** (regia di Michael Mann, 2001, USA), in cui si mostra il rifiuto di Muhammad Ali di partire per la guerra del Vietnam, la sala del reclutamento viene ripresa lasciando molta **"aria in testa"** sopra le reclute. In questo modo la scena comunica la potenza del sistema contro il quale il protagonista decide di scontrarsi e, grazie all'alternarsi col suo **Primissimo piano**, spinge il pubblico a identificarsi con la sua resistenza.

Primo piano (PP)



"La masseria delle allodol... :

In **"La masseria delle allodole"** (2007, IT e altri) si narra del genocidio di cui fu vittima il popolo armeno. Col pretesto di seguire l'uva lo spettatore viene immerso nell'atmosfera sonnolenta della casa fino alla stanza del patriarca che è assalito dal presagio della catastrofe. Il climax della sequenza è costituito dall'improvviso **flash forward** dello schizzo di sangue, preceduto da un attacco sull'asse dal **Primo piano** al **Primissimo piano** del vecchio.



"Kes", 1969. Carrellata lat... :

Spero che vi sia servito da lezione.

Nella scena tratta da **"Kes"** (r. di Ken Loach, 1969, UK), i ragazzini di una scuola sono puniti per essere stati sorpresi a fumare. Dopo i **Piani medi** che servono a descrivere la situazione, una serie di **Primi piani** consentono al pubblico di condividere emotivamente la loro pena.



Delitto Matteotti :

L'intera sequenza del discorso storicamente pronunciato da Matteotti, il deputato assassinato dal fascismo, è stata realizzata servendosi di **Primissimi piani** e **Primi piani** (**"Il delitto Matteotti"**, r. di Florestano Vancini, 1973, Italia). Si produce così un'attrazione quasi ipnotica nei confronti delle parole del personaggio.

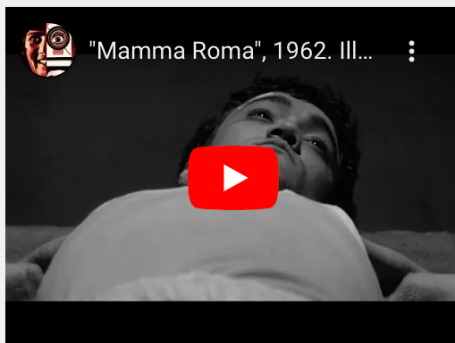
LE GRANDEZZE SCALARI

Mezzo busto (MB)



C "Cantando sotto la pioggia" ...

In questa scena di **"Cantando sotto la pioggia"** (*"Singin' in the Rain"*; r. di Stanley Donen e Gene Kelly, 1952, USA) i due protagonisti fanno la reciproca conoscenza. La ripresa del loro Mezzo busto è realizzata con la tecnica della retroproiezione, come si può notare osservando che la donna non sterza mai, pur in presenza di uno sfondo che invece ruota, e che l'illuminazione dei loro volti non subisce alcun cambiamento.



"Mamma Roma", 1962. Ill... :

Nella penultima sequenza di **"Mamma Roma"** (r. di Pier Paolo Pasolini, 1962, Italia) un attacco sull'asse mostra il cadavere attraverso un Mezzo busto che mette in risalto il volto spento e il petto bianco. A questa immagine segue immediatamente un funesto Primo piano della madre che ha appreso la morte del figlio. La scena è sorretta anche dal forte contrasto di luce. Il "bianco" pallore della morte di Ettore e il dolore "oscuro" di Mamma Roma. Commento di Andrea Brio.



"Dies irae", 1943. Carrellat... :

Questa panoramica circolare in **"Dies irae"** (*"Vredens Dag"*, di Carl Theodor Dreyer, 1943, Danimarca) che riprende dei piccoli chierici in Mezzo busto introduce alla solennità imposta per la morte del marito della protagonista, i sospettosi convitati e alla fine lei stessa, che spicca per il candore del costume in contrasto con gli abiti scuri degli altri.

Mezzo primo piano



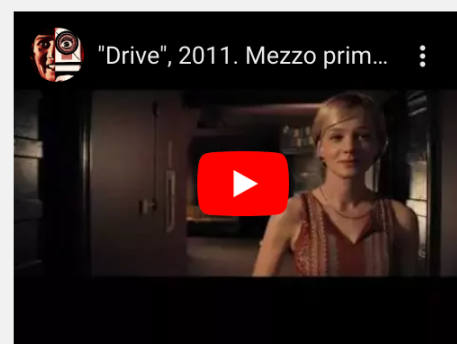
"Rosemary's Baby", 1968. ... :

La protagonista di **"Rosemary's Baby"** (r. di Roman Polanski, 1968, USA) è provata da una gravidanza che è frutto di un complotto diabolico. Il make up e il Mezzo primo piano aiutano il pubblico a condividere il suo stato.



"Fino all'ultimo respiro", 1... :

L'incipit di **"Fino all'ultimo respiro"** (*"À bout de souffle"*, r. di Jean-Luc Godard, 1960, FR) presenta da subito Michel in Mezzo primo piano, comunicando l'idea, attraverso la mimica, i gesti e il costume (ma anche la fisionomia di Jean-Paul Belmondo) che si tratta di un personaggio al limite della caricatura, che gioca a fare il duro senza davvero esserlo.



"Drive", 2011. Mezzo prim... :

Nella scena, tratta dal film **"Drive"** (r. di Nicolas Winding Refn, 2011, USA), il protagonista incontra nel corridoio la vicina. I due si sono innamorati mentre il marito di lei era in carcere. Ora però è tornato. La scena è tesa: non si sa se il marito abbia intuito qualcosa. Per evitare di drammatizzare, ma tenere viva comunque un po' di tensione, la scelta cade sul Mezzo primo piano.

LE GRANDEZZE SCALARI

Piano medio (PM)



In questa scena tratta da "Il grande Lebowski" ("The Big Lebowski", r. dei fratelli Coen, 1998, USA, UK) il protagonista è stato arrestato. Per rendere buffa e non drammatica l'aggressività dello sceriffo, vengono utilizzati dei Piani medi invece che piani più ravvicinati.



Questa carrellata a precedere in "Alien" (r. di Ridley Scott, 1979, USA, UK) interviene dopo che i tre sopravvissuti hanno deciso di abbandonare la nave. La grandezza scalare scelta (il Piano medio) e l'angolazione (dal basso) contribuiscono ad sottolineare la ristrettezza dell'ambiente e dunque la sensazione che i tre, pur trovandosi in una gigantesca nave, si sentano in trappola.



In "Non uno di meno" ("Yi ge dou bu neng shao", r. di Zhang Yimou, 1999, Cina) Zhang Huike legge in Piano medio il diario di una sua compagna di classe che si lamenta della trascuratezza della maestra. Il Piano medio serve a includere anche altri attori e a mettere in evidenza l'azione (la lettura). Per rendere invece l'emozione che prova la maestra ascoltando il bambino, si utilizza un piano più ristretto, un Mezzo primo piano.

Piano americano (PA)



"Shining" ("The Shining", r. di Stanley Kubrick, 1980, USA, UK): il precedente custode, Grady, sta spiegando al nuovo, Jack, che lui ha punito sua moglie per averlo ostacolato. Jack lo guarda positivamente colpito. Il raccordo che lega il Primo piano di Jack al Piano americano della moglie ha una chiara natura associativa: lui sta pensando di assumere lo stesso atteggiamento con Wendy.



"La canzone di Carla" ("Carla's Song", 1996, Spagna e Regno Unito) narra di una profuga nicaraguense, Carla, che nel 1987 giunge a Glasgow e lì incontra un autista di bus interpretato da Robert Carlyle. La scena qui proposta descrive il tentativo di suicidio della ragazza. Il Piano americano facilita l'attore nella tecnica dell'improvvisazione (non sapeva cosa avrebbe trovato nel bagno).



In questa scena tratta da "L'asso nella manica" ("The Ace in the Hole", r. di B.Wilder, 1951, USA) si utilizza un attacco campo/controcampo (normalmente utilizzato dentro le scene) come raccordo tra scene diverse. Il protagonista in Figura intera si muove verso la camera fino ad oscurarla con lo stomaco, poi si allontana in Piano americano di spalle. L'intermezzo nero e il controcampo che lo mostra vestito in modo diverso rendono il passaggio di tempo. Nota di Andrea Brio.

LE GRANDEZZE SCALARI

Figura Intera (FI)



In questa scena di **"Riff Raff"** (r. di Ken Loach, 1991, UK) un giovane muratore cade da una impalcatura, invano trattenuto dal protagonista. La Figura Intera a piombo restituisce il senso e l'esito della caduta, senza mostrarla, e mette in rilievo l'agitarsi affannato dei compagni di lavoro.



Charlie Chaplin predilige il Campo Medio in modo che l'azione comica possa mettere bene in evidenza i movimenti e la gestualità dell'attore, nonché l'interazione con l'ambiente circostante. Da **"La cura miracolosa"** ("The Cure", r. di Charlie Chaplin, 1917, USA).



In questa scena di **"Orizzonti di gloria"** ("Paths of Glory", r. di Stanley Kubrick, 1957, USA) la Figura intera con cui sono ripresi i due ufficiali nel corso della carrellata a precedere, evitando la vicinanza con le espressioni dei loro volti, contribuisce (insieme all'angolazione dal basso) a mantenere il pubblico lontano dai due, obbligandolo a confrontare le loro parole con la realtà dei fatti.

Campo Medio (CM)



"The Great Train Robbery" (di Edwin Porter, 1903, USA), di cui qui proponiamo tre scene, fu un grande successo all'epoca. Il linguaggio cinematografico stava ancora compiendo i suoi primi passi. La scena era ripresa per intero (con grande predilezione per il Campo medio), senza frammentarla in diverse inquadrature.



In **"Quarto potere"** ("Citizen Kane", regia di Orson Welles, 1941, USA) la seconda moglie del protagonista ritiene di essere stata "segregata", da un marito sempre più distante e asociale, in una lussuosissima ma vuota prigione. Lei è ripresa da vicino (è il suo punto di vista), mentre Kane è lontano, inquadrato prevalentemente in Campo medio. Poi, anni dopo, è fermo, nell'ombra, in Campo lungo in modo da esaltare il vuoto splendore della scenografia.



Il protagonista di **"Sweet Sixteen"** (regia di Ken Loach, 2002, UK) Liam sta aspettando la madre fuori dalla prigione. Dovrebbe essere una scena centrale, in cui il regista cerca di toccare le corde emotive del pubblico. In realtà Loach sceglie di mostrarci l'attesa di Liam in Piano medio e addirittura di allontanarsi in Campo medio per rappresentarne l'incontro con la madre. In questo modo le emozioni del pubblico non vengono "consumate". Quell'incontro infatti è fondamentale per Liam, dal punto di vista del quale però il film vuole prendere le distanze. La madre non è cambiata, le cose non muteranno, le scelte di Liam sono sbagliate.

LE GRANDEZZE SCALARI

Campo Lunghissimo (CLL)



In questa scena de **"Il gladiatore"** ("Gladiator", r. di Ridley Scott, 2000, USA, UK) la panoramica dall'alto in Campo lunghissimo serve ad assicurare la comprensione della dinamica della battaglia. Poi quando invece si deve visualizzare lo scontro, l'angolazione diviene orizzontale e dal basso e la distanza apparente si fa più vicina in modo da far sentire lo spettatore in mezzo alla battaglia.



In **"Banditi a Orgosolo"** (r. di Vittorio De Seta, 1961, Italia) si utilizzano diversi Campi lunghi e lunghissimi per mostrare non l'ambiente, ma come questo viene visto e vissuto dai personaggi. Si noti il passaggio dal Campo lunghissimo in cui il protagonista è inquadrato in Campo medio, al Campo lungo che viene montato dopo il passaggio al Primo piano per rendere l'allarme crescente del personaggio.



In questa scena di **"Tutti gli uomini del presidente"** ("All the President's Men", regia di Alan Pakula, 1976, USA) i due protagonisti leggono i nomi del "Comitato per la rielezione" del Partito Repubblicano, implicato in giochi sporchi per combattere i Democratici. La voce off della lettura accompagna una carrellata indietro da un Campo lunghissimo ad un Totale della città, per comunicare al pubblico l'idea dell'estensione e della profondità della rete di illegalità che si era costituita.

Campo Lungo (CL)



In questa scena tratta da **"L'ultimo spettacolo"** ("The Last Picture Show", r. di Peter Bogdanovich, 1971, USA) veste di bianco in modo dal resto della massa, così la si nota anche in Campo lungo. Il taglio dell'inquadratura, il vestito e il rapido movimento obliquo fanno sì che la sua figura si stagli contro il cielo prima e sul prato poi, pur in un CL.



In questa sequenza tratta da **"Il sorpasso"** (r. di Dino Risi, 1962, Italia) vengono usati Campi lunghi per rappresentare la spavalderia di uno dei protagonisti mentre sfreccia per le strade della Roma antica. Il taglio è utile in questo caso per contrapporre la solennità monumentale della città al cinismo infantile del personaggio.



Nel film **"L'odio"** ("La Haine", regia di Mathieu Kassovitz, 1995, FR) i tre protagonisti perdono l'ultimo treno che potrebbe riportarli nel loro quartiere. La scena è aperta e chiusa da un Campo lungo. Il primo serve ad ambientare l'azione. Il secondo a suggerire che la scena si sta concludendo ed anche a sottolineare la solitudine nel quale i tre si trovano improvvisamente, immersi in una parte della metropoli cui si sentono estranei.

LE GRANDEZZE SCALARI



La scena del primo incontro in "**Romeo e Giulietta**" ("**Romeo and Juliet**", 1968, Regno Unito e Italia) è tutta giocata sui Primi piani. Ad un certo punto però, quando Romeo esprime il proprio desiderio di baciarla, la camera si avvicina sul Particolare degli occhi di Giulietta che si chiudono e si riaprono lentamente rendendo efficacemente il desiderio che cresce nella ragazza.



In "**Tangerines**" ("**მანდარინები**", di Zaza Urushadze, Estonia, Georgia, 2013) le sequenze che mostrano al lavoro il protagonista cominciano dai Particolari e dai Dettagli del suo lavoro sul legno. In questo modo l'autore conferisce all'impegno semplice, quotidiano e pacifico dell'uomo un'importanza particolare.



In questo long take tratto da "**Mission: Impossible**" (r. di Brian De Palma, 1996, USA) si parte da un Dettaglio (che rimanda alla scena precedente) e si termina con un altro Dettaglio (che rimanda ad una scena successiva). Questa circolarità permette di presentare il personaggio e di "legare" tra loro sequenze diverse. Nota: non si tratta di un piano sequenza perché nel film a questa inquadratura ne seguono altre, staccate, che mostrano in soggettiva ciò che il personaggio sta guardando.

A piombo



*In questa scena tratta da **"Mystic River"** (r. di Clint Eastwood, 2003, USA) la progressiva riduzione della distanza apparente dei due personaggi dalla FI al PPP costruisce la tensione, mentre il climax è affidato ad una carrellata indietro a piombo sul padre. L'angolazione inusuale sottolinea il dramma del momento.*



*Il protagonista di **"Blow Out"** (r. di Brian De Palma, 1981, USA), dopo le sue incessanti ricerche, si sente ormai sconfitto. Il movimento di camera a piombo si muove sopra il suo studio sottolineando così la confusione che vi regna e anche lo sconcerto del personaggio.*

Dall'alto



*Nella scena del primo incontro di **"La fiamma del peccato"** (**"Double Indemnity"**, r. di Billy Wilder, 1944, USA) i due protagonisti sono ripresi con angolazioni opposte (dall'alto e dal basso). Questo tipo di angolazioni in genere serve semplicemente a descrivere la diversa dislocazione spaziale dei personaggi. In questo caso però allude anche ad una relazione basata sulla superiore forza di uno dei due.*



*Il movimento dei copricapi (che visti dall'alto appaiono come tanti cerchi) è fondamentale per comprendere lo sviluppo degli avvenimenti. Il timido inizio della rivolta si scontra con la determinazione degli ufficiali: un piccolo gruppo di marinai si attarda a seguire i compagni più risoluti e viene isolato. Da **"La corazzata Potëmkin"** (**"Bronenosets Potyomkin"**, r. di Sergej Michajlovič Ėjzenštejn, 1925, URSS).*

L'ANGOLAZIONE DI RIPRESA (VERTICALE)

Neutrale



"Cria cuervos", 1976. Alte...

In questa scena tratta da "Cria cuervos" (r. di Carlos Saura, 1976, Spagna) la piccola Ana si lamenta con la zia e il suo amante perché viene messa in discussione la proprietà della pistola che ha in mano. Il suo atteggiamento è ambiguo, visto che non le mancano i propositi omicidi. Gli adulti, giudicati severamente dal film, sono visti costantemente dal suo punto di vista: la camera ha una altezza ribassata, per riprendere lei da una angolazione neutrale e gli altri dal basso.



"La passione di Giovanna ...

In questa scena di "La passione di Giovanna d'Arco" ("La passion de Jeanne d'Arc", di Carl Theodor Dreyer, 1928, Francia), Giovanna sta per essere messa al rogo. L'inquisitore è relegato in un angolo del quadro dalle masse scure del tavolo e del baldacchino. In più è ripreso dal basso e inclinato obliquamente. Al contrario Giovanna è ripresa in pieno volto, in Primitivo piano e angolazione neutrale. Non vi sono dubbi a chi vadano le simpatie di Dreyer.

Dal basso



"Nosferatu il vampiro", 19...

In questa scena tratta da "Nosferatu il vampiro" ("Nosferatu, eine Symphonie des Grauens" di Friedrich Wilhelm Murnau, 1922, DE) il comandante si lega al timone per paura di farsi prendere dal panico. Nosferatu gli si avvicina e la camera lo inquadra in Campo medio e con una angolazione dal basso. Per rendere l'angolazione più accentuata, la camera è stata collocata ad una altezza ribassata, dentro il boccaporto, in modo da comunicare il senso di potenza e minaccia che Nosferatu ispira.



"Salvador", 1986. Angolaz...

Questa sequenza tratta da "Salvador" (di Oliver Stone, 1986, USA) mostra l'uccisione di Monsignor Romero, vescovo dei poveri, da parte dei sicari del regime nicaraguense. La perorazione del vescovo è ripresa dal basso, in modo da dare autorevolezza al personaggio. Quando comincia la sparatoria, per restituire un clima di confusione, il punto di ripresa resta dal basso. Nella scena in esterni l'angolazione è a piombo, per sottolineare lo spostamento delle persone nello spazio.

L'ANGOLAZIONE DI RIPRESA (VERTICALE)

Supina



*In questa scena tratta da "**Strade perdute**" ("Lost Highway", r. di David Lynch, 1997, USA, Francia) le angolazioni, prima a piombo e poi supina, mettono al centro le mani del medico. In questo modo viene impercettibilmente trasmessa la violenza del gesto e il dottor appare una figura inquietante.*



*Il protagonista di "**Duel**" (r. di Steven Spielberg, 1971, USA) sta affannosamente cercando di sfuggire al camion-killer. Per sottolineare l'emergenza e il panico del personaggio, si utilizza una angolazione supina, sotto lo sterzo.*

L'ANGOLAZIONE DI RIPRESA (VERTICALE)



"Intrigo internazionale", 1959. ...

In questa sequenza tratta dal thriller *"Intrigo internazionale"* ("North by Northwest", r. di Alfred Hitchcock, 1959, USA) la protagonista si avvicina in carrellata a precedere, con angolazione frontale leggermente dal basso, all'aereo sul quale, se salirà, sa che troverà la morte. Il movimento di camera e le angolazioni servono a sottolineare l'espressione della sua ansia, l'incedere incerto e lo sfondo dal quale lei spera possa giungere la salvezza.



"Family Life", 1971. Dialogo ...

"Family Life" (r. di Ken Loach, 1971, UK) è quasi interamente composto di dialoghi tra due o tre personaggi. Contrariamente a quanto accade di solito, sono ripresi spesso frontalmente invece che di tre quarti. Lo scopo non è quello di un maggior coinvolgimento (altrimenti avremmo dei Primi piani e non dei Piani medi, ma una resa quasi documentaristica del punto di vista dei personaggi).



Video non disponibile

La riproduzione su altri siti web è stata disattivata dal proprietario del video

[Guarda su YouTube](#)



"Il mio amico Eric". 2009. ...

Nella scena di *"Apocalypse Now"* (r. di Francis Ford Coppola, 1979, USA) in cui finalmente incontra Kurtz, il protagonista è ripreso in Primo piano di tre quarti con un nose room opposto al look room, rendendone così l'incertezza ed anche la fascinazione nei confronti di Kurtz.

Ne *"Il mio amico Eric"* ("Looking for Eric", 2009, UK e altri) il protagonista si immagina di parlare con il campione di calcio Éric Cantona. La conversazione è ripresa di tre quarti, ma il primo con un Primitissimo piano e il secondo con un Primo piano allargato ed una angolazione più accentuata, così da sottolinearne la sua distanza: è solo una proiezione mentale del protagonista.



In questa sequenza tratta da **"La sottile linea rossa"** ("The Thin Red Line" di Terrence Malick, 1998, USA) uno dei personaggi sta ricordando, mentre si dirige con la nave in zona di guerra, il suo vissuto con la moglie. La situazione è resa con un Primo piano di profilo mentre è sdraiato, che rimanda già di per sé ad altro lontano, fuori dal quadro. Per questo il successivo sognante flashback non giunge inaspettato, ben separato anche dalla diversa temperatura colore.



In **"Interiors"** (r. di Woody Allen, 1978, USA) le vite di tre sorelle, segnate dall'infelicità e/o dalla frustrazione si incontrano/scontrano lungo il film. Dopo una serie di eventi drammatici l'inquadratura che chiude il film le mostra di profilo mentre guardano fuori dalla finestra. Il profilo rimanda sempre a qualcosa che c'è oltre, fuori campo.



Moonee spiega alla nuova amica Jancey le caratteristiche delle persone che abitano nel motel, residenza di un'umanità di emarginati e poveri. Lo stile registico con cui li si riprende privilegia costantemente i movimenti dei bambini. I visi sono poco visibili, sia perché spesso ripresi di spalle, sia perché nel loro continuo agitarsi si coprono a vicenda. **"Un sogno chiamato Florida"** ("The Florida Project", r. di Sean Baker, 2017, USA).



In **"Chinatown"** (r. di Roman Polański, 1974, USA) l'entità della ferita del protagonista non è chiara al pubblico. Nella scena successiva il regista stimola un po' di curiosità riprendendolo con un Primo piano di spalle, dal quale non si deduce nulla. Così quando viene inquadrato con un Primo piano frontale, il pubblico viene indotto ad una emozione fatta di un po' di sorpresa e un po' di ironia.

Tre quarti



Nella scena di "Apocalypse Now" (r. di Francis Ford Coppola, 1979, USA) in cui finalmente incontra Kurtz, il protagonista è ripreso in Primo piano di tre quarti con un nose room opposto al look room, rendendone così l'incertezza ed anche la fascinazione nei confronti di Kurtz.



Ne "Il mio amico Eric" ("Looking for Eric", 2009, UK e altri) il protagonista si immagina di parlare con il campione di calcio Éric Cantona. La conversazione è ripresa di tre quarti, ma il primo con un Primitissimo piano e il secondo con un Primo piano allargato ed una angolazione più accentuata, così da sottolinearne la sua distanza: è solo una proiezione mentale del protagonista.

L'ANGOLAZIONE DI RIPRESA (ORIZZONTALE)



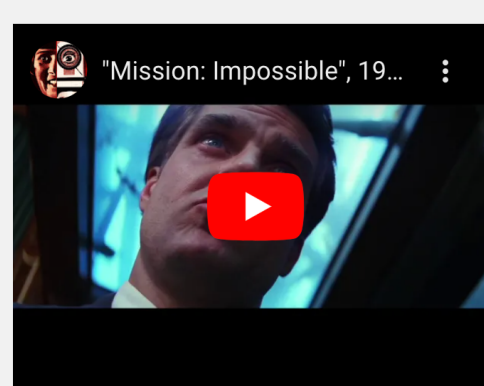
"Il grande Lebowski", 199...

In questa scena tratta da "Il grande Lebowski" ("The Big Lebowski", r. di Joel Coen, 1998, USA), una angolazione a piombo e poi una supina nonchè il ribaltamento dell'immagine sottolineano la diversa disposizione spaziale dei personaggi e il loro diverso punto di vista.



"Mr Robot", 2015. Inclinaz...

Elliot, il protagonista della serie TV "Mr. Robot" (ideato da Sam Esmail, dal 2015, USA) nella 5^ puntata della 1^ stagione vuole liberarsi dalla sua dipendenza dalla morfina ed è in piena crisi di astinenza. Per rendere il suo stato completamente alterato, i suoi deliri vengono alternati a PM capovolti.



