

# 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**      **Angolazione**      **Inclinazione**

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

- Frontale
- Tre quarti
- Quinta
- Laterale

- Normale
- Obliqua
- Verticale
- Rovesciamento

**Distanza**

Scala dei campi

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

Scala dei piani

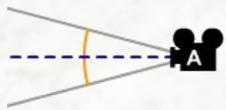
- Figura intera (FI)
- Piano americano (PA)
- Piano medio (PM)
- Primo piano (PP)
- Primissimo piano (PPP)
- Particolare o Dettaglio (DETT)

- 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*



# L'INQUADRATURA

**La porzione di spazio inquadrata dall'obiettivo della macchina da presa**

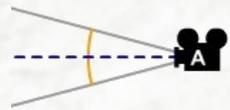
L'inquadratura è lo **SGUARDO** della macchina da presa sul mondo, è la prima scelta che l'autore fa quando pone l'occhio dentro il mirino.

Il quadro può anche essere pensato come il **limite spaziale** che la macchina da presa impone alla realtà. Un limite non solo dal punto di vista tecnico, perché isolando l'immagine dal contesto in cui si trova, l'autore gli conferisce un **preciso significato**.

Come la tela di un pittore, l'inquadratura deve essere riempita, scegliendo con cura che cosa inserire all'interno del quadro (*in campo*) e cosa, inevitabilmente, lasciare fuori (*fuori campo*). Non solo, bisogna anche decidere *come inquadrare il soggetto o l'ambientazione* che si è deciso di inserire nella nostra ripresa.

**L'inquadratura non è MAI NEUTRALE:** il regista *sceglie* un immagine, *conferisce significato* a una porzione di realtà in funzione dell'intera scena, *componete le inquadrature tra loro* (i mattoni per il montaggio) per *costruire ed imporre il suo punto di vista* allo spettatore.

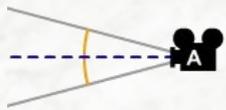




# L'INQUADRATURA

Gli **ELEMENTI** che definiscono il concetto di inquadratura sono i seguenti:

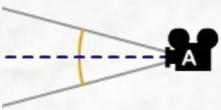
1. La **distanza** della macchina da presa (*scala dei campi e dei piani*)
2. L'**angolazione**, l'**inclinazione** e l'**altezza** della ripresa (*punto di vista*)
3. La **composizione** del quadro (*profilmico*)
4. La relazione con uno **spazio fuori campo** (*dialettica campo/fuori campo*)
5. Istanza **narrante** (*oggettiva o soggettiva*)
6. L'essere **statica** oppure **dinamica** (*movimenti della macchina da presa*)
7. La sua **profondità di campo** (*focalizzazione degli oggetti*)
8. La **durata temporale** dell'inquadratura (*piano-sequenza*)



# L'INQUADRATURA *FISSA*



Il buono, il brutto, il cattivo  
(Sergio Leone, 1966)



# LA SCALA DEI CAMPI

**La distanza e la grandezza dello spazio inquadrato (ambiente)**

## CAMPO LUNGHISSIMO (CLL)

E' la più ampia porzione di ambiente possibile. Si utilizza generalmente per inquadrature all'aperto, per mostrare lo spazio in tutta la sua vastità. La presenza dell'uomo è appena percepibile come un piccolissima figura sullo sfondo.



## CAMPO LUNGO (CL)

La porzione di *location* catturata comincia a restringersi, ma l'ambiente fa ancora da padrone nell'inquadratura. Ora le figure umane cominciano a delinarsi e iniziano a percepirsi i primi movimenti.



## CAMPO MEDIO (CM)

Nel campo medio l'ambiente, ancora predominante, diviene sfondo e i personaggi, il cui agire è ora chiaramente leggibile, conquistano il centro della scena e dell'attenzione. Il **CAMPO TOTALE (TOT)** è un'inquadratura d'interno che riprende per intero un ambiente e tutti i personaggi.