"Mission: Impossible", 19...

In questa scena tratta da "Mission: Impossible" (r. di Brian De Palma, USA, 1996) Ethan apprende che per la sua stessa agenzia è un sospetto. Il progredire della tensione nella conversazione è resa attraverso lo schema dell'avvicinamento progressivo ovvero attraverso una serie di attacchi campo/controcampo sempre con grandezze scalari sempre più strette, legate da piani di insieme. La particolarità sta nell'aver scelto per i Primi piani una inclinazione obliqua che accentua la suspense.



"Eraserhead", 1977. Inclina...

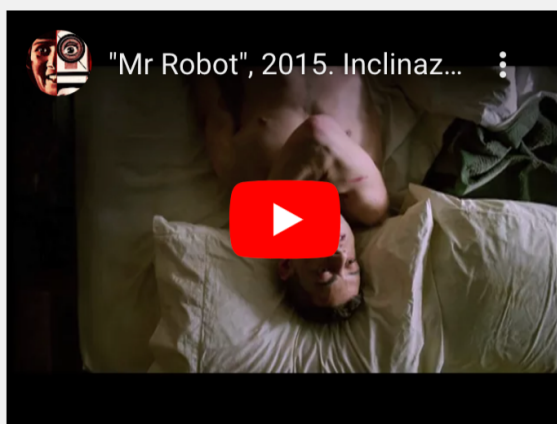
In "Eraserhead, la mente che cancella" ("Eraserhead", r. di David Lynch, 1977, USA) il protagonista si trova a casa della fidanzata dalla quale ha appena saputo che è incinta. La futura suocera lo "aggredisce" sessualmente e la ragazza cerca di "difenderlo". Dato che l'intero film è una proiezione del terrore della paternità che attanaglia il protagonista, anche questa inquadratura, con la sua leggera inclinazione obliqua, ci mette in sintonia con la sua mente destabilizzata.

L'INCLINAZIONE DI RIPRESA



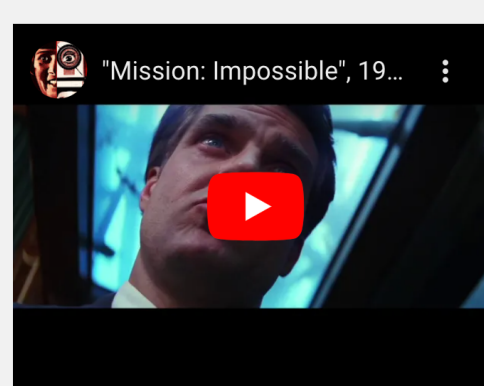
"Il grande Lebowski", 199...

*In questa scena tratta da **"Il grande Lebowski"** ("The Big Lebowski", r. di Joel Coen, 1998, USA), una angolazione a piombo e poi una supina nonchè il ribaltamento dell'immagine sottolineano la diversa disposizione spaziale dei personaggi e il loro diverso punto di vista.*



"Mr Robot", 2015. Inclinaz...

*Elliot, il protagonista della serie TV **"Mr. Robot"** (ideato da Sam Esmail, dal 2015, USA) nella 5^ puntata della 1^ stagione vuole liberarsi dalla sua dipendenza dalla morfina ed è in piena crisi di astinenza. Per rendere il suo stato completamente alterato, i suoi deliri vengono alternati a PM capovolti.*



"Mission: Impossible", 19...

*In questa scena tratta da **"Mission: Impossible"** (r. di Brian De Palma, USA, 1996) Ethan apprende che per la sua stessa agenzia è un sospetto. Il progredire della tensione nella conversazione è resa attraverso lo schema dell'avvicinamento progressivo ovvero attraverso una serie di attacchi campo/controcampo sempre con grandezze scalari sempre più strette, legate da piani di insieme. La particolarità sta nell'aver scelto per i Primi piani una inclinazione obliqua che accentua la suspense.*



"Eraserhead", 1977. Inclina...

*In **"Eraserhead, la mente che cancella"** ("Eraserhead", r. di David Lynch, 1977, USA) il protagonista si trova a casa della fidanzata dalla quale ha appena saputo che è incinta. La futura suocera lo "aggredisce" sessualmente e la ragazza cerca di "difenderlo". Dato che l'intero film è una proiezione del terrore della paternità che attanaglia il protagonista, anche questa inquadratura, con la sua leggera inclinazione obliqua, ci mette in sintonia con la sua mente destabilizzata.*

L'INCLINAZIONE DI RIPRESA

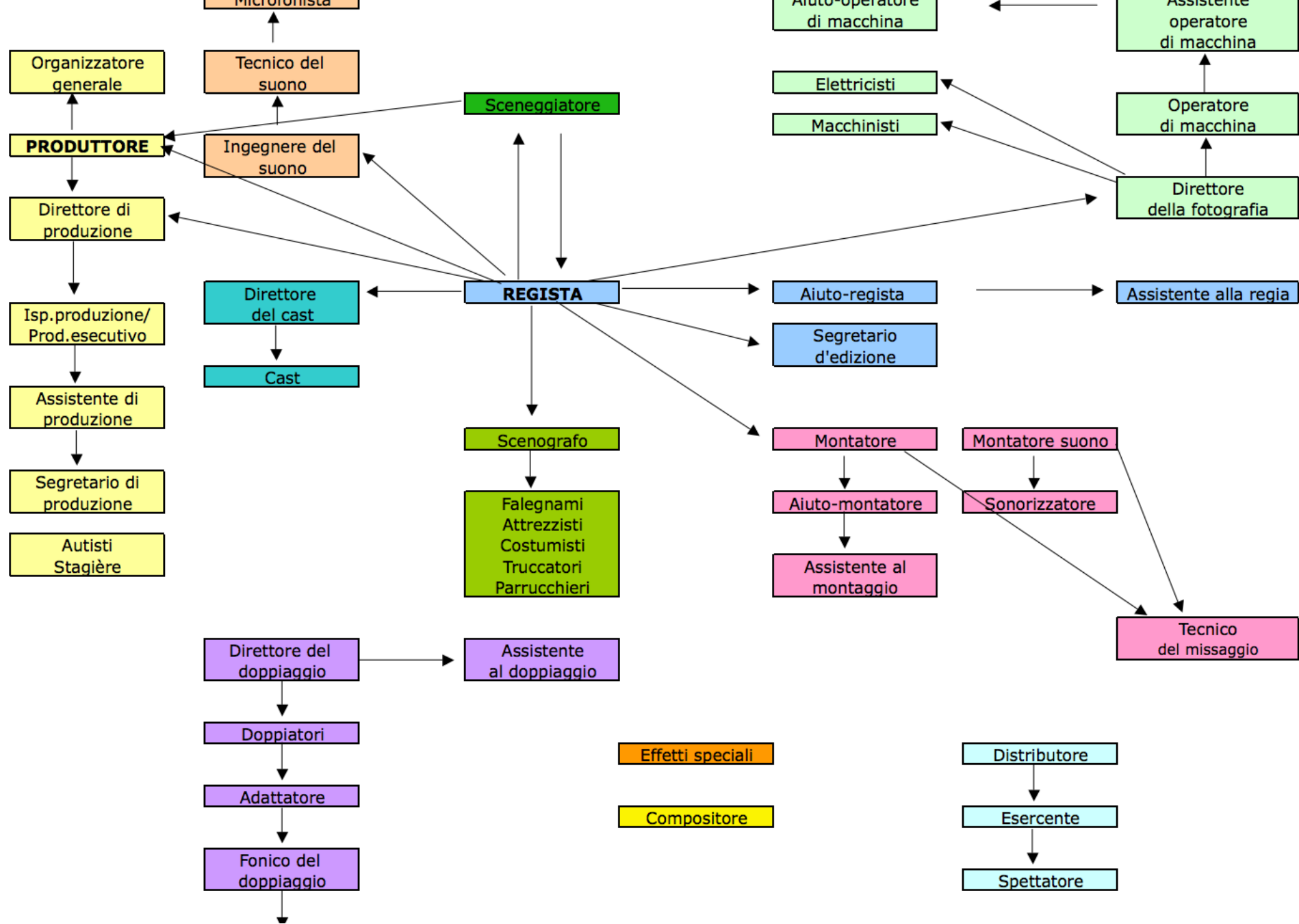


"Whore" (r. di Ken Russell, 1991, USA) racconta la giornata di una prostituta. In questa sequenza la protagonista parla di suo figlio, che è stato dato in affidamento ad una famiglia. Da notare che la camera è inclinata verticalmente per riprendere il Primo piano.



Nell'incipit di "Sciopero" ("Stačka", r. di Sergej Michajlovič Ėjzenštejn, 1924, URSS) il giovane regista ha stipato tutta una serie di soluzioni innovative. Alcune di queste diverranno tipiche del suo stile, altre, un po' troppo ardite, verranno abbandonate. E' il caso dell'inquadratura che è allo stesso tempo ribaltata e in reverse e che mostra il caporeparto che spia gli operai mentre cospirano, il tutto ripreso filmando i loro riflessi in una pozzanghera.

L'INCLINAZIONE DI RIPRESA





ALFRED HITCHCOCK

THERE IS SOMETHING MORE
IMPORTANT THAN LOGIC...

...IMAGINATION



GOOD EVENING

STRUTTURA DI UN FILM



ATTREZZI DELLA SCRITTURA

SINOSSI



SOGGETTO



TRATTAMENTO



SCALETTA



SCENEGGIATURA



SCENEGGIATURA

STRUMENTI DEL MAKING

Reflex/Mirrorless



Handycam,



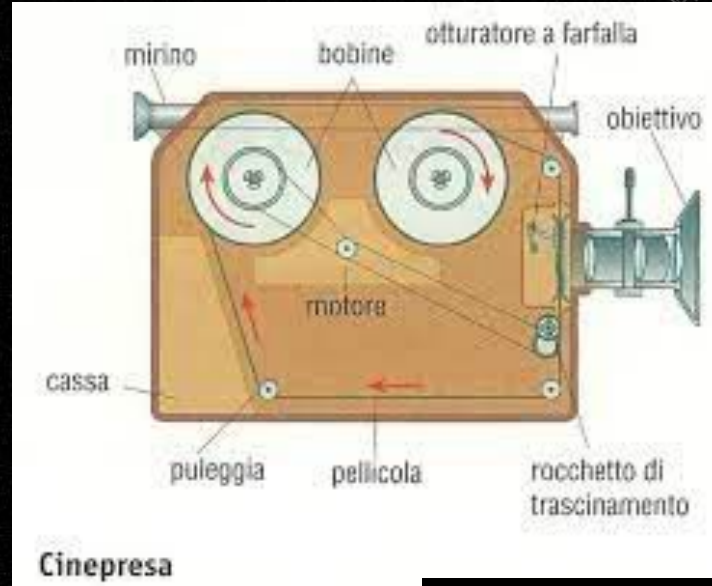
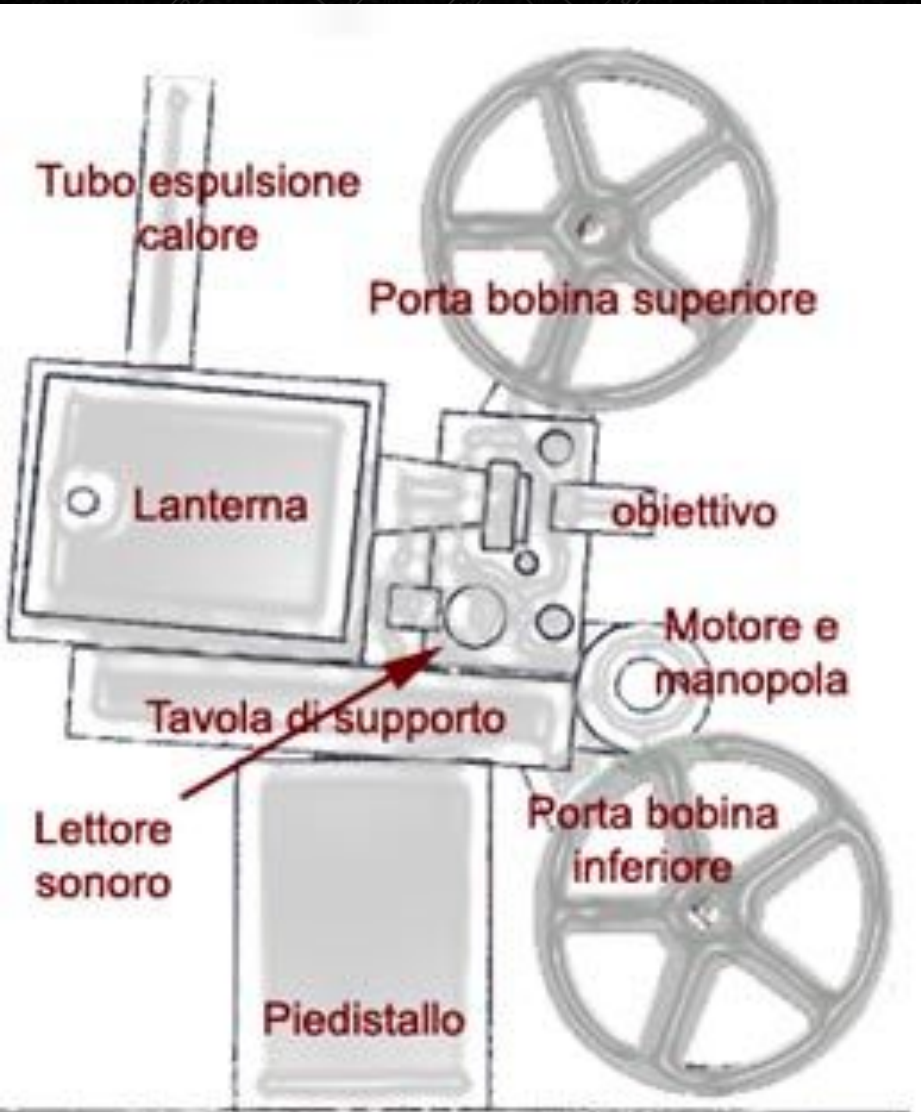
Go Pro



Smartphone



C'ERA UNA VOLTA IL CINEMA



1839 PRIMA LA FOTOGRAFIA



MUYBRIDGE



I CARTONI ANIMATI, 1908



LO SPAZIO CINEMATOGRAFICO



il punto
di vista

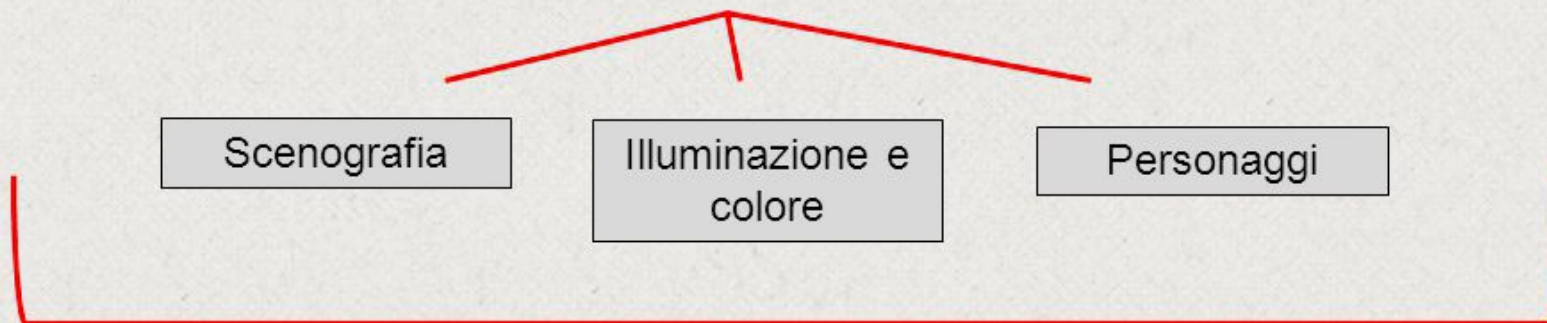
il campo e
il
fuoricampo

i
formati

INQUADRARE = SCEGLIERE

Le riprese: profilmico e filmico

Il termine «**profilmico**» designa, nel complesso, tutti gli elementi che «stanno davanti» alla macchina da presa



Come questi elementi vengono rappresentati, cioè con che **tipo di inquadratura**, definisce il **filmico**



INQUADRATURA (UNITÀ DI BASE DEL DISCORSO FILMICO)

SCENOGRAFIA
PERSONAGGI
LUCI E COLORI

ANGOLAZIONE
PIANI
MOVIMENTI CINEPRESA

PROFILMICO
(MESSA IN
SCENA)



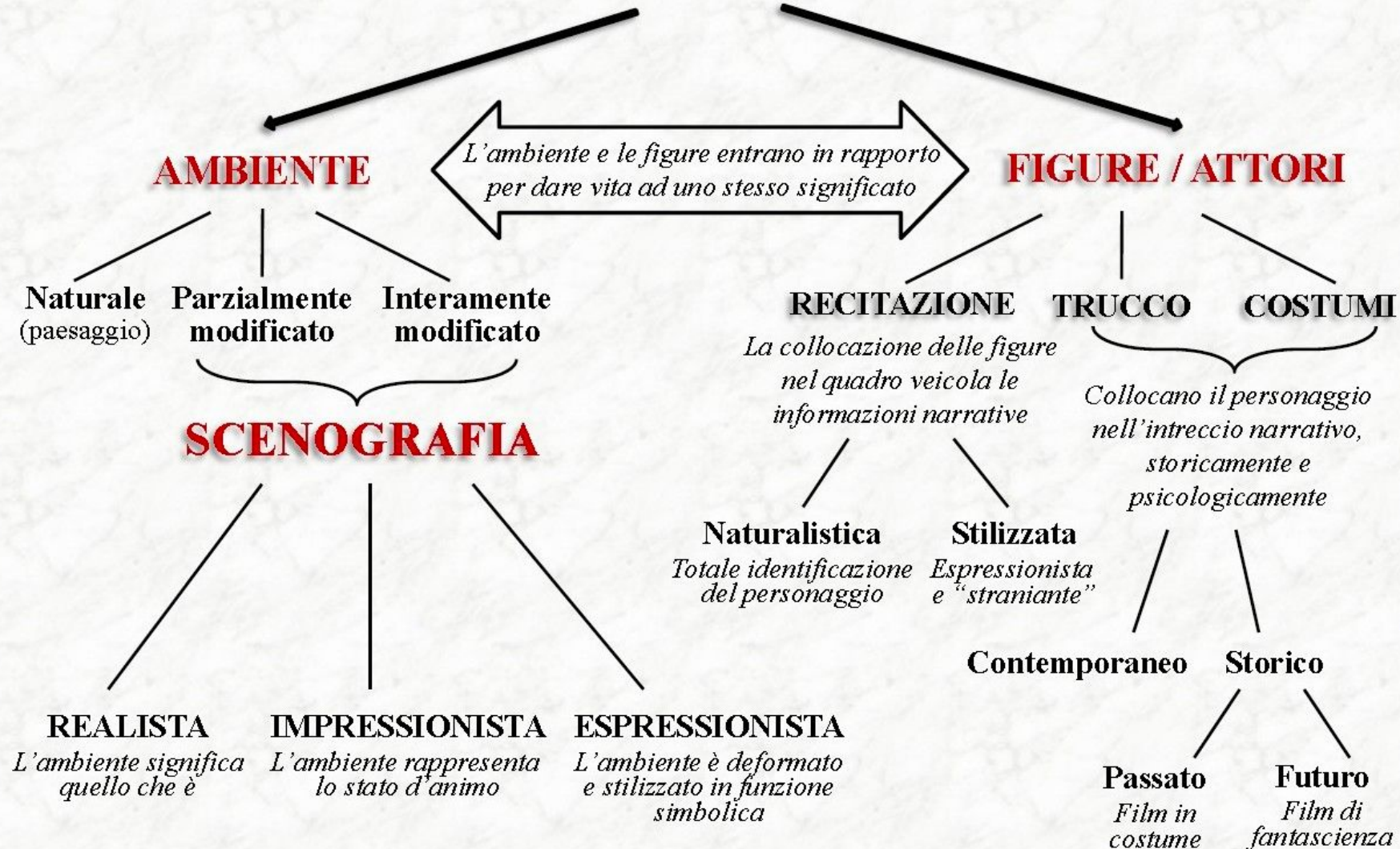
FILMICO



LA MESSA IN SCENA

NATURALISTICO ← **PROFILMICO** → ARTIFICIALE

Il profilmico è tutto ciò che si trova davanti alla cinepresa



LO SPAZIO FILMICO

OGGETTIVA
(neutrale)



INQUADRATURA



SOGGETTIVA
(il punto di vista
del personaggio)

La porzione di realtà (quadro) che è ripresa nell'immagine

CAMPO / FUORI CAMPO
(spazio/suono IN vs OFF)

INQUADRATURA FISSA

INQUADRATURA MOBILE

(i movimenti della macchina da presa)

Altezza

Frontale
Dall'alto
(*plongée*)
Dal basso
(*contre-plongée*)

Angolazione

Frontale
Tre quarti
Quinta
Laterale

Inclinazione

Normale
Obliqua
Verticale
Rovesciamento

Distanza

Scala dei campi

Campo lunghissimo (CLL)
Campo lungo (CL)
Campo medio (CM)
Totale (TOT)

Scala dei piani

Figura intera (FI)
Piano americano (PA)
Piano medio (PM)
Primo piano (PP)
Primissimo piano (PPP)
Particolare o Dettaglio (DETT)

Panoramica orizzontale

Panoramica verticale

Carrellata

Gru
Dolly
Camera car

Carrellata avanti

Carrellata indietro

Carrellata laterale

Carrellata circolare

Carrellata ottica (zoom)

Macchina a mano
Steady-cam

La dimensione temporale

Fotogramma *singola immagine*
Piano *successione di fotogrammi*
Scena *successione di piani*
Sequenza *successione di scene*
Film *successione di sequenze*

**Luce
INTRADIEGETICA**
(la fonte di luce fa parte
della messa in scena)

LA FOTOGRAFIA
*Attraverso il gioco delle luci e delle ombre lo spazio
cinematografico acquista senso e diventa narrazione*

**Luce
EXTRADIEGETICA**
(la fonte di luce proviene dalle
lampade di ripresa cinematografica)

Qualita'

Illuminazione
contrastata

Illuminazione
diffusa

Direzione

Sorgente

B/N - Colore

Velocità di scorrimento

Proiezione a 24 foto/sec

Ripresa a 8 → 64 foto/sec

Accelerazione
(ripresa a < 24 f/s)

Rallenty
(ripresa a > 24 f/s)

Time-lapse
(ripresa a 1 f/m-h-g)

High-speed
(ripresa a migliaia f/s)

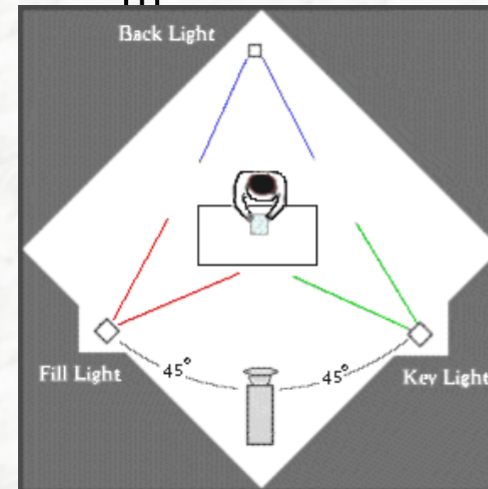
Luce frontale

Luce laterale

Controluce

Luce dal basso

Luce dall'alto



Viraggio

Imbibizione

Colorazione
a mano

Technicolor

Pellicola
a colori

Scala dei
grigi

REGOLE BASE

(DELLA FOTOGRAFIA)



1. COSA TRASMETTERE

» Definire COSA VOGLIAMO trasmettere.
DOCUMENTARE, EMOZIONARE,
RAPPRESENTARE LE EMOZIONI di un avvenimento

2. PESO

» Capacità di ATTIRARE L'ATTENZIONE verso un punto preciso dell'immagine. Dipende da: COLORE, DIMENSIONE e con il POSIZIONAMENTO di un elemento nella composizione stessa.



3. EQUILIBRIO

» Elementi PERCETTIBILMENTE BILANCIATI tra loro: si compensano a vicenda per FORMA, COLORE, DIMENSIONE etc.

4. RITMO

» Successione a intervalli regolari del modulo (motivo): lineare, alternato, crescente o decrescente. In una composizione il ritmo può essere dato anche dal colore.



5. SIMMETRIA

» È la metà della mela, IDENTICA NELLA FORMA E NEL COLORE e può essere:



SIMMETRIA BILATERALE:
gli elementi si dispongono specularmente rispetto all'asse.