# LA SCALA DEI PIANI

**La distanza e la grandezza riferite alla figura umana**

## FIGURA INTERA (FI)

La figura umana viene inquadrata nella sua interezza. L'ambiente è ancora presente, ma si vuole mostrare il personaggio e le sue azioni.



## PIANO AMERICANO (PA)

La figura umana è ripresa dalle ginocchia in su. Ora siamo in grado di vedere qualunque gesto e movimento compiuto dal personaggio.



## PIANO MEDIO (PM)

I personaggi sono inquadrati dalla vita in su. L'obiettivo è focalizzare l'attenzione sui gesti delle braccia e sul viso, che adesso risulta più visibile.



## PRIMO PIANO (PP)

Il taglio va da sopra la testa fino alle spalle. Non interessa altro che le espressioni del volto del protagonista, il “linguaggio facciale”.



## PRIMISSIMO PIANO (PPP)

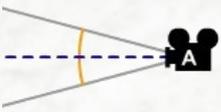
L'inquadratura include totalmente il volto del personaggio, dalla fronte al mento. Tra tutte è il taglio più personale e “psicologico” del personaggio.



## DETTAGLIO (DT)

Concentrano l'attenzione dello spettatore su un dettaglio del corpo (particolare) o di un oggetto (dettaglio).

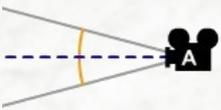




# IL PUNTO DI VISTA

L'espressione PUNTO DI VISTA al cinema può essere interpretata in tre modi:

1. Punto di vista in senso strettamente **VISIVO**.  
Ci si chiede: dove è piazzata la macchina da presa? Da dove vediamo ciò che viene mostrato sullo schermo?
2. Punto di vista in senso **NARRATIVO**.  
Da chi è raccontata la storia? Da un narratore *esterno* alla storia (**IMMAGINE OGGETTIVA**) oppure l'immagine riflette ciò che vede il personaggio (**IMMAGINE SOGGETTIVA**)?
3. Punto di vista **IDEOLOGICO**.  
L'inquadratura riflette la **SCELTA MORALE** assunta dall'autore rispetto alla storia e ai suoi personaggi.



# LA POSIZIONE DELLA CINEPRESA

Il modo di strutturare e articolare la *geometria* dello spazio per costruire un sistema di segnali che guidano lo spettatore nella storia

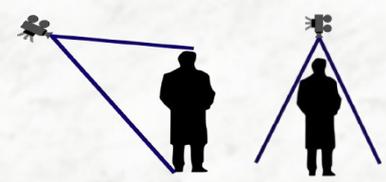
Il **punto di vista** al cinema è determinato dalla particolare posizione della macchina da presa rispetto a quanto rappresentato.

Vi sono tre variabili che concorrono a determinare il posizionamento della macchina da presa:

**Altezza**

**Angolazione**

**Inclinazione**



# ALTEZZA

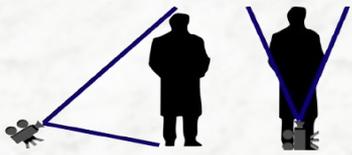
La macchina da presa viene posizionata più in alto o più in basso rispetto al soggetto da inquadrare e dovrà quindi puntare l'obiettivo verso il basso o verso l'alto

## INQUADRATURA DALL'ALTO

L'inquadratura dall'alto ha spesso la funzione **schacciare verso il basso** il personaggio per farlo apparire più piccolo e impotente. Ma serve anche ad esprimere un senso di **oppressione interiore** provato dal personaggio.

Quando la macchina da presa riprende dall'alto il personaggio o l'ambiente, ponendosi in perpendicolare su di esso, si parla di **inquadratura a piombo** (*plongée*)





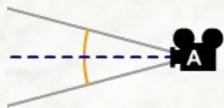
# ALTEZZA

## INQUADRATURA DAL BASSO

L'inquadratura dal basso serve ad **enfaticamente il soggetto** ripreso, a **mitizzare il personaggio** per ingigantirne l'importanza dentro la scena.