SIMMETRIA LINEARE:
dato un motivo questo viene spostato in ripetizione secondo una retta immaginaria.



SIMMETRIA CENTRALE:
gli elementi si dispongono simmetricamente rispetto al punto centrale.

6. MOVIMENTO

» Un'immagine potendo essere solo statica deve acquisire il senso del movimento in modo virtuale, grazie a un fenomeno illusorio.



7. INQUADRATURA

» Porzione di SPAZIO EFFETTIVO INQUADRATO nell'obiettivo della fotocamera



CAMPO LUNGHISSIMO o LUNGO
per paesaggi molto vasti o panoramiche viste da lontano.



CAMPO MEDIO
per inquadrature con figure, con sfondo o ambientate, che occupano circa la metà del quadro.



9. PROPORZIONE

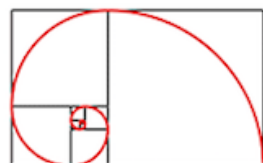


Strumento utile, utilizzato da pittori, fotografi e pubblicitari per CREARE LAYOUT ARMONICI.

I modi per calcolare la corretta proporzione:

LA SEZIONE AUREA

può essere in natura, costruita geometricamente o matematicamente.

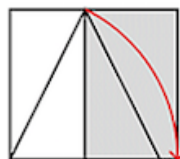
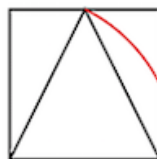
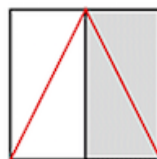
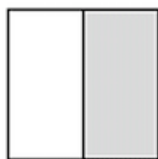


costituito da 8:13, per ottenere infallibilmente proporzioni visive esteticamente attraenti. Conchiglia del Nautilus, semi di girasole, olivari e delfini.



PROPORZIONE AUREA COSTRUITA GEOMETRICAMENTE:

Il disegno della sezione aurea con squadra e compasso ne sfrutta le proporzioni e pone minor enfasi sull'esattezza delle misure.



PROPORZIONE AUREA COSTRUITA MATEMATICAMENTE:

si traccia una linea (A) e la si divide in base al rapporto 8:13 (B).

Ogni lato lungo si può a sua volta far diventare il lato lungo di un rettangolo aureo sfruttando il rapporto 1:1,618 (C)



PROPORZIONE AUREA COSTRUITA MATEMATICAMENTE:

si traccia una linea (A) e la si divide in base al rapporto 8:13 (B).

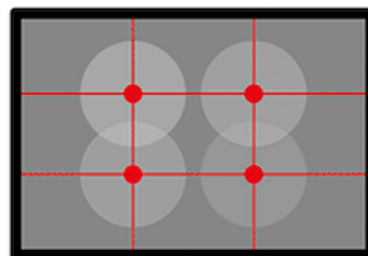
Ogni lato lungo si può a sua volta far diventare il lato lungo di un rettangolo aureo sfruttando il rapporto 1:1,618 (C)



LA REGOLA DEI TERZI

Metodo utilizzato dai fotografi (ma anche dai pittori) per la creazione di composizioni

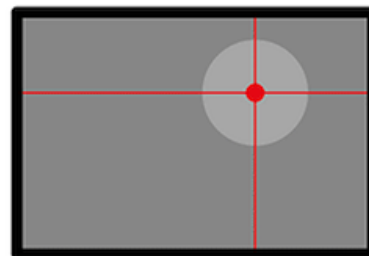
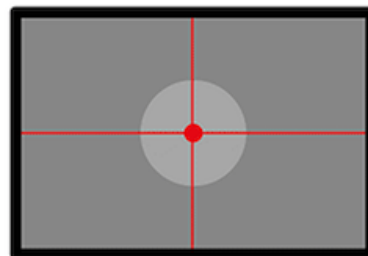
La regola dei terzi può servire per creare punti focali per guidare la disposizione degli elementi più interessanti.



IL CENTRO VISIVO

Non coincide con il centro matematico dell'immagine o del layout,

ma con un punto posto leggermente più in alto e a destra



LA GRAMMATICA DEL CINEMA

Frammentazione dello spazio
DÉCOUPAGE

IL MONTAGGIO

Operazione che consiste nell'unire la fine di una inquadratura con l'inizio della successiva, con lo scopo di mettere in relazione due elementi tra loro

Frammentazione del tempo
ELLISSI
MONTAGGIO ALTERNATO

Découpage classico (sistema dei raccordi)

Continuità

Raccordo di sguardo

Raccordo sul movimento

Raccordo sull'asse
(norma dei 30°)

Raccordo sonoro

Norma dei 180°

Raccordo di posizione

Raccordo di direzione

Raccordo di direzione di sguardi

Montaggio connotativo

Effetto Kulešov

Sistema dei conflitti

Grafico

Di direzione

Di angolazione o inclinazione

Temporale

Sonoro

Montaggio formale

Montaggio discontinuo

Violazione della norma dei 180°

Falsi raccordi (jump cut)

Inserti non diegetici

Ellissi irrisolta

Montaggio proibito (interno all'inquadratura)

Profondità di campo

Piano sequenza

La punteggiatura filmica

Stacco

Dissolvenza in apertura

Dissolvenza in chiusura

Dissolvenza incrociata

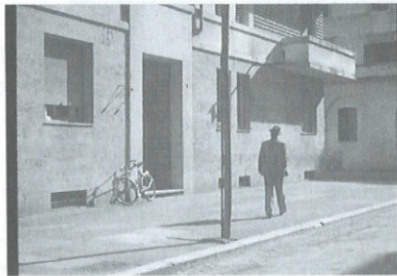
Tendina

Iris



31

Campo lunghissimo



32

Campo lungo



33

Campo medio



34

Figura intera



35

Piano americano



36

Mezza Figura



37

Mezzo primo piano



38

Primo piano



formato
fotografico
1:1



formato
cinematografico
Academy
Standard 1.37:1
(formato
televisivo 4:3)



Formato
fotografico 1.5:1
o 3:2 o 36x24





Formato 1.66:1
Comunemente
chiamato
European Flat



Formato televisivo
1.78:1 meglio
conosciuto come
16:9





Formato 1.85:1
Comunemente
chiamato
VistaVision o
Academy Flat



Formato 2.35:1
Comunemente
chiamato
Cinemascope



PIANI E CAMPI



DETTAGLIO (DETT.)
PRIMIIMO PIANO (PPP)
PRIMO PIANO (PP)
MEZZO BUSTO
PIANO MEDIO (PM)
DETTAGLIO (DETT.)
PIANO AMERICANO (PA)
FIGURA INTERA (FI)
CAMPO MEDIO (CM)
CAMPO LUNGO (CL)

PIANI E CAMPI



Campo Lungo (CL)



Campo Medio (CM)



Figura Intera (FI)



Piano Americano



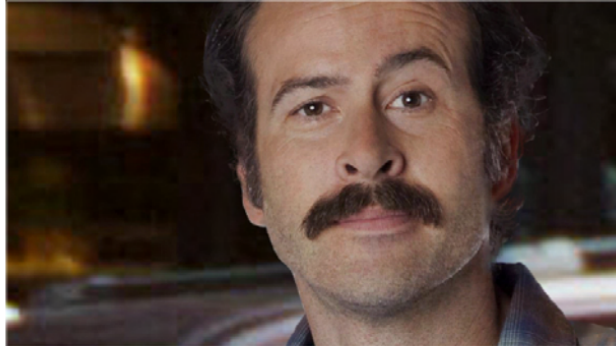
Piano Medio (PM)



Mezzo busto



Primo Piano (PP)



Primissimo Piano (PPP)



Dettaglio degli occhi (Dett.)



Dettaglio delle dita (Dett.)

PIANI E CAMPI

PIANI E CAMPI



PIANI E CAMPI



CAMPI



PIANI

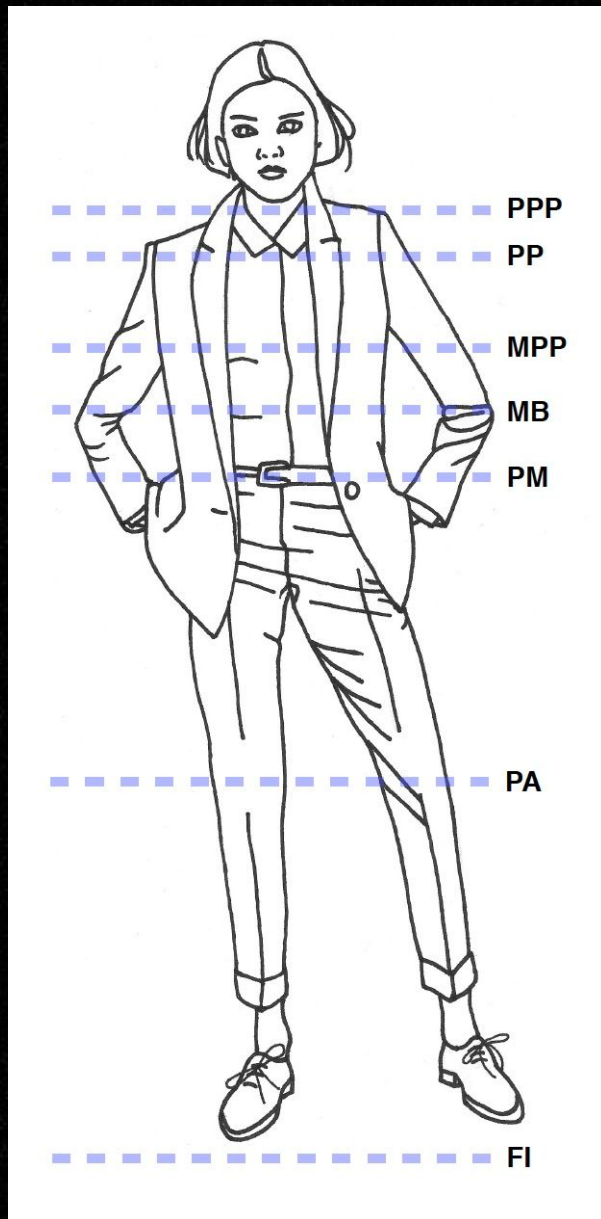


MOVIMENTI MACCHINA



PIANO SEQUENZA E TRANSIZIONI





PIANI E CAMPI



PIANI E CAMPI

Figura intera (FI)

La persona è inquadrata dai piedi alla testa, e sta interamente nel riquadro

PIANI E CAMPI

Piano americano (PA)

L'inquadratura parte dalla metà della coscia.

Spesso utilizzato per inquadrare due o più persone (con un taglio all'altezza delle ginocchia) Si ritiene che questo piano sia nato nel cinema western, dove vi era la necessità di mostrare i personaggi armati con le fondine appese al cinturone



PIANI E CAMPI



Piano medio (PM) o Mezza figura (MF)
Inquadratura che riprende la figura
(una o più persone) dalla vita in su.

PIANI E CAMPI



Mezzo Primo Piano (MPP) o Mezzo Busto (M
L'inquadratura tagliata approssimativamen
all'altezza del petto è definita Mezzo Primo
Piano (MPP) o Mezzo Busto (MB)

PIANI E CAMPI



Primo piano (PP)

Inquadratura di un volto dall'altezza delle spalle. Il soggetto è isolato dal contesto, e la sua espressione è il centro dell'attenzione. In fotografia è conosciuto anche come "formato tessera".



PIANI E CAMPI

Primissimo piano (PPP)

Il volto del soggetto riempie l'inquadratura, ed è generalmente tagliato sopra l'attaccatura dei capelli e a metà del collo (a volte il taglio è fatto partire dal mento). L'inquadratura è molto stretta e particolarmente cinematografica, consentendo di cogliere l'anima del soggetto

PIANI E CAMPI



Dettaglio (Dett.) e Particolare (Part.)

Il Dettaglio è una parte del volto o del corpo, ripresa molto da vicino oppure una sua particolare azione (ad esempio una mano che afferra qualcosa) o sue parti in movimento (ad esempio il dettaglio dei piedi nella corsa).

Con Particolare si indica lo stesso tipo di inquadratura, ma riferita esclusivamente a un oggetto o ad una sua azione (ad esempio il particolare della ruota di una macchina in corsa).



PIANI E CAMPI

Campo lunghissimo (CLL)

È l'inquadratura più ampia possibile. Il paesaggio (o la scenografia) è talmente ampio che la presenza di eventuali figure umane sarebbe difficilmente notabile. È ripreso solitamente a grande distanza.

PIANI E CAMPI



Campo lungo (CL)

L'ambiente, pur essendo ripreso in maniere ampia, presenta un centro di interesse. Eventuali figure umane sono distinguibili, ma rimangono inglobate nel paesaggio.

PIANI E CAMPI



Campo totale (CT)

L'ambiente è rappresentato nella sua totalità (ad esempio una intera stanza); nel contempo le figure umane assumono grande rilevanza.

PIANI E CAMPI



Campo medio (CM)

Le figure umane sono perfettamente distinguibili, ma lo spazio circostante è ancora preponderante, seppur di poco.

PIANO SEQUENZA



Il piano sequenza è un'inquadratura lunga, la cui caratteristica è l'ininterrotta continuità temporale. In pratica, è un'inquadratura da sola svolge la funzione di una sequenza o di una scena. Il piano sequenza è una sorta di rifiuto del montaggio, visto che sfrutta la molteplicità dei piani e mette in una scena una situazione caratterizzata da una relativa autonomia nel contesto narrativo filmico.

PROFONDITÀ



Quando tutti gli elementi dell'inquadratura, sia quelli in primo piano che quelli sullo sfondo, sono perfettamente a fuoco si ha la profondità di campo.

È un'inquadratura che non permette una grande intensità emotiva, perché l'attenzione rimane concentrata su tutto e non su una parte degli elementi rappresentati.

La profondità di campo ha il merito di essere una sorta di moltiplicatore di lavoro. Grazie a esso, più personaggi possono interagire

contemporaneamente e, se sfruttato per bene, può creare movimento nella scena. Molto sfruttato nel cinema d'azione, permette contemporaneamente di visualizzare movimenti che avrebbero necessità di ulteriori inquadrature.

PROFONDITÀ

La profondità di campo è quell'intervallo di distanze davanti e dietro al soggetto a fuoco in cui la sfocatura è impercettibile.



L'attenzione del pubblico può essere ulteriormente guidata da un passaggio di fuoco interno alla stessa inquadratura (chiamato a volte focalizzazione). Nella scena tratta da The Affair (1^stag., author Sarah Treem, 2014, USA) la focalizzazione riproduce la visione soggettiva del personaggio.

PROFONDITÀ

La profondità di campo è quell'intervallo di distanze davanti e dietro al soggetto a fuoco in cui la sfocatura è impercettibile.



In questa scena tratta da I ragazzi del Reich (Napola - Elite für den Führer, r. di Dennis Gansel, 2004, Germania) per far sì che il pubblico segua le reazioni dei due protagonisti in mezzo a molti commensali, essi vengono selettivamente messi a fuoco, mentre gli altri sono sfuocati e leggermente sovraesposti.

PROSPETTIVA E MESSINSCENA

La costruzione mentale dello spazio tridimensionale da parte del pubblico può essere incoraggiata da particolari caratteristiche dello sfondo, delle costruzioni o degli oggetti presenti in campo. Disponendo personaggi o oggetti sui diversi piani si comunica una idea più forte di profondità (deep space).



Nella sequenza finale di Orizzonti di gloria (Paths of Glory, 1957, USA) Stanley Kubrick utilizza nella parte iniziale il deep space: la presenza lungo una linea prospettica di una serie di elementi identici a uguale distanza tra loro permette allo spettatore di immaginarsi meglio l'immagine in profondità. In questo modo viene trasmessa con più forza l'idea dell'inesorabile destino che attende i tre soldati.

PROSPETTIVA E MESSINSCENA

La costruzione mentale dello spazio tridimensionale da parte del pubblico può essere incoraggiata da particolari caratteristiche dello sfondo, delle costruzioni o degli oggetti presenti in campo. Disponendo personaggi o oggetti sui diversi piani si comunica una idea più forte di profondità (deep space).



Jean Renoir amava nei suoi film creare spazi profondi, anche illuminando lo sfondo in modo da separarlo e non confonderlo coi piani intermedi. Qui una scena tratta da La grande illusione (La Grande Illusion, 1937, Francia).

PROSPETTIVA, LUCE E COLORE

La percezione delle diverse relazioni prospettiche può essere influenzata anche da luce e colore in tre diversi modi:

- a. prospettiva aerea: l'aria agisce come un filtro e dunque gli elementi più distanti appaiono come avvolti in una sorta di foschia che attenua i contrasti e i toni;
- b. prospettiva tonale: i toni chiari tendono ad emergere e quelli scuri ad arretrare;
- c. prospettiva cromatica: i colori caldi tendono ad apparire più avanzati di quelli freddi.

PROSPETTIVA, LUCE E COLORE

La percezione delle diverse relazioni prospettiche può essere influenzata anche da luce e colore.



In Deserto rosso (r. di Michelangelo Antonioni, 1964, Italia) la nebbia appiattisce tutti i piani di profondità anche se qualche inquadratura si intuisce sia stata ripresa con obiettivo di corta focale.

PROSPETTIVA, LUCE E COLORE

La percezione delle diverse relazioni prospettiche può essere influenzata anche da luce e colore.



In questa scena di The Fall (r. di Tarsem Singh, 2006, USA, India) i colori sgargianti dei vestiti indossati dai personaggi fanno sì che essi si stacchino nettamente dallo sfondo che appare omogeneo, più spento e meno nitido.

LE RELAZIONI PROSPETTICHE

Le relazioni prospettiche in una inquadratura sono quelle che consentono al pubblico di costruire nella propria mente un virtuale spazio tridimensionale a partire da immagini che invece sono bidimensionali. Nella comunicazione utile ai fini realizzativi e di analisi critica, si usa distinguere in campo cinetelevisivo e fotografico tra diversi gradi di profondità:

- primo piano: sta ad indicare la posizione occupata dai corpi collocati più vicini al punto di ripresa;

- piano intermedio o secondo piano: sta ad indicare la collocazione di un corpo tra primo piano e sfondo;

- sfondo, ovvero l'insieme degli elementi indistinti che occupano la posizione più lontana dal punto di ripresa oppure che sono periferici rispetto ai punti di interesse. Il vuoto è l'assenza di elementi.

LE RELAZIONI PROSPETTICHE



Ne Il terzo uomo (The Third Man, r. di Carol Reed, 1949, UK) Martin attende Anna sperando inutilmente in una qualche forma di riconciliazione. All'inizio lei è lontana, confusa con lo sfondo, mentre lui è in primo piano. Poi staccandosi dallo sfondo, Anna supera Martin, ridisponendo i piani di profondità: lei si colloca sul (nuovo) primo piano e lui sul piano intermedio (pur non avendo cambiato posizione), davanti allo sfondo.

LA COMPOSIZIONE



La composizione in ambito cinetelevisivo costituisce l'insieme degli accorgimenti che consentono di guidare lo sguardo del pubblico verso alcuni elementi visivi dell'immagine. Gli elementi con cui si costruisce qualsiasi composizione cinetelevisiva sono: i corpi (tutto ciò che si distingue dallo sfondo), lo sfondo (l'insieme degli elementi che non sono tra loro distinguibili), il vuoto (la parte dell'immagine omogenea e priva di elementi) e la cornice (i limiti del quadro).

La carrellata trasversale dall'alto nella scena della scalinata La corazzata Potëmkin (Броненосец «Потёмкин» di Serge Michajlovič Ėjzenštejn, 1925, URSS) è particolarmente efficace poiché i gradini (che costituiscono lo "sfondo") sono lunghi e ben stagliati, anche grazie all'inclinazione della luce, e percorrono diagonalmente il quadro creando una "trama" sulla quale la corsa dei manifestanti (corpi) è molto più in evidenza.

LA COMPOSIZIONE

Nella scena tratta dal film Ali (regia di Michael Mann, 2001, USA), in cui si mostra il rifiuto di Muhammad Ali di partire per la guerra del Vietnam, la sala del reclutamento viene ripresa lasciando molta "aria in testa" sopra le reclute. Quando in una composizione il vuoto domina sulle figure relegandole in fondo al quadro, si fornisce l'impressione che la struttura, o il destino, o un sentimento diffuso, schiacci gli umani.



LA COMPOSIZIONE



In questa scena de La recita (O Thiasos, di Thodoros Anghelopulos, 1975, Grecia) lo sguardo segue la barca in movimento dove un oppositore viene portato al confino. Quando la barca esce di campo i corpi dei suoi compagni si stagliano su un vasto sfondo a sottolinearne la solitudine della loro resistenza, ma anche la tenacia.

LA COMPOSIZIONE



Nella sequenza finale de Sentieri selvaggi (The Searchers, regia di John Ford, 1956, USA) il protagonista, dopo aver riportato a casa la nipote rapita anni prima, rimane fuori dalla porta, con una composizione che lo "incornicia", simmetrica a quella di apertura, quando lo si era visto tornare dopo un lungo periodo di assenza. E' la metafora del vecchio West eroico, ma rabbioso e razzista, che non può "varcare la soglia" della nuova società americana, meticciosa e pacifica, almeno secondo le speranze di Ford.

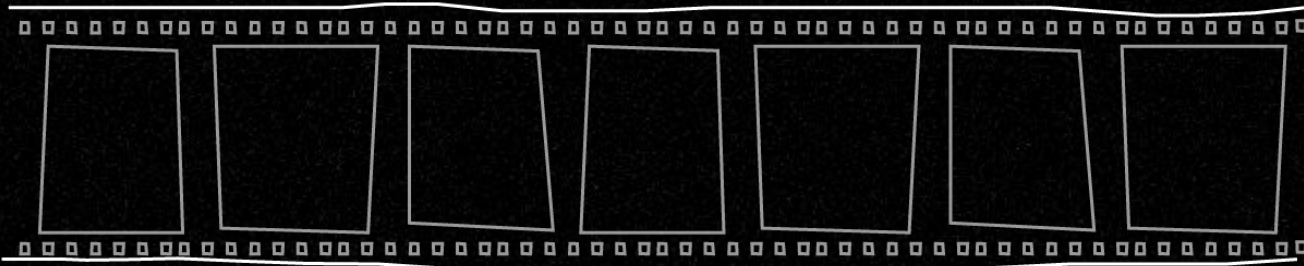
SOFT AND DEEP FOCUS



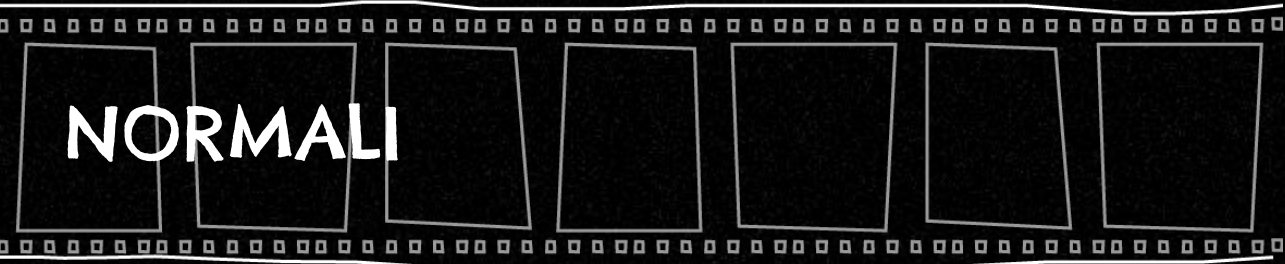
Se con la profondità di campo lo spettatore tende a concentrarsi su tutti i piani dell'immagine, sia quelli sullo sfondo che quelli in primo piano, con il soft focus lo spettatore è portato a visualizzare solo il primo piano, essendo lo sfondo sfocato. In pratica, lo sfondo è solamente comprimario alla scena, e il personaggio(o l'oggetto) protagonista è inquadrato in maniera viva. Con il deep focus accade esattamente il contrario: rimane sfocato ciò che sta in primo piano.

OBIETTIVI

Gli obiettivi sono quei complessi di lenti che incanalano la luce sino a farla convergere sul dispositivo che la registrerà come immagine (un sensore o, sempre più raramente, una pellicola). La lunghezza focale di un obiettivo è la distanza tra il centro ottico dell'obiettivo e il piano della messa a fuoco di un punto posto all'infinito.



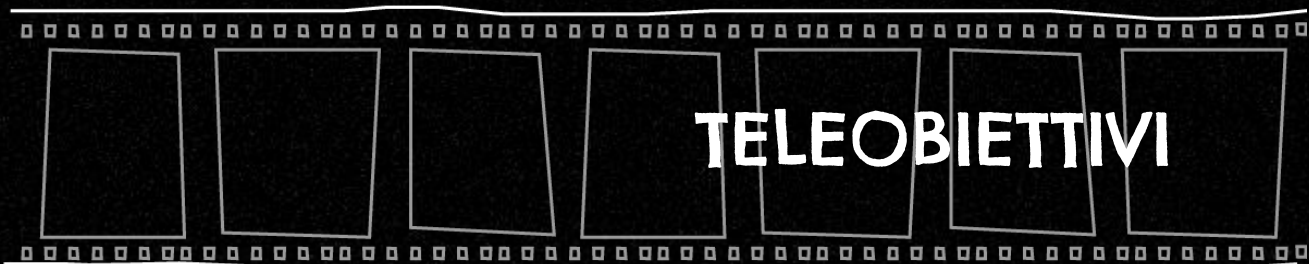
OBIETTIVI



NORMALI



GRANDANGOLARI



TELEOBIETTIVI

Dato che nelle opere cinetelvisive si usano spessissimo obiettivi con lunghezza focale diversa da quella umana, se ne deduce che la gran parte delle immagini che si vedono al cinema o in tv non offrono distanze apparenti tra i piani che siano naturali e realistiche.

Esistono obiettivi con le più diverse lunghezze focali.

1. **normali**: gli obiettivi con angoli di campo sopra i 60° ;
2. **grandangolari**: quelli con angoli di campo tra i 45° e i 60° ;
3. **teleobiettivi**: quelli sotto i 45° .

Nella gran parte delle opere cinetelvisive oggi in realtà si utilizza lo **ZOOM**, che è un obiettivo a lunghezza focale variabile.

GRANDANGOLO



Il grandangolo permette di effettuare inquadrature con un ampio angolo di campo: è l'ideale per le riprese in interni dove è necessario vedere personaggio e soffitto insieme o in luoghi con poco spazio, ma anche per i paesaggi o per le architetture esterne (un grattacielo inquadrato per intero dal basso verso l'alto).

Il grandangolo consente un maggior respiro alle inquadrature, facendo sembrare più grandi gli ambienti chiusi, più maestosi i paesaggi e più ariose le riprese di interni. Il difetto di questo particolare tipo di obiettivo è la deformazione delle immagini, specie ai bordi, che aumenta man mano che si usano quadrangolari più ampi. Per questa ragione il soggetto talvolta non è messo a fuoco in maniera precisa

GRANDANGOLO



Il protagonista de Il dormiglione (Sleeper, di Woody Allen, 1973, USA) si nasconde in un furgone pieno di robot. Il PP sottolinea la sua sorpresa, il grandangolo produce una distorsione prospettica sul volto, così da aumentare l'effetto comico della situazione.

GRANDANGOLO



Stanley Kubrick utilizzava largamente il grandangolo nei suoi film. In questa scena di Shining (The Shining, 1980, USA, UK) il grandangolo permette di mantenere una notevole profondità di campo. Si noter  inoltre che la carrellata con grandangolo provoca un effetto di fuga nelle parti periferiche dell'inquadratura

GRANDANGOLO



In questa scena di Quarto potere (r. di Orson Welles, 1941, USA) i due protagonisti discutono. La ripresa è da altezza terra dal basso. L'associazione con il grandangolo permette di riprendere un ampio angolo di campo e dunque di mettere a fuoco tutto l'ambiente, compreso il soffitto, che comunica un'idea di oppressione. Inoltre consente di mantenere contemporaneamente a fuoco i due, anche se sono disposti su diversi piani di profo

GRANDANGOLO



In *Grand Budapest Hotel* (The Grand Budapest Hotel, 2014, UK, Germania) Wes Anderson utilizza abbondantemente il grandangolo. Si noti come esso contribuisca a rendere piccoli ambienti chiusi e con linee leggermente deformate. E come l'avvicinamento alla camera dei personaggi avvenga in maniera sorprendentemente rapida, dato che questo obiettivo aumenta ingannevolmente la profondità degli spazi.

OBIETTIVI NORMALI



Gli obiettivi preferiti da Alfred Hitchcock erano i normali. Quando aveva necessità di Primi Piani o di Campi Lunghi si limitava a distanziarsi o avvicinarsi fisicamente ai soggetti. I normali si prestano per tutte le inquadrature che non vogliono farsi notare, informative, concentrate sul contenuto visivo, realistiche. Da Psycho (Psycho, 1960, USA).

OBIETTIVI NORMALI

Gli obiettivi normali hanno una lunghezza focale intermedia, ed offrono un angolo di campo simile a quello dello sguardo umano



Gli obiettivi normali, rispetto alla visione umana, non distorcono le relazioni spaziali tra i personaggi e tra questi e l'ambiente. Per questo un autore antispettacolare come Bresson li prediligeva. Da Un condannato a morte fuggito (Un condamné à mort s'est échappé, r. di Robert Bresson, 1956, FR).

OBIETTIVI NORMALI

Gli obiettivi normali hanno una lunghezza focale intermedia, ed offrono un angolo di campo simile a quello dello sguardo umano



Il regista giapponese Yasujiro Ozu preferiva lavorare con obiettivi normali che gli consentivano di focalizzarsi sui personaggi mettendo solo un po' in rilievo l'ambientazione e garantire una patina di semplicità e quotidianità alle sue storie. Qui una scena da Tarda primavera (Banshun, 1949, Giappone).

TELEOBIETTIVI

teleobiettivi hanno una lunghezza focale lunga e un ristretto angolo di campo: in pratica con questi obiettivi si riesce ad inquadrare una porzione piccola, ma lontana, di spazio.



In questa scena tratta da Il sorpasso (r. Dino Risi, 1962, Italia) il personaggio attraversa il ballo, senza sentirsi coinvolto. L'uso del teleobiettivo permette al pubblico di seguire il personaggio, pur nella confusione, grazie alla scarsa profondità di campo. Si noti inoltre che la panoramica realizzata con un teleobiettivo assomiglia ad una sorta di carrellata laterale.

TELEOBIETTIVI

teleobiettivi hanno una lunghezza focale lunga e un ristretto angolo di campo: in pratica con questi obiettivi si riesce ad inquadrare una porzione piccola, ma lontana, di spazio.



In questa scena de Il posto (1961, r. di Ermanno Olmi, Italia) i due protagonisti sono appena conosciuti ad una selezione per un posto di lavoro. L'obiettivo a lunga focale integra in maniera confusa e sfocata molti altri elementi che si frappongono tra loro e la camera: le auto, i passanti... L'impressione che se ne ricava è di una ripresa quasi documentaristica, "rubata" alla realtà.

TELEOBIETTIVI

teleobiettivi hanno una lunghezza focale lunga e un ristretto angolo di campo: in pratica con questi obiettivi si riesce ad inquadrare una porzione piccola, ma lontana, di spazio.



In L'agenda nascosta di Ken Loach (The Hidden Agenda, 1990, UK) si nota l'utilizzo prevalente di focali lunghe (riconoscibili dai piani di profondità appiattiti), dettato però non da mode, ma da esigenze narrative. Serve a suggerire al pubblico che i due personaggi sono attentamente osservati da lontano. Il tele infatti richiama alla mente la visione di qualsiasi strumento di avvicinamento ottico.

INQUADRATURE

MISSION IMPOSSIBILE



INQUADRATURE

FRATELLI LUMIÈRE,
L'ARRIVO DI UN TRENO
ALLA STAIZONE, 1895



PUNTI DI VISTA

SALVATOIRES, IO NON HO
PAURA, 2003



PUNTI DI VISTA

ORSON WELLES, QUARTO
POTERE, 1941



PUNTI DI VISTA

MICHAEL CURTIZ
CASABLANCA, 1942



PUNTI DI VISTA

ROBERTO ROSSELLINI,
ROMA CITTÀ APERTA, 1945



LA GRAMMATICA DEL CINEMA

Frammentazione dello spazio
DÉCOUPAGE

IL MONTAGGIO

Operazione che consiste nell'unire la fine di una inquadratura con l'inizio della successiva, con lo scopo di mettere in relazione due elementi tra loro

Frammentazione del tempo
ELLISSI
MONTAGGIO ALTERNATO

Découpage classico (sistema dei raccordi)

Continuità

Raccordo di sguardo

Raccordo sul movimento

Raccordo sull'asse
(norma dei 30°)

Raccordo sonoro

Norma dei 180°

Raccordo di posizione

Raccordo di direzione

Raccordo di direzione di sguardi

Effetto Kulešov

Montaggio connotativo

Sistema dei conflitti

Grafico

Di direzione

Di angolazione o inclinazione

Temporale

Sonoro

Montaggio formale

Montaggio discontinuo

Violazione della norma dei 180°

Falsi raccordi (jump cut)

Inserti non diegetici

Ellissi irrisolta

Montaggio proibito (interno all'inquadratura)

Profondità di campo

Piano sequenza

La punteggiatura filmica

Stacco

Dissolvenza in apertura

Dissolvenza in chiusura

Dissolvenza incrociata

Tendina

Iris

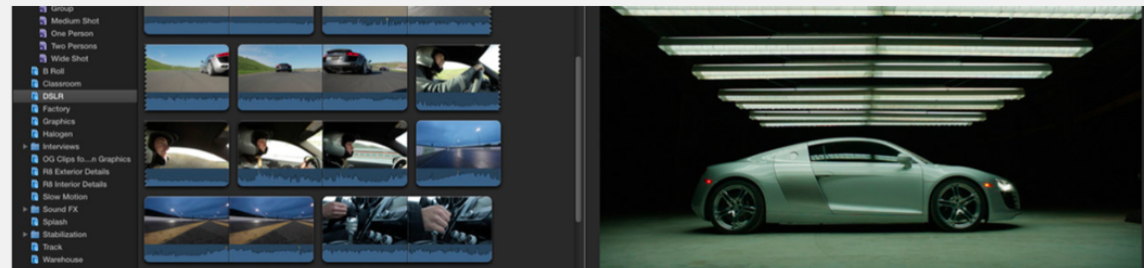
Gli schemi di montaggio

Gli schemi di montaggio sono delle convenzioni attraverso le quali vengono tradotti determinati passaggi narrativi. Potremmo dire che essi costituiscono la sintassi del montaggio. Così come il linguaggio parlato si serve di strutture fisse di messa in serie delle parole (ad esempio soggetto-verbo-complemento di luogo, per riferire dove si è stati) allo stesso modo la gran parte delle opere cinetelevisive utilizza modalità codificate di messa in serie delle inquadrature. La gran parte del pubblico riconosce gli schemi di montaggio in modo non cosciente, ma in qualche modo se li aspetta e li interpreta correttamente.



Tagliare e attaccare

Gli schemi di montaggio aiutano a tradurre la narrazione nel linguaggio cinetelevisivo ordinando le inquadrature in sequenze che comunicano al pubblico in maniera chiara ed efficace i passaggi della storia. Una volta ricostruita la drammaturgia, però, le inquadrature devono essere tagliate in un punto preciso e unite le une alle altre da attacchi.



I raccordi

Gli attacchi sono l'accostamento di due inquadrature interne ad una stessa sequenza (cioè una o più scene legate da continuità d'azione). Gli attacchi che invece legano tra loro le sequenze sono dettati da altre convenzioni e possiamo denominarli **raccordi**. Ad esempio, nel corso di un inseguimento ci sono tipicamente decine di attacchi tra diverse inquadrature, tutti tesi a dar conto del progressivo avvicinamento tra inseguitori ed inseguiti e a visualizzarne la conclusione. La sequenza successiva magari è più distesa (come una conversazione). Le ultime inquadrature della prima sequenza e le prime della seconda, ovvero la maniera in cui si connette la fine di una sequenza d'azione con una di relazione, costituisce il raccordo. In un film, dunque, ci sono generalmente molti attacchi e pochi raccordi.



Il montaggio nella fiction

Nei primi anni di vita del cinema il montaggio non esisteva: i film erano una sorta di teatro filmato. Con l'affinarsi del linguaggio cinetelevisivo si è affermato il **découpage**, ovvero la scomposizione della scena in tante inquadrature originate da diversi punti di ripresa e la loro successiva ricomposizione. La *scomposizione* avviene nella fase della realizzazione coordinata dal regista. Nella successiva fase di *montaggio* avviene la *ricomposizione* di quei pezzi di scena in modo da ricostruire un racconto fluido, apparentemente senza stacchi. Si tenga presente comunque che a volte le azioni sono riprese senza frammentarle in più inquadrature attraverso [long take e piani sequenza](#).

Gli autori possono anche scegliere altre strade, evitando un forte intervento del montaggio. Ciò accade con il [piano sequenza](#), ma anche con il **montaggio interno**.



*Ne Lo squalo (Jaws, r. di Steven Spielberg, 1975, USA) la scena in cui il sindaco della città cerca di convincere lo sceriffo a non far chiudere le spiagge è realizzata in parte con un **montaggio interno**. Il dialogo si fa sempre più serrato: normalmente si sarebbe risolto con tagli sempre più ravvicinati. La camera invece non si muove e sono i due attori che progressivamente le si avvicinano.*

Montaggio invisibile e montaggio discontinuo

Il **montaggio invisibile** è uno stile di montaggio che si propone di non far notare al pubblico l'esistenza di tagli all'interno della sequenza, assicurando la totale chiarezza e unità dell'opera. Il **montaggio discontinuo** è uno stile di montaggio che rende evidente il proprio intervento per sottolineare, sintetizzare o commentare un passaggio narrativo. Il montaggio invisibile è la modalità di gran lunga più diffusa nella storia della fiction, anche se è stata messa in discussione dalle avanguardie degli anni '20, dalla Nouvelle Vague degli anni '60 e dal cinema indipendente degli anni '90.



*Ne I quattrocento colpi (Les Quatre Cents Coups, r. di François Truffaut, 1959) il protagonista è a colloquio con una psicologa nel riformatorio in cui viene rinchiuso. L'autore rinuncia al classico schema di montaggio tra inquadrature simmetriche, mostrando solo il ragazzo e tagliando i tempi morti con dissolvenze incrociate. Un esempio di **montaggio discontinuo**.*



*Il protagonista della serie TV The Affair (stagione 2, ep. 10, ideatrice Sarah Treem, 2014-2017, USA) è costretto ad un colloquio con una psicologa. Lo schema è molto classico: inquadrature simmetriche che si avvicinano ai personaggi nei momenti più tesi del colloquio. Un esempio di **montaggio invisibile**.*

IL MONTAGGIO

Guardando un'opera cinetelevisiva il pubblico ha una impressione di continuità e non si accorge che il film è costituito da una serie di pezzi: le inquadrature. Tra due inquadrature c'è sempre un taglio, uno stacco, il passaggio invisibile tra un segmento di ripresa e un altro. In un film ci sono centinaia di inquadrature diverse, e centinaia di stacchi. Il montaggio è il linguaggio che si incarica di unire tutte queste inquadrature in modo da ricostruire e rafforzare il senso del racconto.



IL MONTAGGIO

Il montaggio permette di costruire una narrazione unendo le diverse inquadrature. Si tratta di un linguaggio specifico. Di solito il pubblico, nel fruire di un film o di un programma televisivo, non si accorge che l'opera è formata da una serie di pezzi e ne ricava, in generale, un'impressione di continuità. Tra due inquadrature, però, v'è sempre uno stacco, il passaggio più o meno invisibile tra un segmento di girato e un altro o tra il segnale di una camera e quello di un'altra. In un film o in un programma tv ve ne sono a centinaia.



Ne Lo squalo (Jaws, r. di Steven Spielberg, 1975, USA) la scena in cui il sindaco della città cerca di convincere lo sceriffo a non far chiudere le spiagge è realizzata in parte con un montaggio interno. Il dialogo si fa sempre più serrato: normalmente si sarebbe risolto con tagli sempre più ravvicinati. La camera invece non si muove e sono i due attori che progressivamente le si avvicinano.

IL MONTAGGIO

Nei primi anni di vita del cinema il montaggio non esisteva: i film erano una sorta di teatro filmato. Con l'affinarsi del linguaggio cinetelevisivo si è affermato il *découpage*, ovvero la scomposizione della scena in tante inquadrature originate da diversi punti di ripresa e la loro successiva ricomposizione. La scomposizione avviene nella fase della realizzazione coordinata dal regista. Nella successiva fase di montaggio avviene la ricomposizione di quei pezzi di scena in modo da ricostruire un racconto fluido, apparentemente senza stacchi.



IL SONORO 1927

Il cantante di jazz (The Jazz Singer, r. di Alan Crosland, 1927, USA) è considerato il primo film sonoro della storia del cinema perché venivano

pronunciati alcuni dialoghi (mentre altri continuavano ad essere illustrati da didascalie). Il successo fu tale da portare ad una rapidissima adozione del sonoro in tutti i Paesi del mondo.

Il linguaggio cinematografico ai suoi inizi era muto. Fino alla fine degli anni '20, per riferire i dialoghi e chiarire alcuni passaggi narrativi venivano ogni tanto collocate delle didascalie. Nella gran parte dei casi comunque i film erano accompagnati da musica dal vivo, ovviamente non sincronizzata.

L'introduzione del sonoro a partire dal 1927 segnò una serie di grandi cambiamenti nel linguaggio cinematografico, ad esempio permettendo una maggiore complessità della sceneggiatura, grazie all'introduzione dei dialoghi, e rendendo meno teatrale la recitazione.



Il sonoro è la convergenza di tre diverse categorie di suoni, che vengono trattati e registrati separatamente per poi ricongiungersi nella colonna sonora:

Le diverse componenti sonore non sono sempre presentinella stessa misura. Vi sono film che rinunciano alla colonna musicale, ad esempio, anche se non sono molti. Altri che presentano pochissimi dialoghi.

a. voci (i dialoghi e qualsiasi suono proveniente dai personaggi);

b. rumori (suoni legati alla manipolazione di oggettio, all'azione di agenti atmosferici);

c. musica.

















Spazialità. La maniera in cui le opere cinetelvisive registrano i suoni e poi li ripropongono non potrà mai riprodurre la complessità della percezione umana. Ma ciò non ha scoraggiato il cinema e la televisione dal cercare di avvicinarsi il più possibile. Ci si approssima alla fedeltà sonora solo quando suoni diversi sono diffusi da punti diversi, e ciò avviene con la stereofonia. Nella stereofonia i suoni sono registrati su distinte tracce secondo la loro dislocazione, per poi essere riprodotti da diversi diffusori acustici collocati secondo un certo ordine nell'ambiente di ascolto, in modo da creare un'illusione di spazialità.

SPAZIALITÀ

SPAZIALITÀ

Film stereofonici sono stati realizzati sin dagli anni '30, ma si diffusero massicciamente solo a partire dalla metà degli anni '70, con l'affermazione del Dolby Stereo, uno standard che prevede la distribuzione del suono fino a quattro canali. Il successo di Guerre stellari (Star Wars, r. di George Lucas, 1977, USA) ne incoraggiò la rapida adozione a livello mondiale.



SPAZIALITÀ

Un ulteriore salto di qualità si ebbe con il Dolby Digital, che prevedeva cinque canali (tre anteriori e due posteriori, più uno per le basse frequenze liberamente collocabile, per questo conosciuto anche come 5.1). Il primo film ad utilizzarlo fu Batman: Il ritorno (Batman Returns, r. di Tim Burton, 1992, USA), dopodiché fu rapidamente adottato ovunque.



SPAZIALITÀ

Questo standard è in via di superamento, grazie al Dolby Surround 7.1, che aggiunge due nuovi canali. Il primo film ad inaugurarla è stato Toy Story 3 (r. di Lee Unkrich, 2010, USA).



SPAZIALITÀ

Il Dolby non è comunque l'unico standard esistente. I suoi più diretti concorrenti sono il DTS (Digital Theater System) con una gamma di prodotti del tutto comparabile al Dolby e che è stato introdotto con Jurassic Park (r. di Steven Spielberg, 1993, USA)



SPAZIALITÀ

'SDDS (Sony Dynamic Digital Sound), utilizzato per la prima volta in Last Action Hero (r. di John McTiernan, 1993, USA).



IL SONORO

*Il ruolo del sonoro è quello di avvolgere e unire
il flusso delle immagini, dando continuità al racconto:
le immagini staccano, il suono unisce*



LA MUSICA

La funzione empatica ricopre tutti quei casi in cui la musica segue coerentemente gli alti e bassi della storia, sottolinea le emozioni dei personaggi, amplifica i sentimenti che il pubblico prova guardando le immagini. La musica che illustra, completa, sostiene il livello del visivo è quella che più frequentemente si incontra nelle opere cinetelevisive, e la casistica è molto ampia.



In questa scena de *La classe operaia va in Paradiso* (r. di Elio Petri, 1971, Italia) la musica di Morricone attribuisce al movimento rapido e rassegnato dei lavoratori che si stanno avviando verso la fabbrica-prigione una tensione che fa intuire l'incendio che cova sotto la cenere.

LA MUSICA

funzione empatica



Ne Lo squalo (Jaws, r. di Steven Spielberg, musica di John Williams, 1975, USA) un ostinato composto da due note gravi a distanza di

un semitono comincia con la prima soggettiva dello squalo e viene ripetuta ogni volta che l'animale si avvicina agli umani.

funzione empatica

LA MUSICA



Questo montage di Mezzogiorno di fuoco (High Noon, regia di Fred Zinnemann, 1952, USA) è costituito da una serie di inquadrature che riassumono la situazione dello sceriffo, lasciato solo ad affrontare i banditi che stanno per arrivare. La sequenza è costruita sulla musica di Dimitri Tiomkin. La conclusione musicale del brano è demandata ad un suono d'ambiente: il fischio del treno che arriva.

funzione empatica

LA MUSICA



La musica può contribuire, a partire dall'accompagnamento dei titoli di testa, all'identificazione dell'opera con un certo genere. Ogni genere ha la musica che lo rende riconoscibile: ad esempio la western music per l'omonimo genere o il jazz per il noir (come la colonna musicale con sonorità jazz composta da Jerry Goldsmith per Chinatown, r. di Roman Polanski, 1974, USA).

LA MUSICA



La musica può contribuire, a partire dall'accompagnamento dei titoli di testa, all'identificazione dell'opera con un certo genere. Ogni genere ha la musica che lo rende riconoscibile: ad esempio la western music per l'omonimo genere o il jazz per il noir (come la colonna musicale con sonorità jazz composta da Jerry Goldsmith per Chinatown, r. di Roman Polanski, 1974, USA).

CONTRAPPUNTO

LA MUSICA



La musica svolge una funzione contrappuntistica quando si propone come puntuale distanziamento o addirittura in apparenza contraddizione col visivo, in modo da far nascere nello spettatore, proprio sulla base di questo accostamento, una riflessione, una sorpresa, un'emozione inaspettata.

I DIALOGHI



I dialoghi
Anche i dialoghi
devono attenersi ad un
livello di volume che
consenta di ascoltarli
senza fatica. I dialoghi
non sono mai come
nella realtà. Ad
esempio, proprio per
l'esigenza di chiarezza
del sonoro
cinetelevisivo, nei film i
dialoghi di solito non si
accavallano, quando
nel mondo vero questo
accade piuttosto
spesso.

IL RUMORE



Per rumore non si intendono degli eventi acustici necessariamente fastidiosi, ma tutti quei suoni, piacevoli o meno, che non siano musiche o distinguibili voci umane. Se una voce umana si somma ad altri suoni o voci senza poter essere differenziata nella sua individualità, è considerata rumore. Nella gran parte dei casi il rumore non è extradiegetico e nemmeno empatico: è condannato ad un ruolo apparentemente anempatico, indifferente rispetto agli eventi.

I rumori nelle opere cinetelvisive possono essere distinti in suoni d'ambiente ed effetti sonori.



La scena iniziale di C'era una volta il west (r. di Sergio Leone, 1968, It, USA) è fatta tutta di suoni d'ambiente, la cui fusione e giustapposizione crea una sorta di concerto.

I suoni d'ambiente (o rumore d'ambiente) caratterizzano il luogo dove si svolge la scena. Lo spettatore non fa troppo caso alla loro presenza, dato che normalmente è distratto dal visivo o da suoni con più diretto valore informativo, ma accorge della loro assenza. Senza musica e dialoghi, invece, essi vengono esaltati.

SUONI D'AMBIENTE

EFFETTI SONORI ARTIFICIALI



Gli effetti sonori artificiali sono tutti quei suoni che sono manifestamente prodotti dagli autori senza fingere che provengano da una fonte diegetica. Spesso sono volutamente esagerati, sopra le righe, bizzarri. In determinati contesti possono essere usati anche nelle fiction (specie quelle comiche o quelle basate sui cartoni animati), ma sono tipici di alcuni programmi tipicamente televisivi, dove i rumori normali sono piuttosto trascurati.