Quando la macchina da presa punta verso l'alto con l'asse posto in perpendicolare da terra o da una buca, si parla di **inquadratura *supine* (*contre-plongée*)**





# ANGOLAZIONE

La macchina da presa viene collocata in punti diversi di angolazione muovendosi sull'asse orizzontale

## FRONTALE

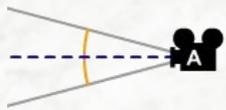
La macchina da presa viene posizionata davanti all'attore, perpendicolare al suo corpo. È l'inquadratura che meglio si presta ad una visione totale e completa dei lineamenti del volto e della gestualità ed inoltre è quella che si avvicina di più al modo con cui noi, nella vita vera, interagiamo con le persone.



## TRE QUARTI

Questo tipo di angolazione viene utilizzata principalmente nei dialoghi a due. Il volto del personaggio non è completamente inquadrato, ma  $\frac{1}{4}$  di esso è coperto.





# ANGOLAZIONE

## QUINTA

In alcuni casi, l'interlocutore nel dialogo a due viene tenuto in campo, ma di lui ovviamente vediamo soltanto una parte della nuca.

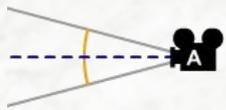
Tenere all'oscuro il volto del personaggio ne annulla la sua identità, oltre a quella fisica, anche quella psicologica.



## LATERALE

Solo metà del volto è visibile. Questo tipo di angolazione viene usata soprattutto quando si segue un personaggio in movimento, “fiancheggiandolo” con la macchina da presa. Inoltre, la riduzione dei lineamenti visibili del volto, non permette di cogliere le sfumature espressive dell'attore e quindi porta lo spettatore ad avere meno legame emotivo.





# INCLINAZIONE

Dipende dal rapporto tra la base della cinepresa e la linea d'orizzonte della scena

## NORMALE

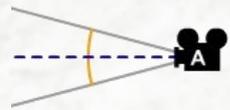
Quando la base dell'inquadratura è parallela alla linea d'orizzonte della scena.

## OBLIQUA

Quando la base dell'inquadratura diverge dall'orizzonte della realtà, pendendo verso sinistra o verso destra. Quando arriva a formare un angolo di  $90^\circ$  si dice **VERTICALE**, quando l'immagine è capovolta si dice **ROVESCIMENTO**.

Questa forma di rotazione crea una **immagine irreale**. La sua “stranezza” la riempie di significato (**negatività**) e il suo utilizzo è legato a **motivazioni geometriche** (la posizione del personaggio) o **narrative** (un malessere oppure l'enfatizzazione di un lato misterioso del personaggio).





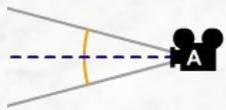
# CAMPO E FUORI CAMPO

Etimologicamente “inquadrare” vuol dire mettere in quadro, cioè estrapolare dal *continuum* della realtà fisica un preciso campo visivo. La nozione di campo presuppone quindi una suddivisione dello spazio in due entità:

1. Lo spazio **IN CAMPO** (spazio visibile) costituito da ciò che ci viene mostrato
2. Lo spazio **FUORI CAMPO** (spazio invisibile) costituito da tutto ciò che non ci viene mostrato ma fa comunque parte dell’ambiente circostante e della storia

La **relazione fra campo e fuori campo diegetici** si attiva attraverso determinati indici visivi e sonori:

- a) *l’entrata in, e l’uscita dal, campo*: un elemento del profilmico che entra o esce dal campo presuppone uno spazio di provenienza e uno di destinazione contigui a quello inquadrato
- b) *lo sguardo verso il fuori campo*: lo sguardo del personaggio oltre i limiti del quadro evoca nello spettatore la presenza di un fuori campo
- c) *la parte in campo*: l’inquadratura della parte di un corpo o di un oggetto rimanda, per estensione, alla sua continuazione nel fuori campo
- d) *il suono proveniente dal fuori campo* (suono *off*): una voce, un rumore, una musica *diegetica* esclusa dai limiti dell’inquadratura, attiva nello spettatore la rappresentazione di uno spazio fuori campo.