FILM



Quando si uniscono due sequenze vi è un salto di tempo e/o di luogo e anche di azione. L'attacco che le unisce non è come quello interno alle sequenze (quindi tra inquadrature), che tendenzialmente non vuol farsi notare. Al contrario, il raccordo solitamente sottolinea il salto temporale/spaziale/d'azione, ma allo stesso tempo garantisce la continuità del racconto.

I raccordi possono essere per STACCO, cioè con un passaggio secco da un'inquadratura all'altra, oppure per TRANSIZIONE, ovvero con un effetto che consente un passaggio graduale tra sequenze.

RACCORDI DI MONTAGGIO



STACCO. Il mezzo più semplice per passare da un'inquadratura a quella successiva è lo stacco. Lo stacco si attua unendo un'inquadratura all'altra senza frapporre alcun accorgimento tecnico, lasciando cioè che la prima inquadratura si trasformi istantaneamente nella successiva.

DISSOLVENZA. La dissolvenza si ha quando un'inquadratura si oscura fino a svanire nel buio (Dissolvenza in Chiusura o Fondu), oppure quando un'immagine emerge progressivamente dallo schermo buio prendendo forma fino a una luminosità normale (Dissolvenza in Apertura). Ma la dissolvenza può anche essere doppia; ossia, sulle immagini di una scena che va scomparendo si formano contemporaneamente quelle della scena successiva. In questo caso avremo la Dissolvenza Incrociata.



TENDINA Questo tipo di montaggio è ottenuto grazie ad un processo di stampa della pellicola in laboratorio, secondo il quale una linea (detta in gergo Tendina) percorre il quadro cancellando un'immagine e lasciando emergere, sotto questa, l'immagine dell'inquadratura che segue. Iride.



L'IRIDE si ottiene con l'aprirsi o il chiudersi di un mascherino rotondo che rivela o esclude il resto dell'inquadratura. E' questa una forma di montaggio molto utilizzata nel cinema muto, ma che oggi è raramente impiegata dai registi.





RACCORDI DI RISPOSTA

Il raccordo di risposta si ha quando una sequenza si apre con inquadrature che in qualche modo appaiono per aspetti formali o di contenuto come risposte alla conclusione di quella precedente.

Nell'inquadratura in cui Danny entra nella stanza 237 in soggettiva, il bambino chiama la madre. Il raccordo (di risposta) è su una inquadratura che mostra che la madre è da tutt'altra parte. La tensione aumenta proprio perché il raccordo interrompe l'azione (non si vede chi c'è nella stanza) passando ad una "risposta" inquietante. Da da "Shining" ("The Shining", r. di Stanley Kubrick, 1980, USA, UK).



RACCORDO PER CONTRASTO

Il raccordo per contrasto si ha quando una sequenza si apre con inquadrature che discordano in maniera plateale dalle aspettative suscitate dalla conclusione della sequenza precedente.

All'inizio della clip tratta da "Shining" ("The Shining", r. di Stanley Kubrick, 1980, USA, UK) Jack sta spiegando a Wendy quanto lui si trovi bene in quel luogo. La scena si raccorda con l'inquadratura del foglio bianco inserito nella macchina da scrivere, simbolo della frustrazione di Jack, creando un contrasto con le sue precedenti affermazioni. Per sottolineare che qualcosa non funziona in ciò che ha detto, un suono rafforza il raccordo.



RACCORDO PER CONTRASTO

Il raccordo per continuità si ha quando una sequenza si apre con inquadrature consequenziali alle premesse rilasciate nelle ultime inquadrature di quella precedente.

In questa sequenza di "Bread and Roses" (r. di Ken Loach, 2000, UK, Germania, Spagna) si assiste alla protesta degli addetti alle pulizie che finisce con l'arresto di alcuni. La scena successiva, legata dunque da un raccordo di continuità, mostra gli stessi contestatori dentro alla centrale di polizia.



RACCORDO FORMALE

Il raccordo formale si ha quando si uniscono due sequenze dove la coda e la testa si assomigliano sul piano formale pur svolgendosi in luoghi o tempi completamente diversi.

Nel surrealista "Un chien andalou" (r. di Luis Buñuel, 1929, Fr.) le prime immagini del film riprendono lo stesso Buñuel che affila un rasoio. Esce sul balcone ed osserva la luna. Per analogia subito dopo viene mostrato un occhio, quindi una nuvola che "fende" la luna, così come (analogia formale) il rasoio taglia l'occhio.



DISSOLVENZE INCROCIATE

Le dissolvenze sono tutti quegli effetti che comportano la progressiva sparizione di un'inquadratura.

In questa sequenza tratta da I soliti ignoti (regia di Mario Monicelli, sceneggiatura di Suso Cecchi D'Amico, Age & Scarpelli, 1958) uno dei personaggi, Capannelle, viene incaricato di trovare qualcuno che si prenda la colpa di un crimine in cambio di soldi. E la ricerca diviene il pretesto per mostrare una serie di scorci della Roma sottoproletaria del periodo separati da dissolvenze incrociate.



DISSOLVENZA IN CHIUSURA

La dissolvenza in chiusura conclude di solito un'opera, prima dei titoli di coda, e segnala definitivamente al pubblico che il film o il programma televisivo sono terminati. In "Interiors" (id., di Woody Allen, 1978, USA) le tre sorelle, con vite segnate dall'infelicità, guardano fuori dalla finestra. La dissolvenza in chiusura rafforza la mestizia di un finale che comunque rimane aperto.



DISSOLVENZA
IN APERTURA

La dissolvenza in
apertura dà inizio
all'opera, perché
uno stacco netto dal
nero è considerato
troppo brusco.

All'inizio di "La
battaglia di Algeri"
(di Gillo Pontecorvo,
1966, Italia) un
algerino è appena
stato sottoposto ad
una sessione di
tortura dagli
occupanti francesi.



PASSAGGIO A NERO

Il passaggio a nero si ha quando una inquadratura si dissolve sul nero e dal nero ne appare un'altra. Si ha uno stacco sul nero quando due inquadrature sono separate da alcuni fotogrammi neri. In questa sequenza tratta da "Strade perdute" ("Lost Highway", di David Lynch, 1997, USA, Francia) il passaggio a nero segnala il passaggio di tempo e un salto di qualità nella visione allucinatoria del personaggio.



IRIS

L'iris, la transizione più in voga durante il cinema muto, consiste nell'oscuramento progressivo e circolare dello schermo (iris out), oppure nell'apparizione dal nero dell'immagine attraverso il graduale rivelamento circolare (iris in). Queste due scene sono raccordate da una chiusura ed una apertura a iris che serve a segnalare l'amore cinefilo dell'autore per i vecchi film. Da "Fino all'ultimo respiro" ("À bout de souffle, r. di Jean-Luc Godard", 1960, Fr.).

IRIS

L'iris, la transizione più in voga durante il cinema muto, consiste nell'oscuramento progressivo e circolare dello schermo (iris out), oppure nell'apparizione dal nero dell'immagine attraverso il graduale rivelamento circolare (iris in). Queste due scene sono raccordate da una chiusura ed una apertura a iris che serve a segnalare l'amore cinefilo dell'autore per i vecchi film. Da "Fino all'ultimo respiro" ("À bout de souffle, r. di Jean-Luc Godard", 1960, Fr.).



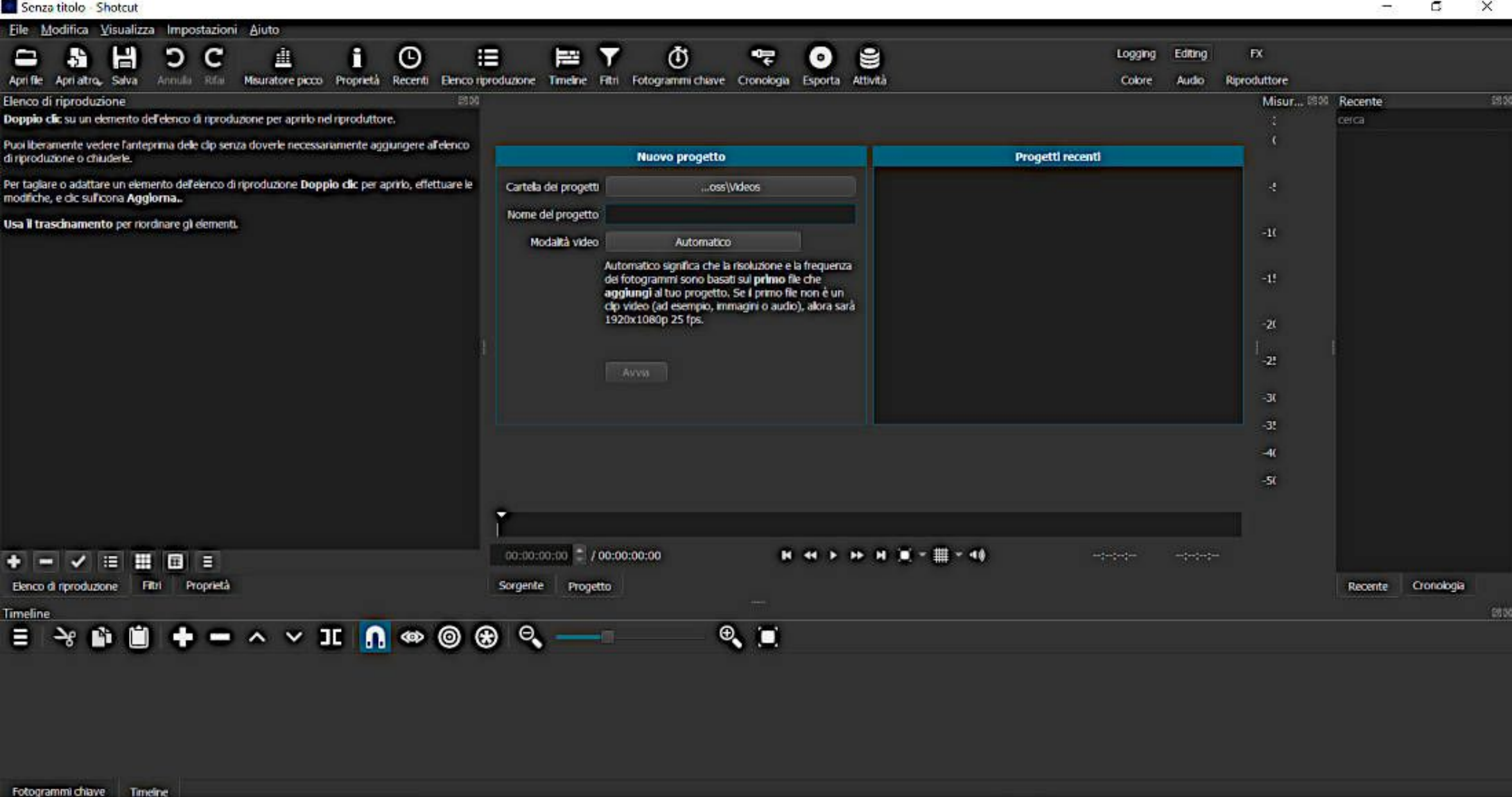
Shotcut

[NEWS](#)[DOWNLOAD](#)[FEATURES](#)

Shotcut is a free, open source, cross-platform video editor.

[Click to Download](#)





Creative Commons
Creative Commons video bumpers
Internet Archive
Openclipart
ClipSafari (formerly openclipart)
FreeSVG (formerly openclipart)
Lost & Taken Textures
Image After
Blue Vertigo
morgueFile
bittbox
Grunge Textures
Texture King
texturez.com
Pikwizard

RISORSE

Shotcut
Official
Trainin

Shotcut - Resources

This page contains some affiliate links to partners, which financially supports the ongoing development of Shotcut. If you are considering the...

Shotcut

IMMAGINI

Pexels: <https://www.pexels.com/it-it/>
Burst: <https://burst.shopify.com/>
Unplash: <https://unsplash.com/>
Pixbay: <https://pixabay.com/it/>
Flickr: <https://www.flickr.com/>
Freemages:
<https://www.freeimages.com/it>
FOCA: <https://focastock.com/>
ISORepublic: <https://isorepublic.com/>
StockVault: stockvault.net
Freepik: <https://it.freepik.com/>

RISORSE



IMMAGINI

Creative Commons
Internet Archive
Music for Video
Free Music Archive
YouTube Audio Library
PremiumBeat Sound Effects
Lucid Samples Free Effects
Production Crate
BBC Sound Effects
SoundBible.com
Foximusic
videvo
TunePocket
Soundimage.org

RISORSE

Shotcut

Official
Training

Shotcut - Resources

This page contains some affiliate links to partners, which financially supports the ongoing development of Shotcut. If you are considering the...

Shotcut

AUDIO

Internet Archive
Wikimedia Commons
IgniteMotion.com Free Motion
Backgrounds
Pikwizard
videvo
Mazwai

RISORSE

Shotcut

Official Training

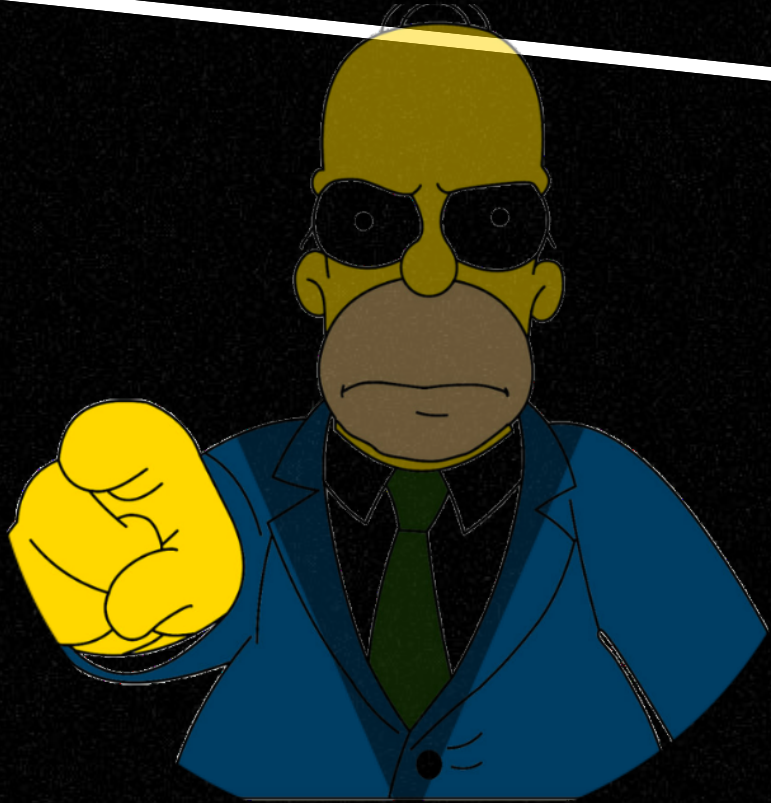
Shotcut - Resources

This page contains some affiliate links to partners, which financially supports the ongoing development of Shotcut. If you are considering the...

Shotcut

VIDEO

INIZIAMO



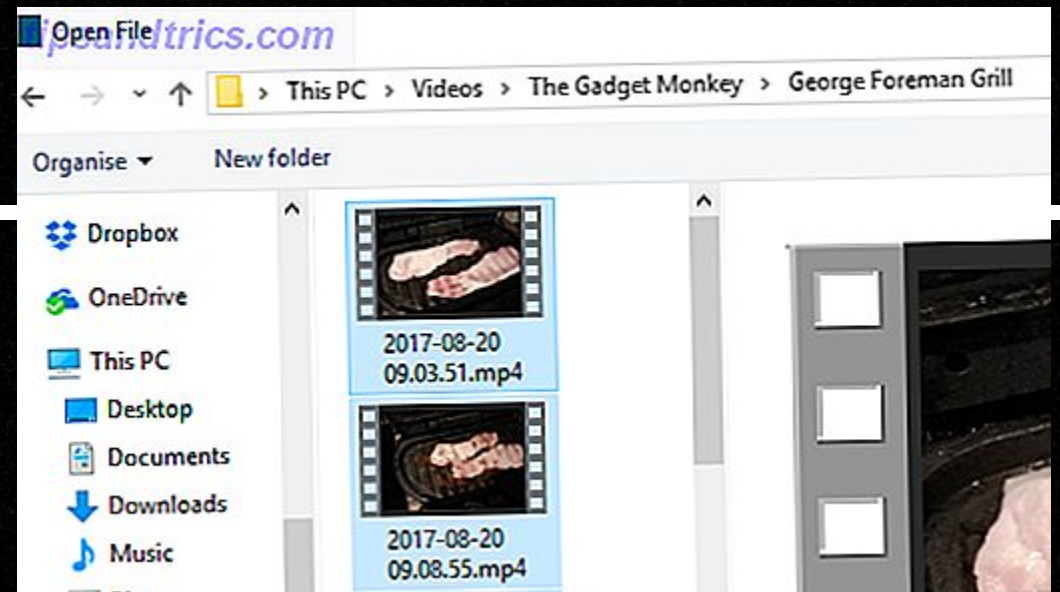
I WANT
YOU

TOCCA A VOI

INIZIAMO

È sempre una buona idea riunire i file sorgente per il tuo progetto video in un'unica directory. Questo non solo rende più facile trovare i file da importare nell'editor dei film. Ti dà anche l'opportunità di rivedere i file.

TOCCA A VOI



Spesso i file video non sono utili al 100%. Piuttosto, possono essere utilizzati alcuni blocchi, piuttosto che l'intera clip.

Esaminando i file, non solo riesci a rivedere l'intera serie di filmati, ma ti concedi il tempo di prendere nota dei timestamp degli scatti che desideri utilizzare nel tuo progetto video.

TOCCA A VOI

The image features a black background with several white lines. A long, slightly curved line starts from the top left and extends towards the top right. A vertical line descends from the top right, crossing a horizontal line that spans the width of the image. Another vertical line descends from the top left, crossing the same horizontal line. The text is positioned on the left side, above the horizontal line.

Inoltre, ricorda di dare
alla cartella un nome
significativo e pertinente,
in modo che tu possa
trovarlo facilmente.

TOCCA A VOI

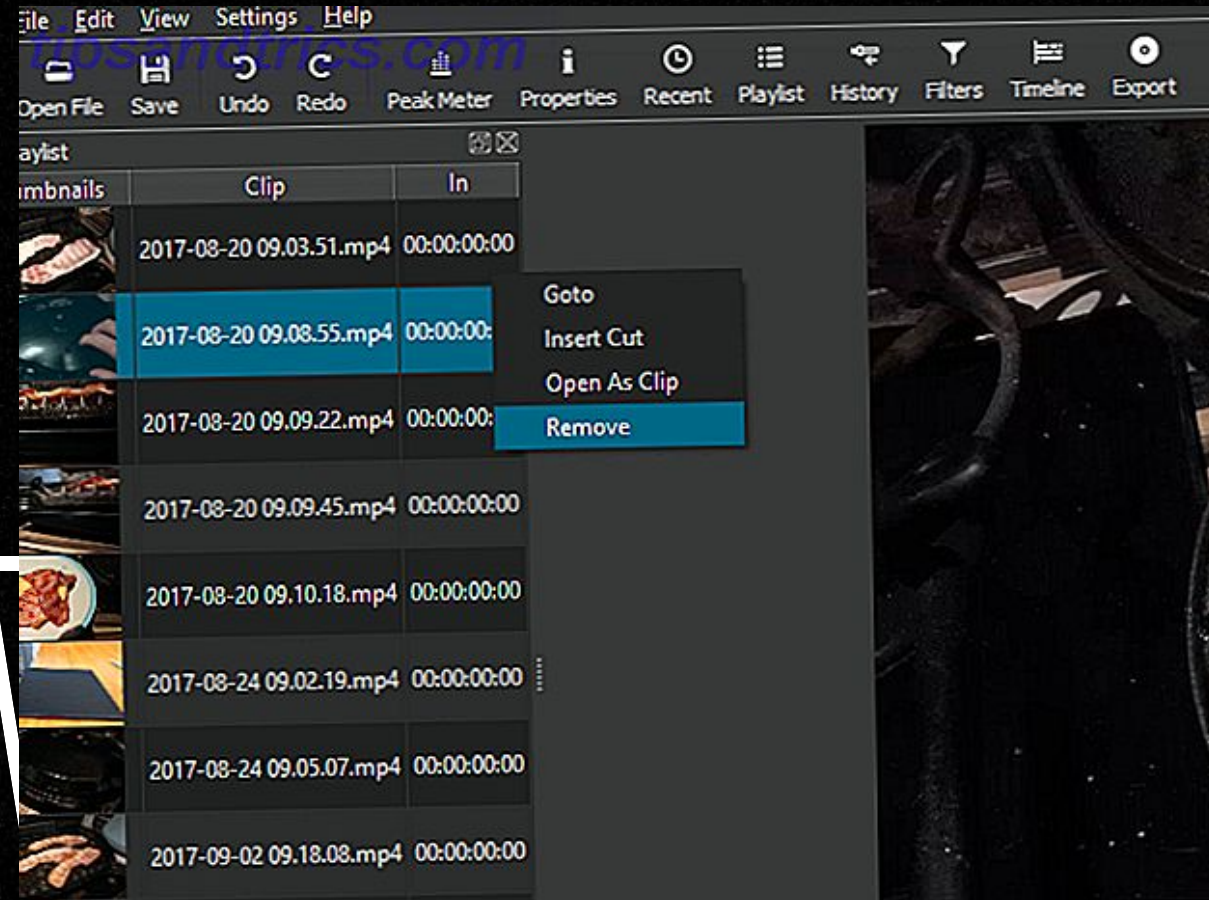
Spesso i file video non sono utili al 100%. Piuttosto, possono essere utilizzati alcuni blocchi, piuttosto che l'intera clip.

Esaminando i file, non solo riesci a rivedere l'intera serie di filmati, ma ti concedi il tempo di prendere nota dei timestamp degli scatti che desideri utilizzare nel tuo progetto video.

TOCCA A VOI

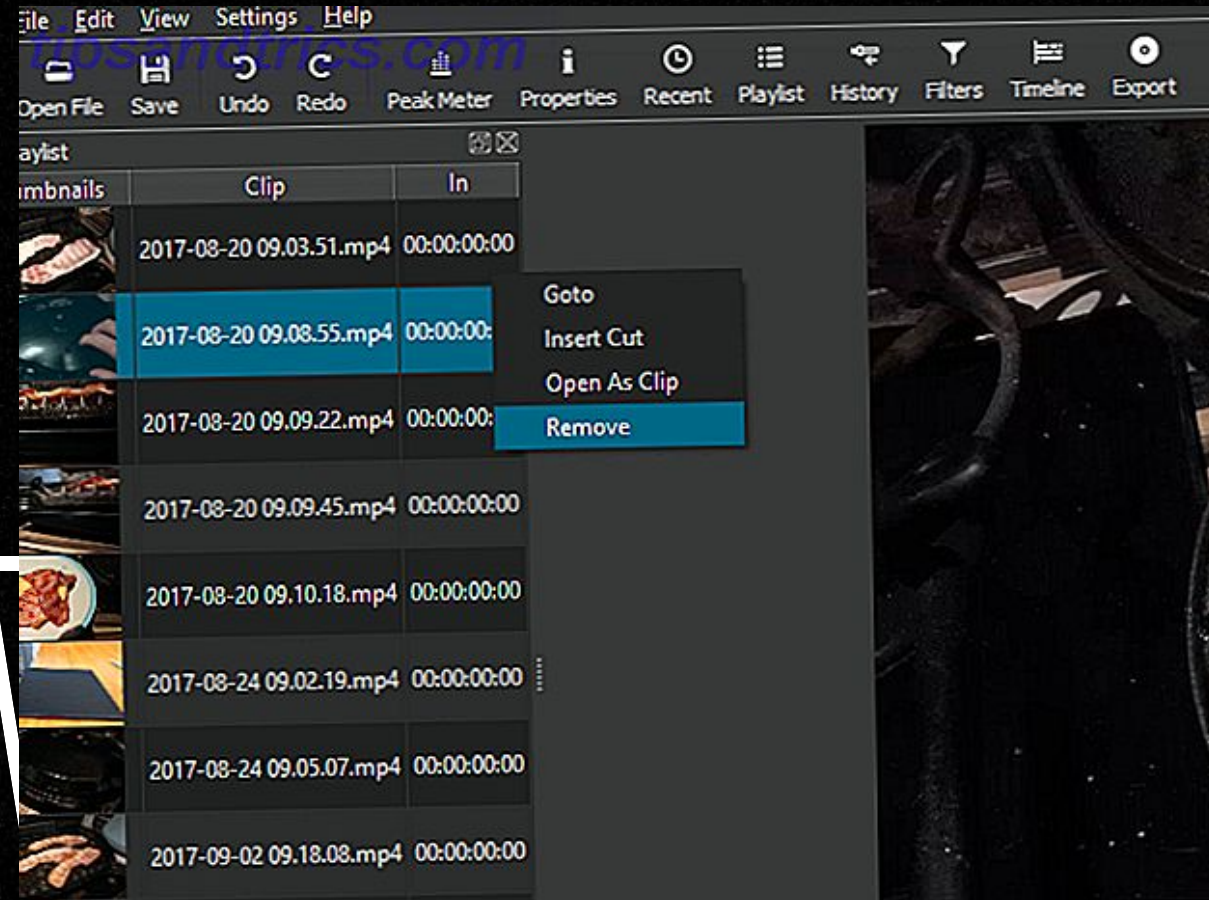
TOCCA A VOI

Quando è giunto il momento di avviare il progetto video, importa i file necessari tramite Apri file . Attendi come vengono importati i file: tieni presente che il primo video verrà riprodotto automaticamente, quindi preparati a sospenderlo se necessario.



TOCCA A VOI

Non appena i file vengono importati e prima di fare qualsiasi altra cosa, premi Ctrl + S (o apri File> Salva) per salvare il progetto. Ricordati di dargli un nome significativo, anche!



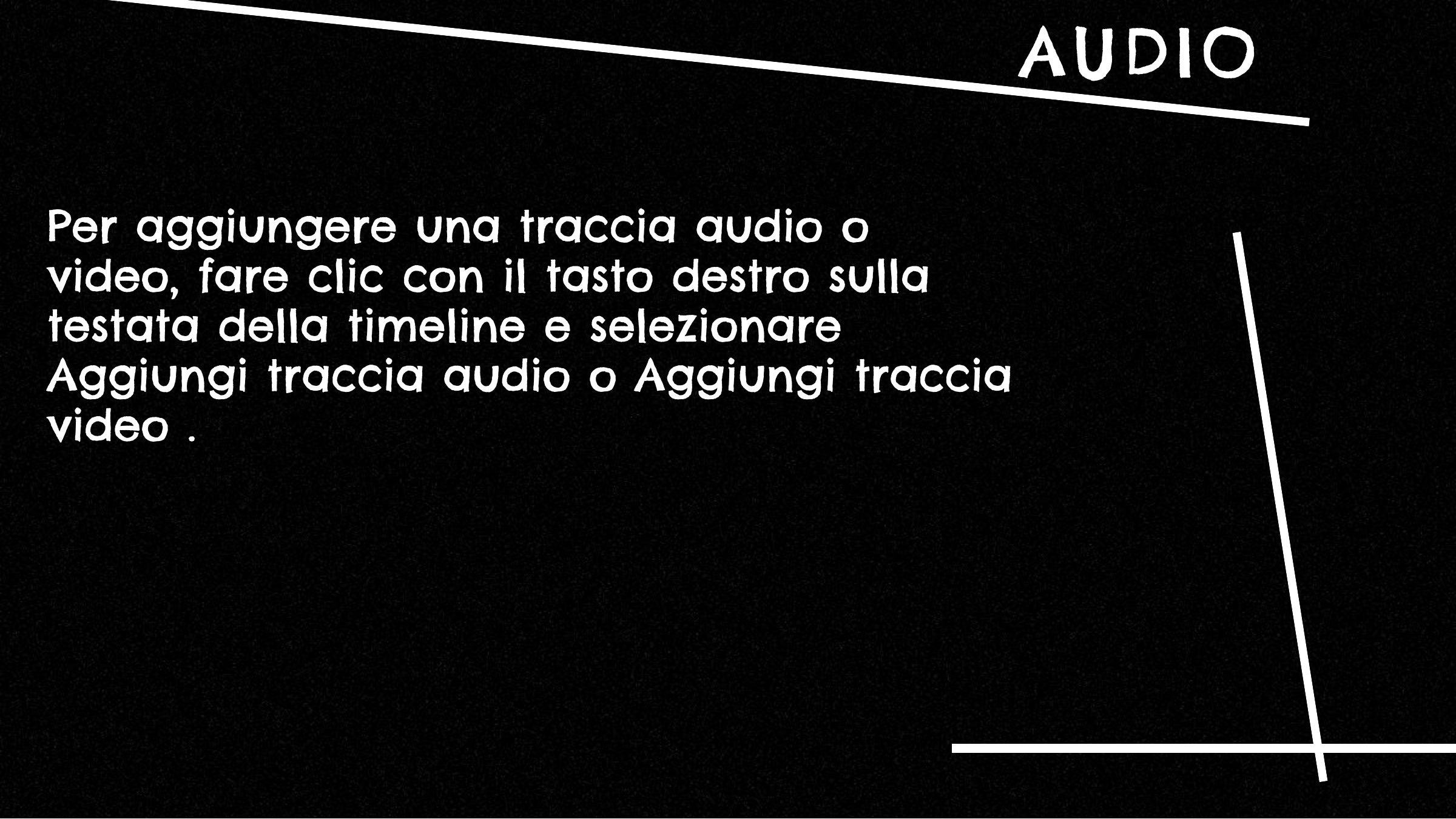
TOCCA A VOI

Tornando alla finestra principale di Shotcut, vedrai come i file importati sono elencati nel pannello a sinistra (la Playlist), e il file attualmente selezionato viene visualizzato nella finestra principale. Cerca i controlli del lettore, che puoi utilizzare per riprodurre, mettere in pausa, spingere avanti e indietro attraverso il video e persino trascinare usando l'indicatore di riproduzione (la linea bianca che mostra la posizione corrente del video).

TIMELINE

Prima di iniziare a modificare il tuo video insieme, avrai bisogno di una timeline. Questo non appare di default - per vederlo, apri il menu Visualizza e seleziona Timeline . Tutto quello che devi fare ora è iniziare a organizzare i tuoi video clip lungo la timeline, magari con alcune immagini fisse e audio. Per impostazione predefinita, verrà visualizzata una singola timeline lineare, ma è possibile aggiungere nuove tracce se necessario. Questo è utile per lo sviluppo di un video che ha una scelta di scatti per lo stesso momento, per esempio.

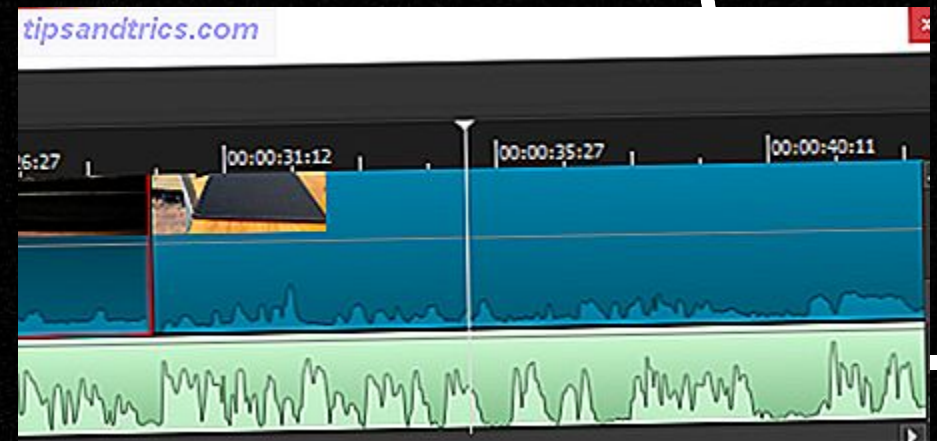
AUDIO



Per aggiungere una traccia audio o video, fare clic con il tasto destro sulla testata della timeline e selezionare Aggiungi traccia audio o Aggiungi traccia video .

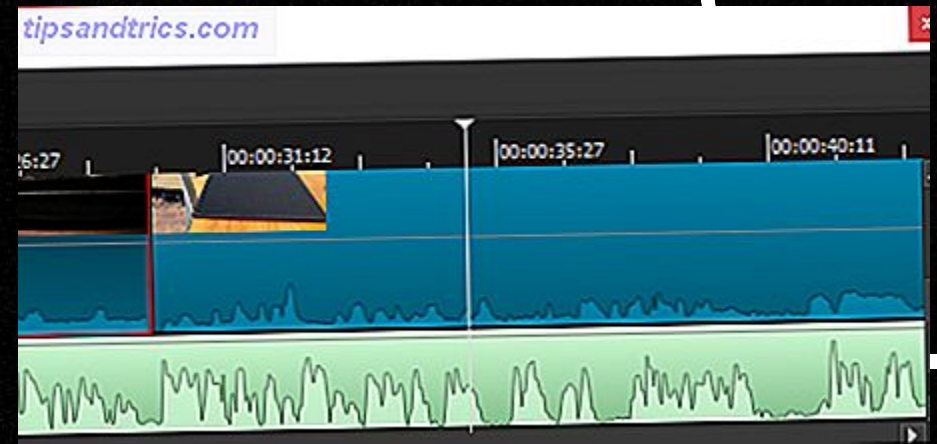
TAGLIA

Hai bisogno di tagliare una clip? Il modo migliore per farlo è semplicemente trascinare i segnaposto all'inizio e alla fine della clip, finché non raggiunge la lunghezza desiderata. Se vuoi più sezioni dalla stessa clip, è sufficiente importarla ancora e ancora, tagliando ogni scatto secondo necessità.



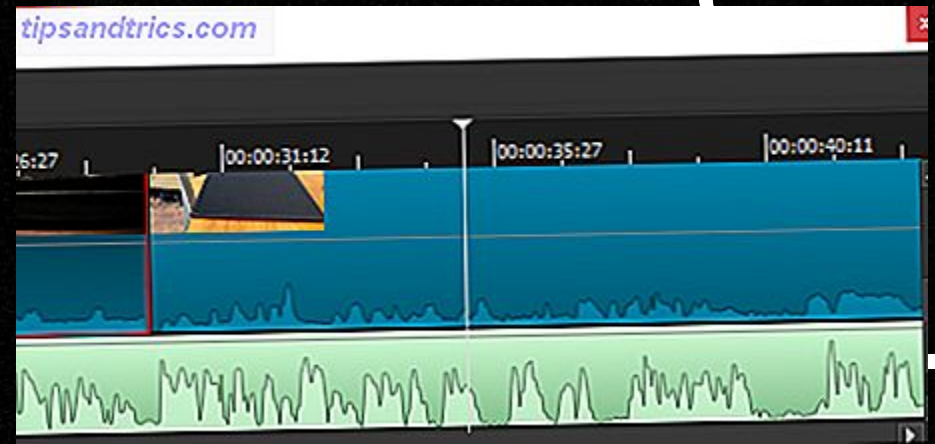
TAGLIA

Nel frattempo, puoi tagliare o dividere una clip. È sufficiente posizionare l'indicatore di riproduzione nel punto in cui si desidera effettuare la divisione e fare clic sul pulsante Dividi in corrispondenza della testa di riproduzione (S).



VELOCITÀ

Hai bisogno di cambiare la velocità del tuo video? Selezionalo, quindi fai clic su Proprietà . Troverai molte informazioni dettagliate qui, attraverso le viste Video, Audio e Metadati. Ancora più importante, vedrete Velocità, che per impostazione predefinita è impostata su 1.000x. Utilizzare le frecce su e giù per regolare.

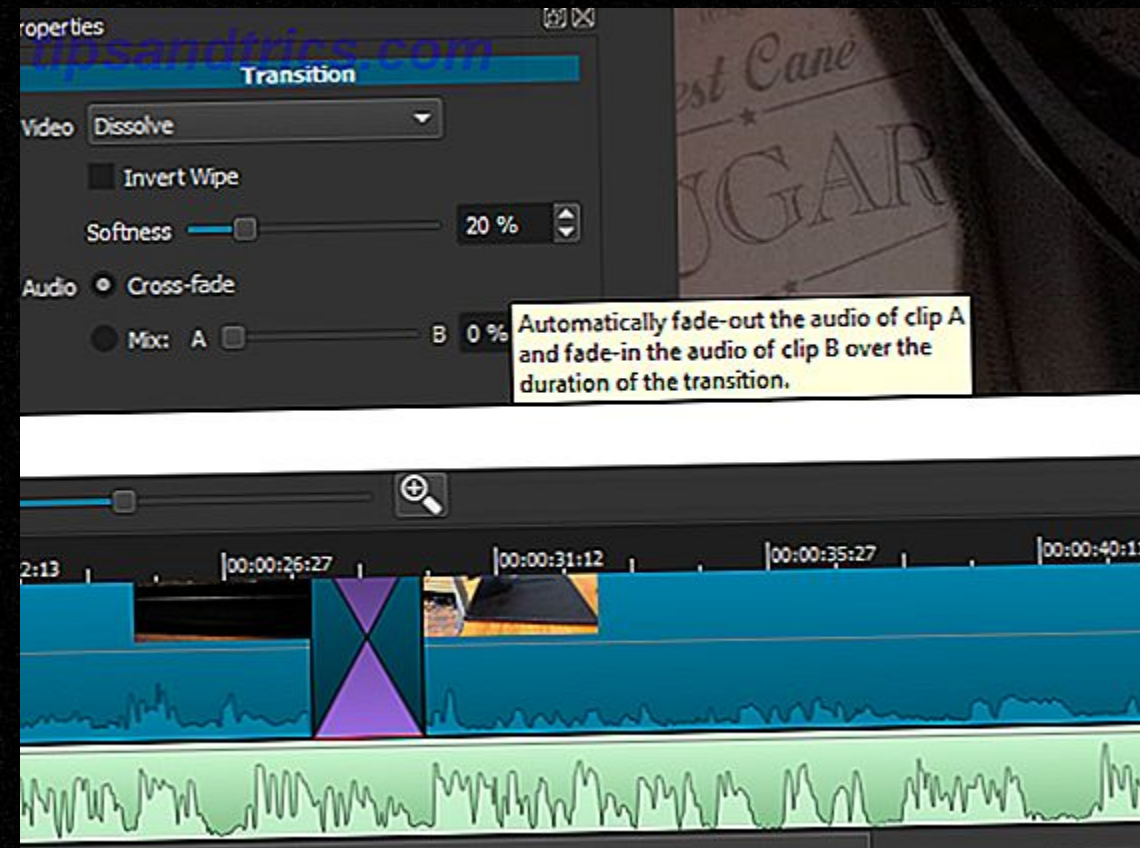


TRANSIZIONI

La creazione di una transizione di clip è semplice: basta trascinare due clip l'una sull'altra in modo che si sovrappongano leggermente. Dovresti vedere una casella di transizione, composta da quattro triangoli. Fare clic su questo, quindi su Proprietà. Qui troverai un menu a discesa con un'ampia selezione di tipi di transizione. Selezionane uno, quindi regola le impostazioni per esso. Nota che puoi anche dissolvenza incrociata tra le tracce audio sui video, il che dovrebbe rivelarsi utile.

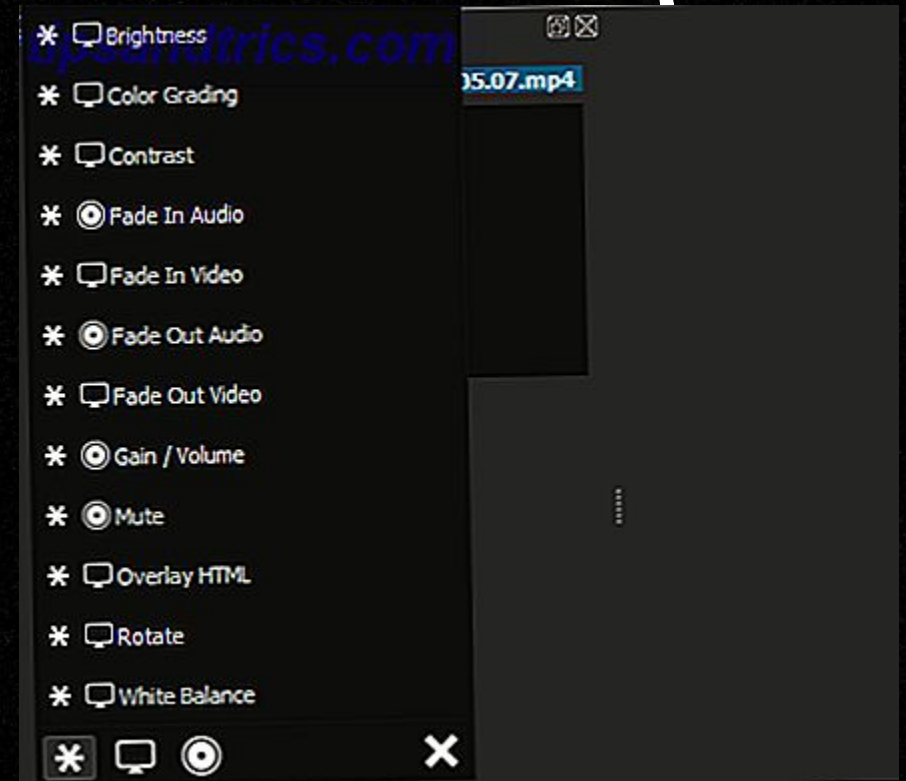
VELOCITÀ

Nel menu Filtri, hai a disposizione un numero di opzioni di effetti. Ad esempio, ci sono filtri in stile Instagram, strumenti di stabilizzazione, chromakey e molto altro.



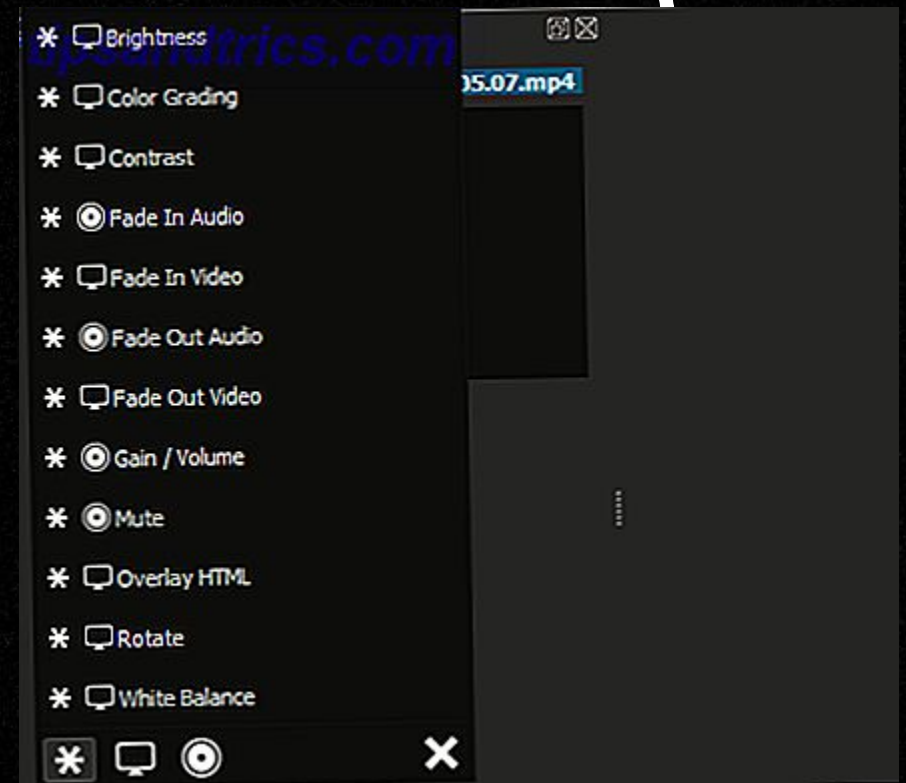
FILTRI

Per aggiungerne uno a una clip, apri il menu Filtri, fai clic su + (più) e scegli il filtro preferito tra le tre visualizzazioni (preferiti, video e audio). Qui, configura le impostazioni per il filtro e osserva come viene applicata la modifica.

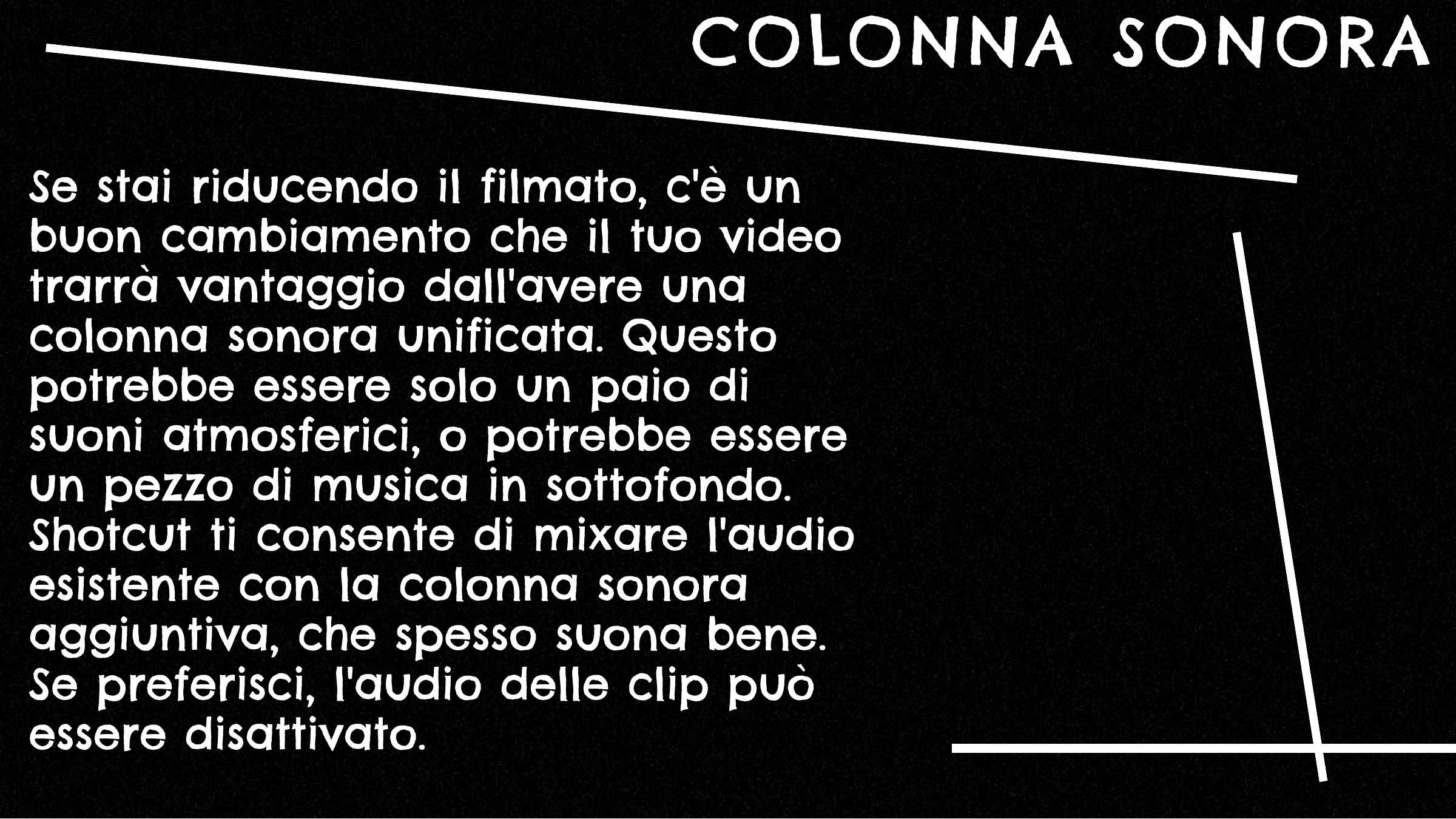


FILTRI

È possibile aggiungere più filtri a una clip, ma non impazzire, specialmente nei video più lunghi! Se è necessario disabilitare un effetto filtro, deselezionare la casella di controllo. Puoi anche rimuoverlo completamente dal clip con il pulsante - (meno) .



COLONNA SONORA

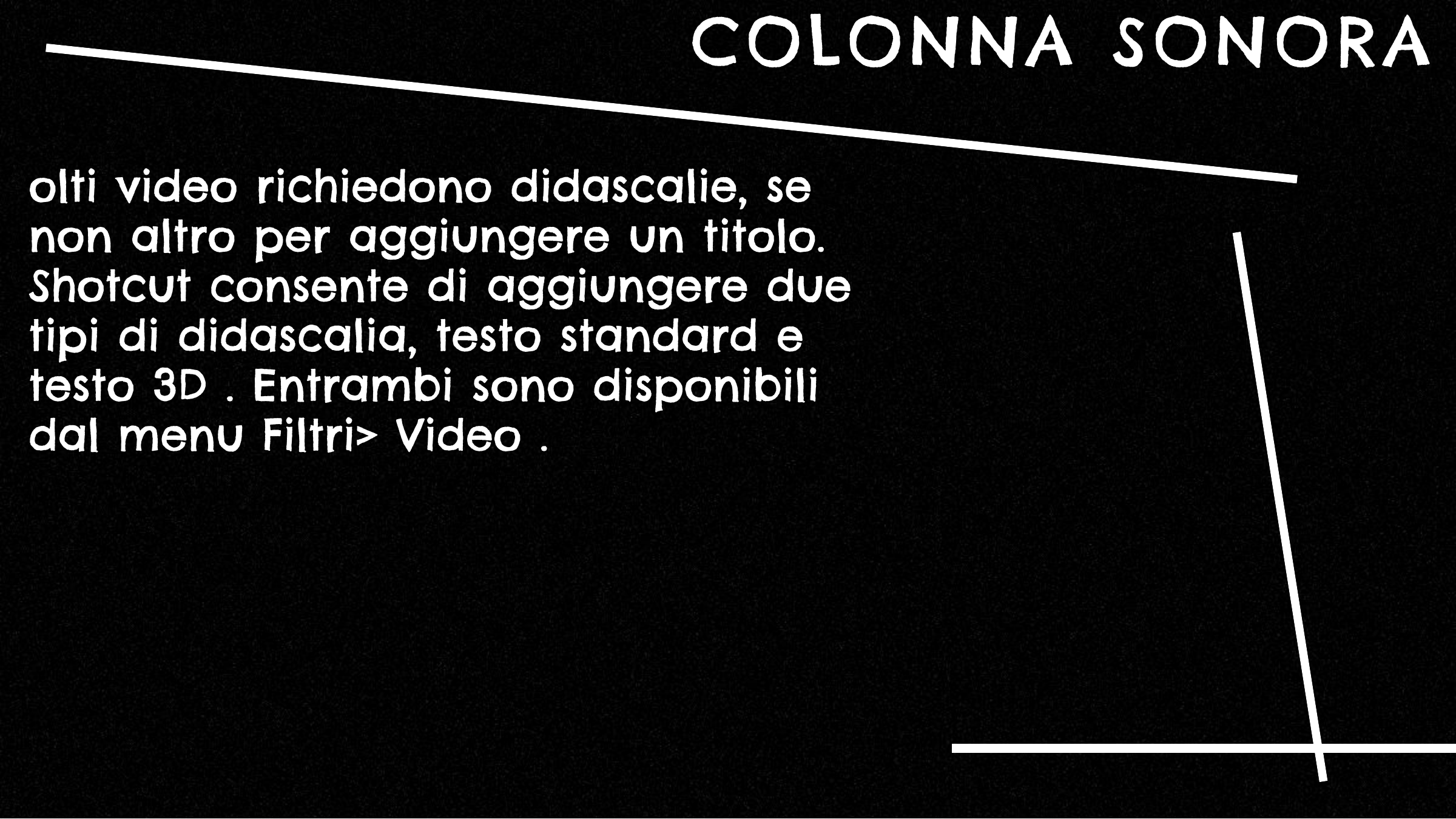


Se stai riducendo il filmato, c'è un buon cambiamento che il tuo video trarrà vantaggio dall'avere una colonna sonora unificata. Questo potrebbe essere solo un paio di suoni atmosferici, o potrebbe essere un pezzo di musica in sottofondo. Shotcut ti consente di mixare l'audio esistente con la colonna sonora aggiuntiva, che spesso suona bene. Se preferisci, l'audio delle clip può essere disattivato.

DIDASCALIE

olti video richiedono didascalie, se non altro per aggiungere un titolo. Shotcut consente di aggiungere due tipi di didascalia, testo standard e testo 3D . Entrambi sono disponibili dal menu Filtri> Video .

COLONNA SONORA



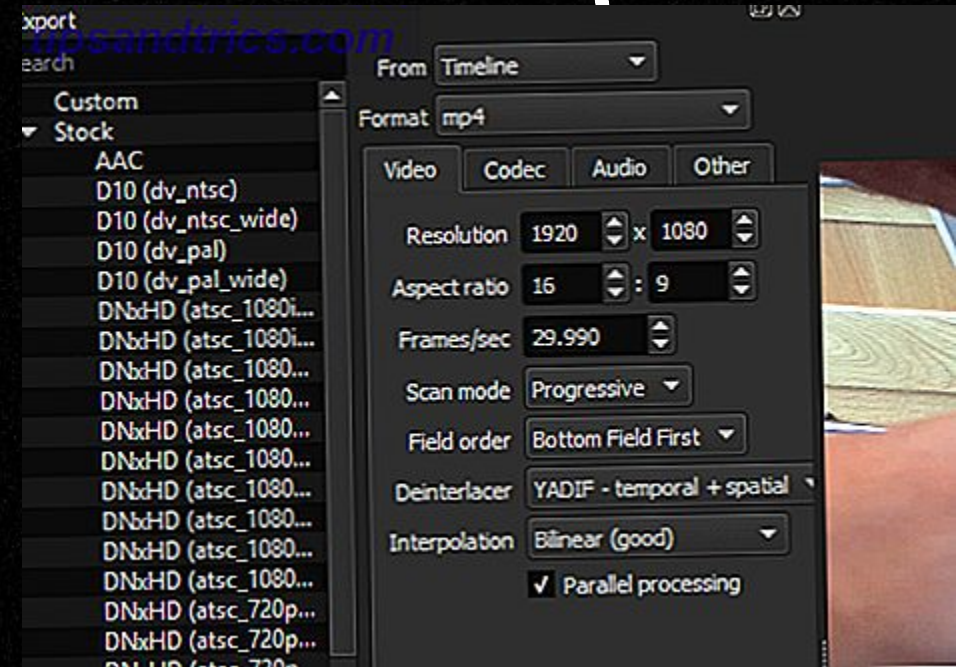
olti video richiedono didascalie, se non altro per aggiungere un titolo. Shotcut consente di aggiungere due tipi di didascalia, testo standard e testo 3D . Entrambi sono disponibili dal menu Filtri> Video .

TESTO

Per l'opzione Testo, puoi semplicemente inserire la frase che vuoi usare nella casella. Sono disponibili anche alcune opzioni preimpostate, ad esempio l'opzione per visualizzare il codice di tempo del video. È anche possibile impostare il carattere, il colore e il peso e trascinare il testo sullo schermo per sedersi nella posizione preferita.

ESPORTAZIONI

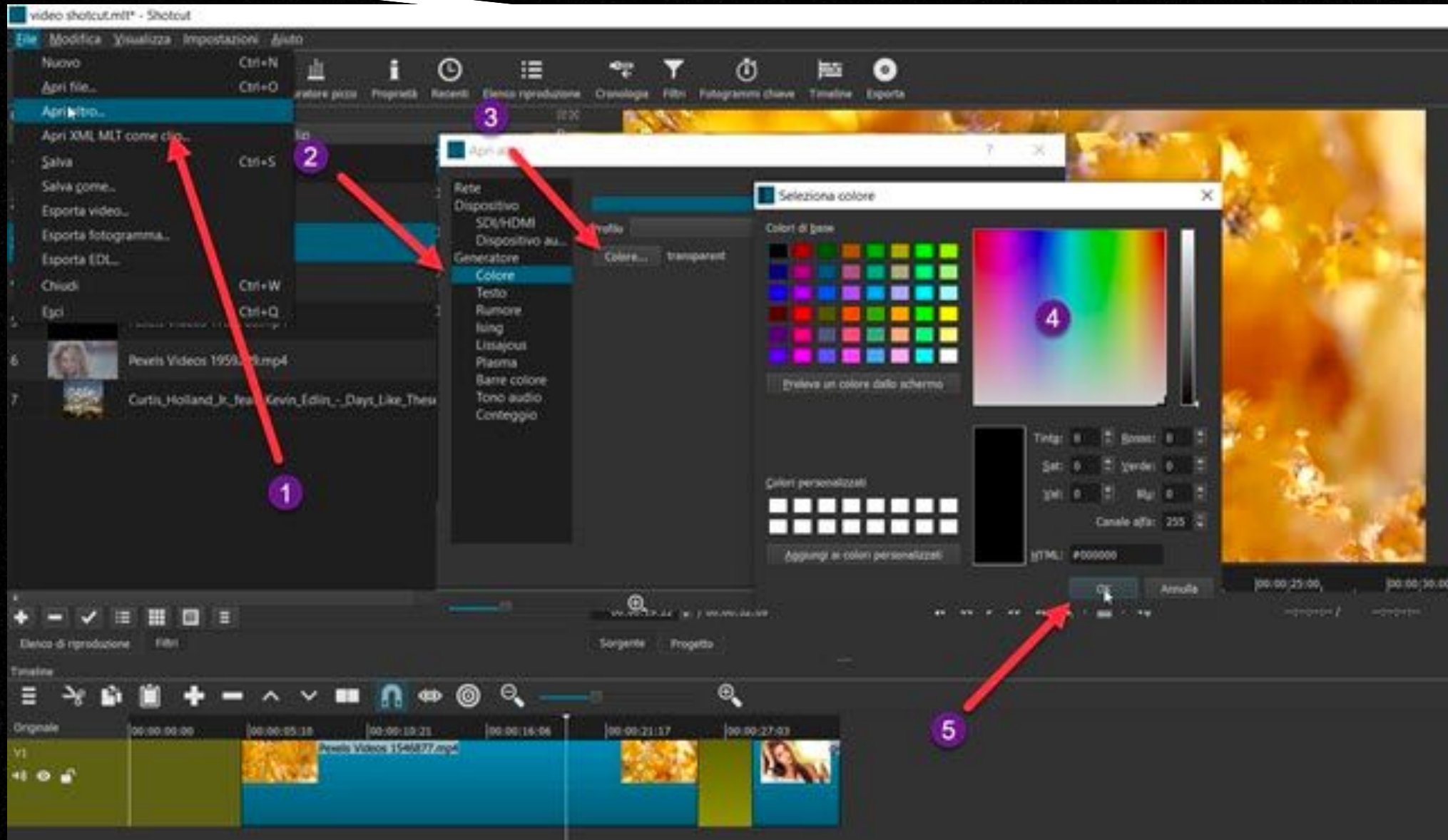
Alla fine, sarai pronto per esportare il video finito. Fai clic su Esporta per iniziare qui, attenendosi alle opzioni di esportazione predefinite. Mentre avrai una vasta selezione di formati di output, è meglio attenersi alla più semplice opzione predefinita. Se questo non è l'ideale per il tuo caricamento pianificato, prova un formato alternativo.



RICAPITOLANDO



RICAPITOLANDO

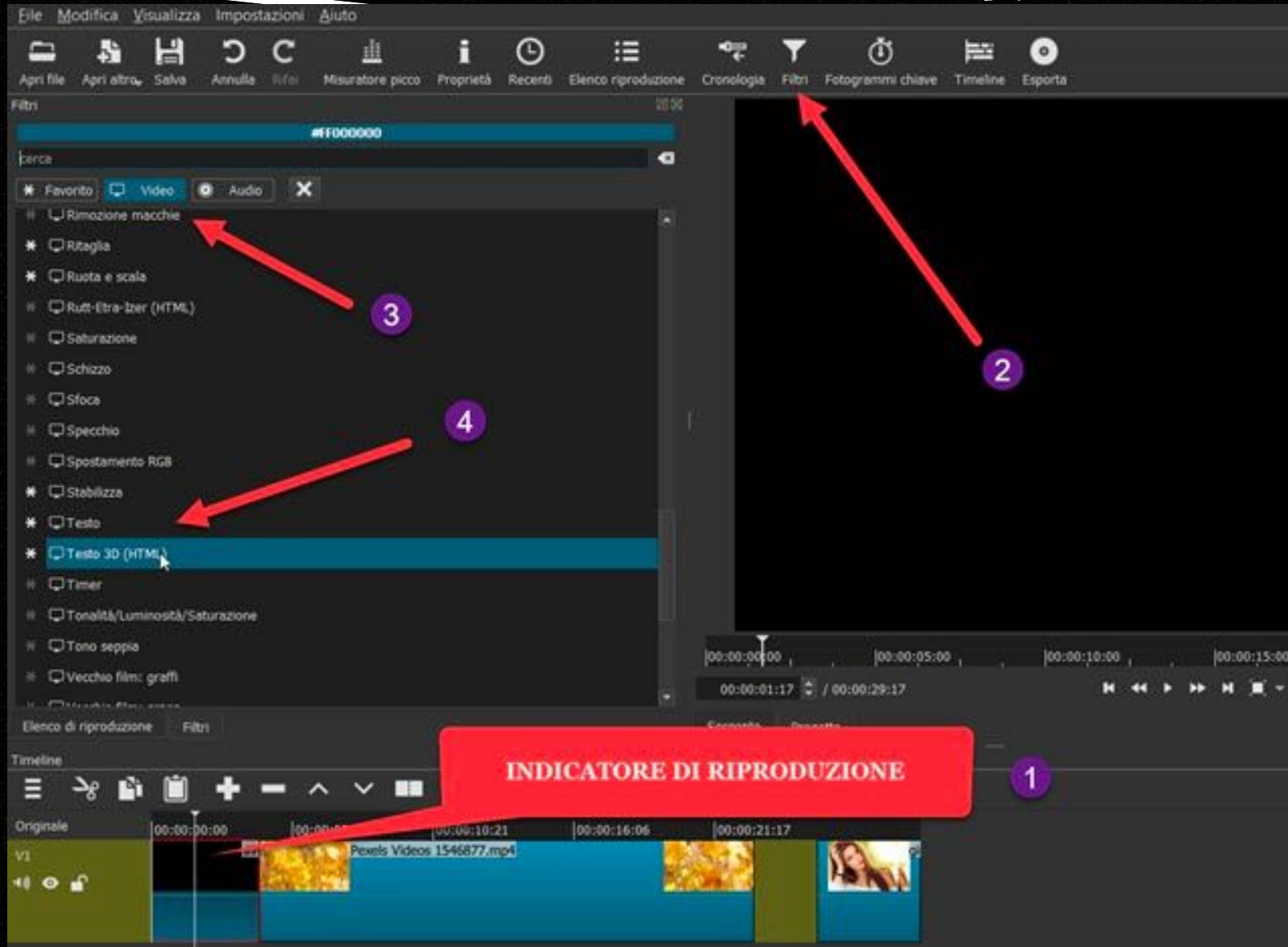


RICAPITOLANDO

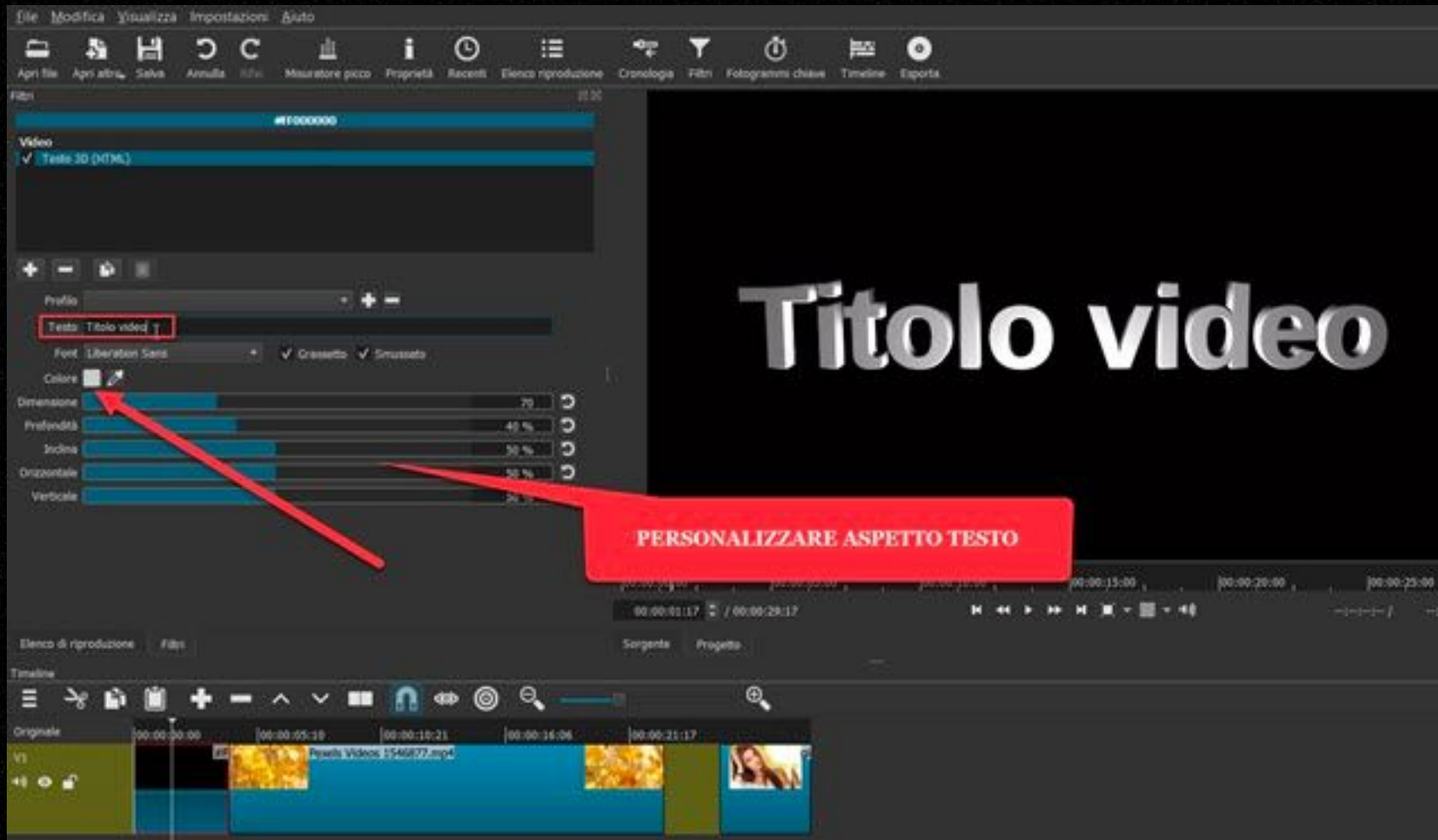
ELEMENTO COLORE

DURATA DEL TITOLO

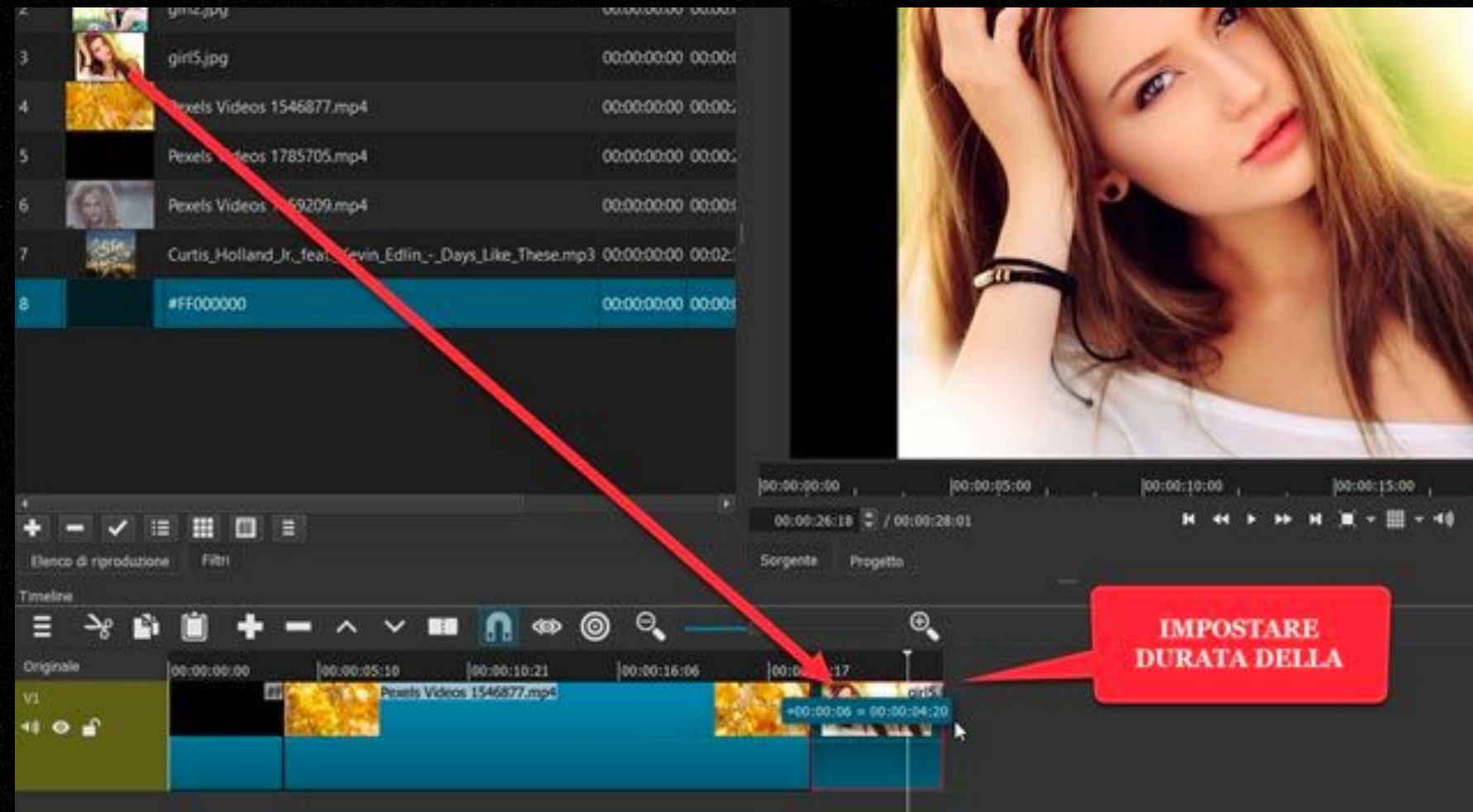
RICAPITOLANDO



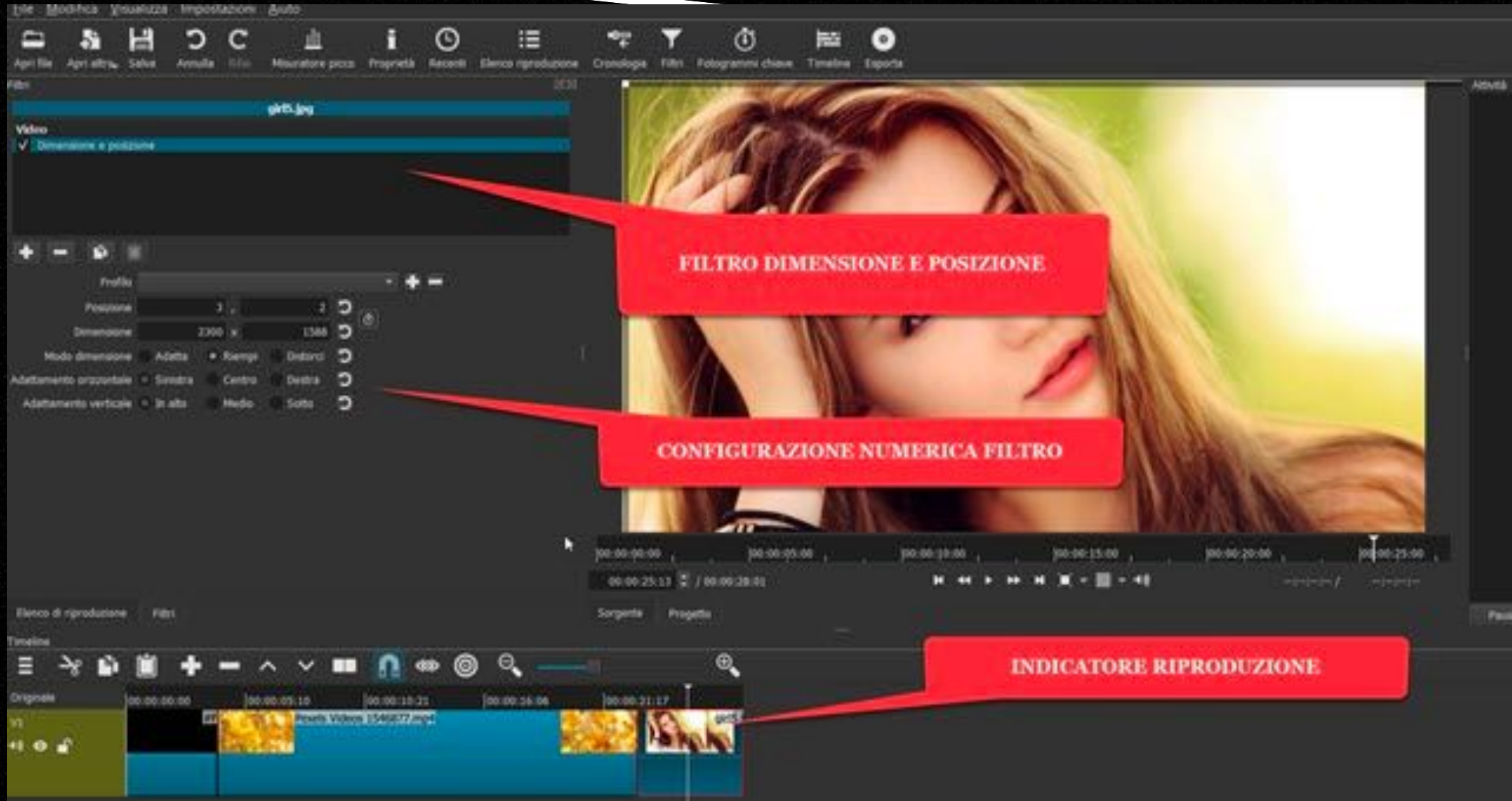
RICAPITOLANDO



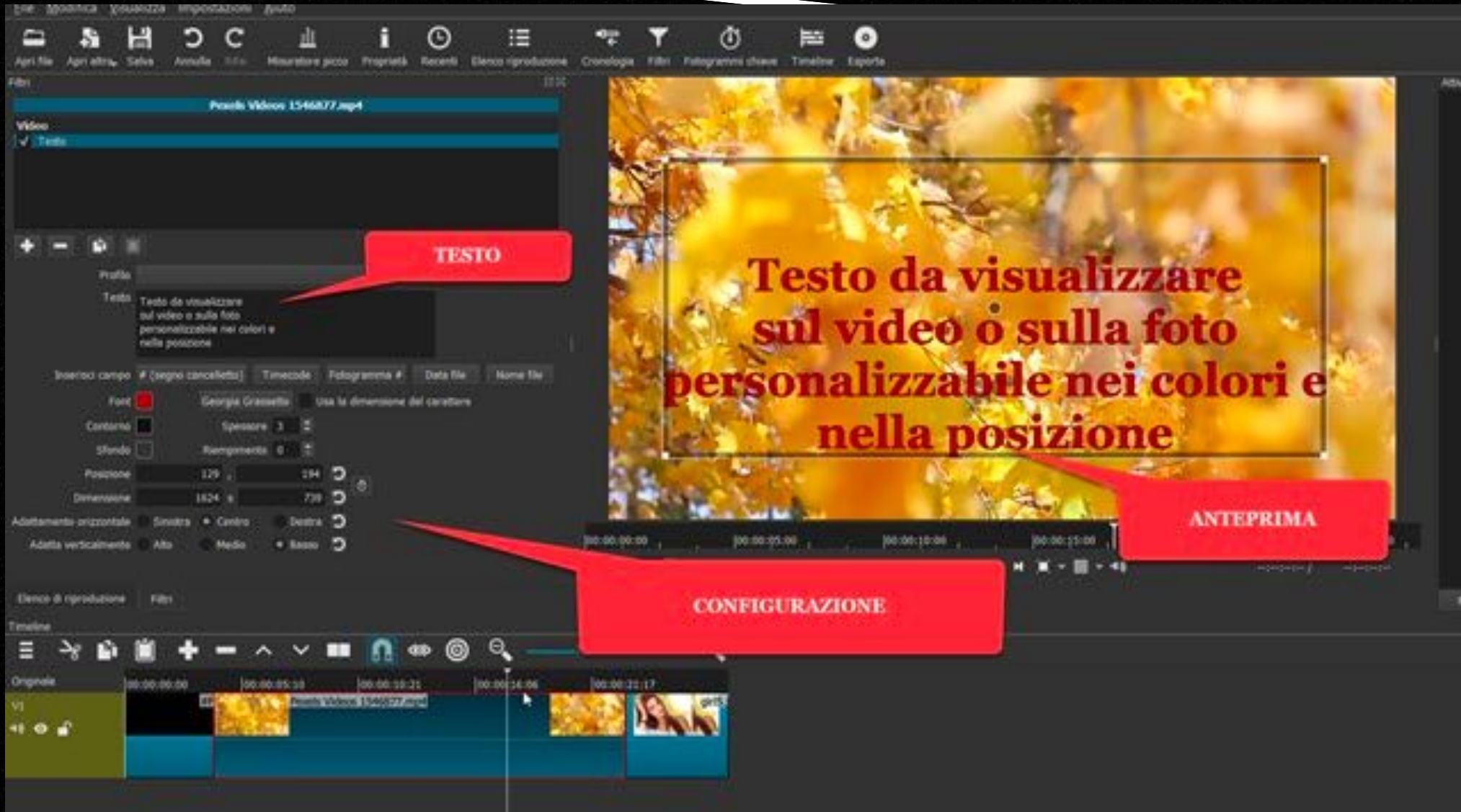
RICAPITOLANDO



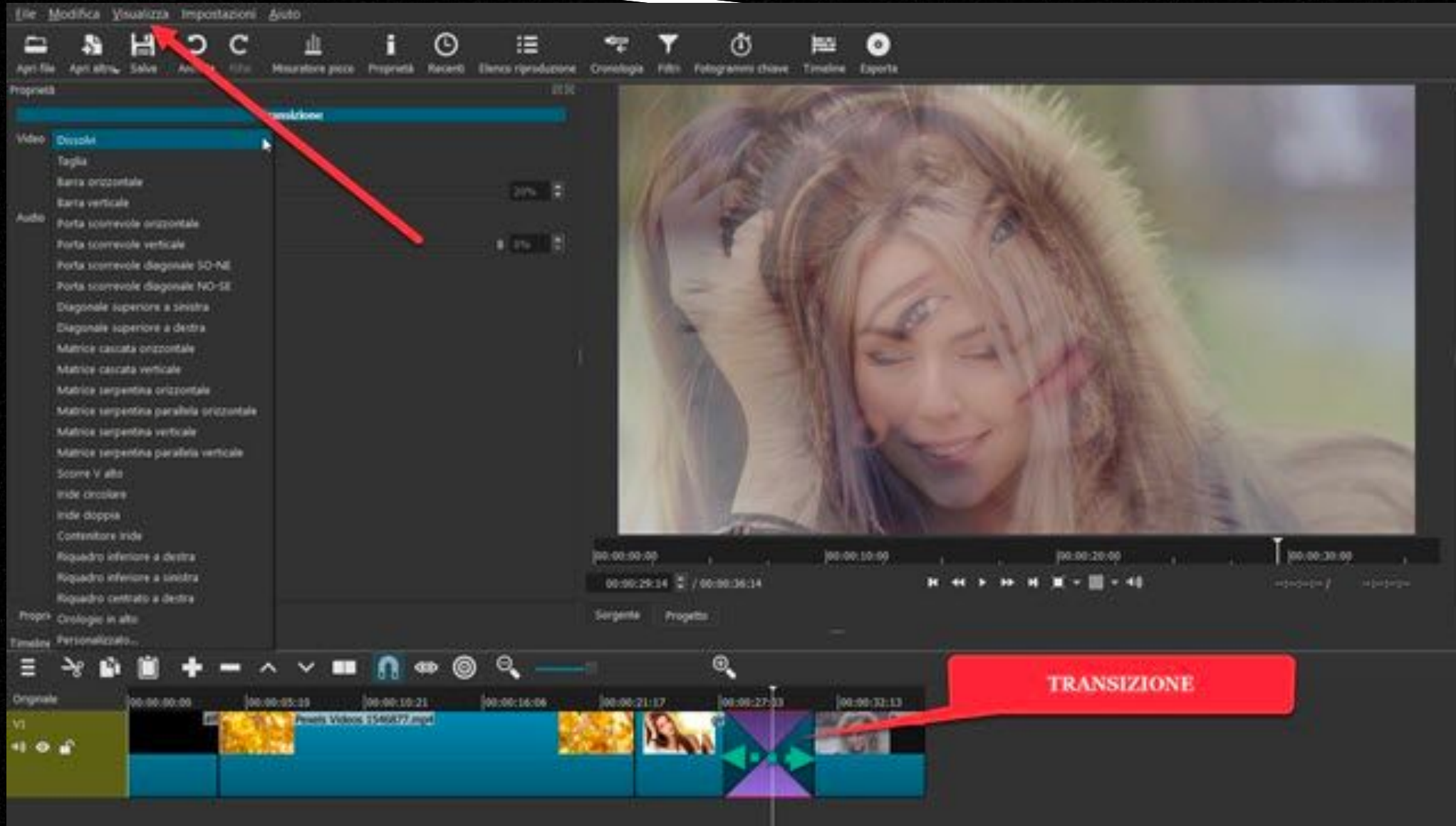
RICAPITOLANDO



RICAPITOLANDO



RICAPITOLANDO



RICAPITOLANDO

The screenshot shows a video editing software interface with several annotations:

- 1**: Points to the "Aggiungi traccia audio" (Add audio track) button in the top toolbar.
- 2**: Points to the "Suddividi alla posizione dell'indicatore riproduzione (S)" (Split at playback head position) button in the bottom toolbar.
- 3**: Points to the audio track labeled "Curtis_Holland_Jr._feat_Kevin_Edlin_-_Days_Like_These.mp3" in the track list.

Two red callout boxes provide additional context:

- DIVIDERE FILE AUDIO** (Divide audio file): A red callout box pointing to the split button (2).
- INDICATORE RIPRODUZIONE** (Playback head): A red callout box pointing to the playback head position on the timeline.

The interface also displays a list of tracks on the left, including video tracks (V1) and an audio track (A1). The main preview window shows a video clip with a green audio waveform overlay.

RICAPITOLANDO

The screenshot displays the 'Esporta' (Export) window of the Periscope application. The interface is divided into several sections:

- Menu Bar:** File, Modifica, Visualizza, Impostazioni, Aiuto.
- Toolbar:** Apri file, Apri altro, Salva, Annulla, Rifai, Misuratore piccolo, Proprietà, Recenti, Elenco riproduzione, Cronologia, Filtri, Fotogrammi chiave, Timeline, Esporta.
- Export Settings Panel:**
 - Preimpostazioni:** A list of export profiles on the left. 'H.264 High Profile' is selected and highlighted with a red arrow and a purple circle labeled '2'.
 - Da:** Timeline.
 - Formato:** mp4.
 - Video Codec:** H.264.
 - Audio Codec:** AAC.
 - Risoluzione:** 1920 x 1080.
 - Proporzioni:** 16 : 9.
 - Fotogrammi/sec:** 25,000000.
 - Modalità di scansione:** Progressivo.
 - Ordine campi:** Nessuno.
 - Interpolazione:** Bilineare (buono).
 - Interpolazione parallela:** Checked (indicated by a red arrow and a purple circle labeled '4').
- Preview Window:** Shows a video frame with yellow leaves and red text. A red arrow labeled '1' points to the text. A red speech bubble labeled 'OPZIONALE' points to the text. A red arrow labeled '3' points to the bottom right corner of the preview window.
- Export Buttons:** Esporta file, Ripristina, Avanzato, Flusso.
- Timeline:** Shows a sequence of video clips and audio tracks. A red arrow points from the 'Avanzato' button to the timeline area.

PAESAGGIO SONORO

«tutto ciò che ci circonda a livello sonoro, ma con un'attenzione specifica, antropologica, che include gli interventi dell'uomo sulla natura e l'ambiente e implica un rapporto di coerenza tra gli elementi». Un paesaggio quindi che «muta nel tempo e nei luoghi, è diverso nelle stagioni e nelle diverse ore della giornata»

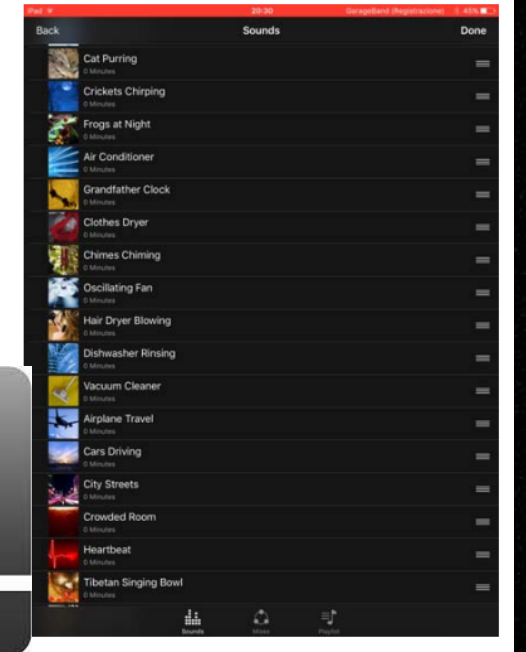
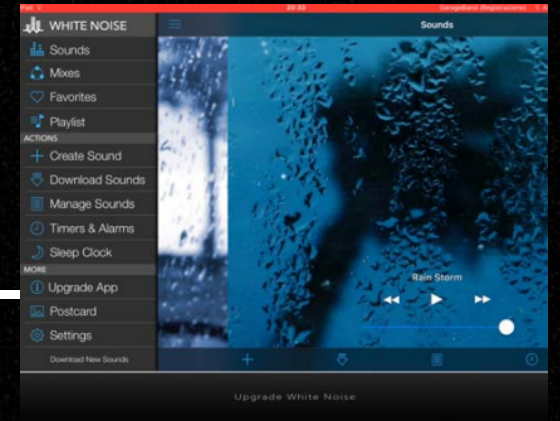
PAESAGGIO SONORO

Se la macchina fotografica mette in cornice un'immagine, il registratore mette in cornice un suono. E come cerchiamo di fotografare il nostro oggetto in modo chiaro e dandogli una posizione centrale, allo stesso modo dobbiamo cercare di registrare oggetti sonori con precisione e senza interferenze. Un buon esercizio per iniziare è registrare semplici oggetti come i seguenti:

- Un treno che passa
- Una campana da chiesa
- Una sirena di fabbrica
- Porte
- Cancelli
- Clacson
- Aspirapolvere

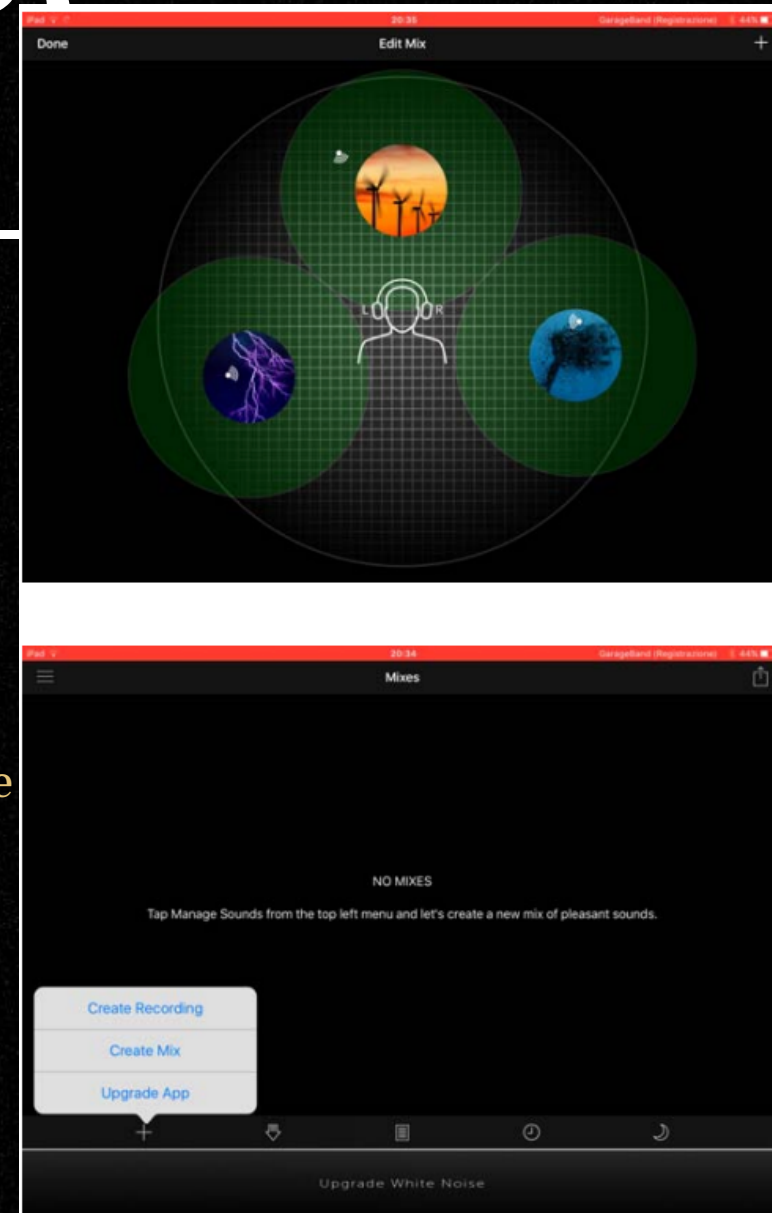
WHITE NOISE (APP)

La prima caratteristica interessante di White Noise è la libreria, costituita da quaranta paesaggi sonori di varia tipologia. Scorrendo con il dito sullo schermo da sinistra a destra si apre un menù la cui prima voce in alto è Sounds. Cliccando sulla parola si apre uno dei paesaggi presenti in libreria: utilizzando le frecce bianche o sfogliando direttamente lo schermo con le dita si passerà al successivo. Naturalmente ogni paesaggio sonoro si può ascoltare regolandone il volume di uscita. alla base dello schermo una piccola icona centrale attiverà l'elenco complessivo

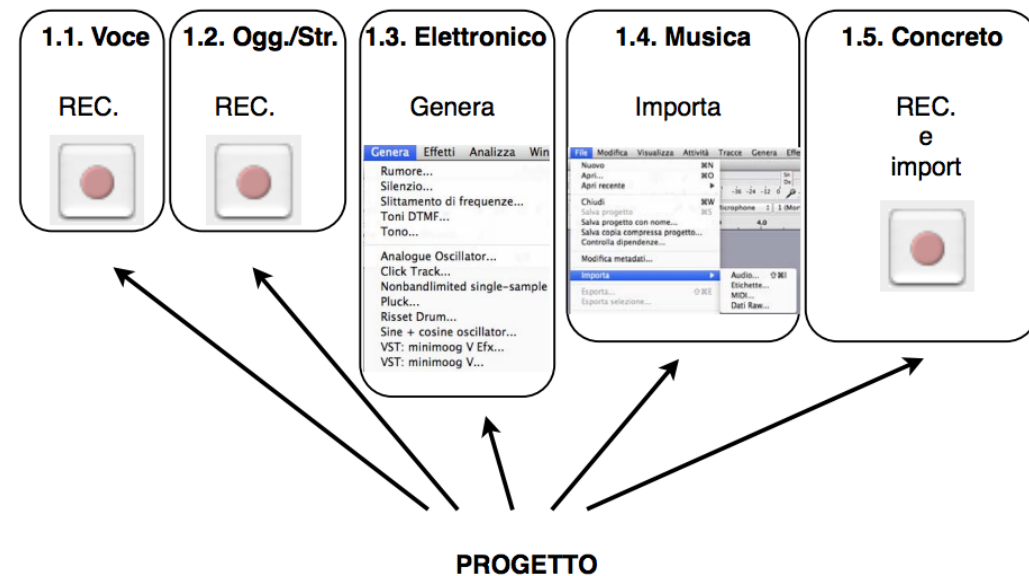


WHITE NOISE (APP)

La seconda voce nel menù è Mixes. Cliccando su questa parola e quindi per due volte sul mixing demo contenuto nell'app accederemo alla videata qui a fianco. In questa videata è possibile personalizzare il nostro paesaggio, regolando alcuni parametri per ciascuno dei tre paesaggi presenti (volume, pitch, ecc...) e posizionandoli a piacere rispetto al punto d'ascolto centrale. Passiamo quindi alla sezione Actions del Menù. Create Sounds: selezionando questa voce si aprirà un secondo menù in cui potremo scegliere se creare un nuovo mix (create mix) o una nuova registrazione (create recording).



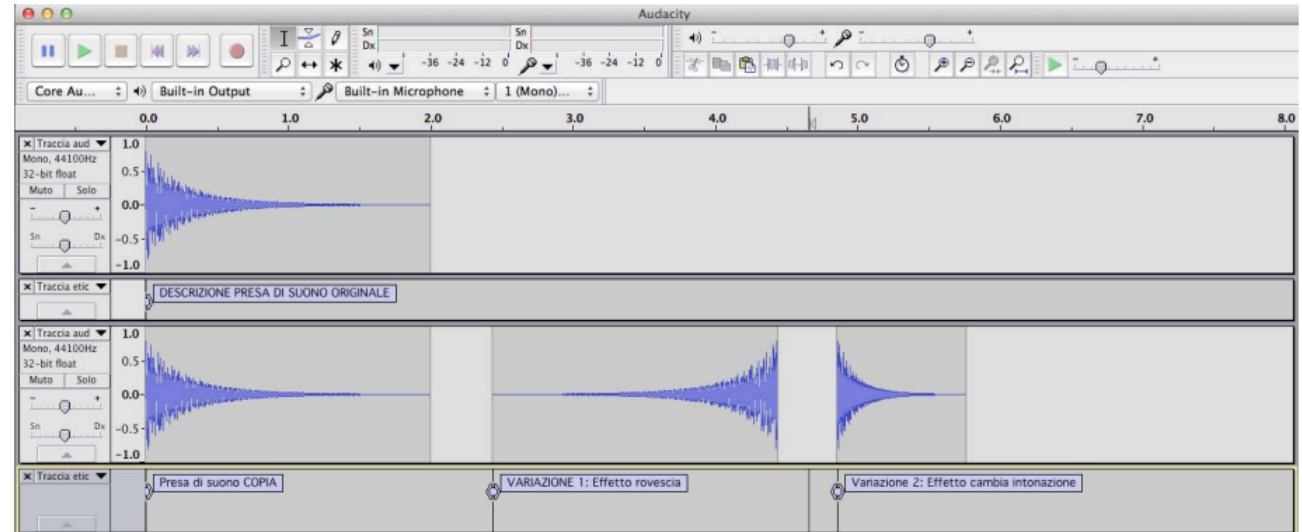
AUDACITY



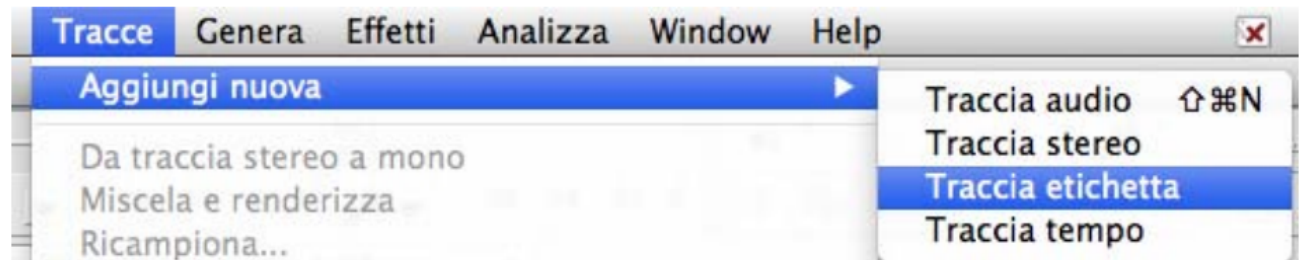
La prima fase riguarda la presa di suono. Come è visibile nello schema ci sono cinque possibilità per produrre un evento sonoro in Audacity: registrarlo direttamente all'interno del programma con la voce; oppure suonando un oggetto o uno strumento; è possibile generarlo elettronicamente utilizzando il menù Genera; o, ancora, importando dall'esterno del programma un file sonoro che abbiamo a disposizione nel nostro computer; in ultimo è possibile registrare un suono concreto (paesaggio sonoro o altro evento sonoro/musicale) per poi importarlo nel computer e quindi all'interno del programma.

La scelta di una delle cinque strade discenderà dal nostro progetto. Il progetto è il proposito, l'intenzione di partenza: desidero costruire un brano lavorando sulla voce; oppure: desidero costruire un brano lavorando su un paesaggio sonoro;

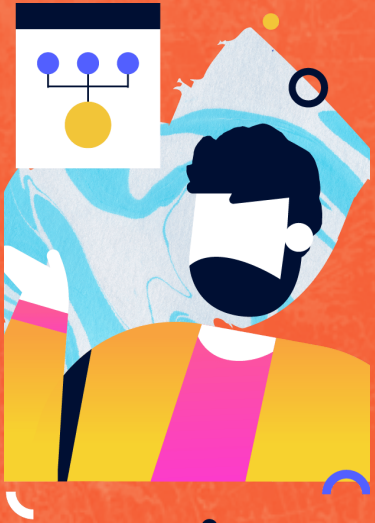
AUDACITY



È importante tenere traccia di tutto il processo, già all'interno del progetto stesso, tramite l'utilizzo delle tracce etichetta, che permettono di prendere appunti relativi ad ogni 'mossa' effettuata.



THANKS



GIORGIO
CIPOLLETTA