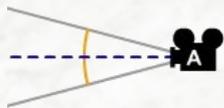
# L'INQUADRATURA *MOBILE*

Tutti gli aspetti dell'inquadratura *fissa* sono comuni a dipinti, fotografie, fumetti e altro ancora, persino al teatro.

Ciò che rende **specifico** il codice del linguaggio cinematografico è la sua capacità di far *muovere* l'inquadratura rispetto al materiale inquadrato. **Mobilità dell'inquadratura** vuol dire che all'interno dell'immagine l'inquadratura cambia in altezza, distanza, angolazione e inclinazione, ma la macchina da presa lo fa **durante la ripresa**.

Poiché l'inquadratura *mobile* ci orienta verso il materiale dell'immagine, spesso abbiamo la sensazione di **spostarci insieme ad essa**. Attraverso questo tipo di inquadratura possiamo avvicinarci o allontanarci dall'oggetto, girarci attorno o superarlo.

Tutto ciò rafforza il **coinvolgimento dello spettatore**, rendendolo parte di quel mondo *verosimile* che il regista ci vuole raccontare.



# PANORAMICA

La panoramica si realizza facendo ruotare la macchina da presa fissata ad un cavalletto.

La rotazione della macchina può avvenire sia orizzontalmente che verticalmente:

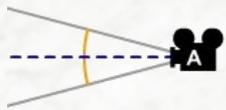
✓ nel primo caso si parlerà di **PANORAMICA ORIZZONTALE** a destra o a sinistra e, se la rotazione è completa, di **panoramica a 360°**

✓ nel secondo caso avremo invece una **PANORAMICA VERTICALE** dall'alto verso il basso o viceversa.

✓ Si può avere anche una **PANORAMICA OBLIQUA**, attraverso un movimento che somma i due precedenti.

Generalmente la panoramica viene usata dai registi per **descrivere un ambiente**, sia esterno che interno, così che lo spettatore possa farsene un'idea d'insieme. In un certo senso questo movimento imita quello che la nostra testa compie per osservare il luogo in cui ci troviamo, quindi la panoramica deve essere generalmente lenta.





# CARRELLATA

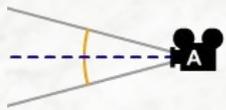
La carrellata o *travelling* è quando la macchina da presa è posta su binari e può dunque percorrere e attraversare lo spazio della ripresa in diverse direzioni:

- ✓ **CARRELLATA AVANTI**
- ✓ **CARRELLATA INDIETRO**
- ✓ **CARRELLATA LATERALE**
- ✓ **CARRELLATA CIRCOLARE**

Lo scopo è di mostrare quello che sta accadendo.

La carrellata può anche essere effettuata variando la lunghezza focale di un obiettivo dotato di zoom: in questo caso si ottiene una **CARRELLATA OTTICA**, detta in gergo *zoommata*. È possibile combinare in vari modi la carrellata ottica col movimento del carrello, ottenendo quello che comunemente è detto "**effetto vertigo**": consiste nel contrapporre una zoommata in avanti ad un arretramento del carrello (o viceversa).





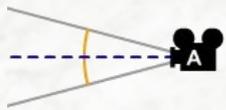
# CARRELLATA

Inoltre, la macchina da presa può essere montata su un'auto (**CAMERA CAR**) o un aeroplano (**RIPRESE AEREE**)



Un'altra soluzione, certamente la più consueta, consiste nel montare la macchina da presa su una **GRU** o su un braccio mobile di proporzioni ridotte (**DOLLY**): in questo modo si possono effettuare riprese complesse, combinando panoramiche e carrellate e realizzando movimenti articolati e assai liberi.





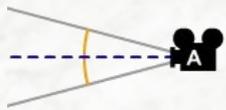
# CARRELLATA

Oltre ai movimenti di macchina ottenuti posizionando la cinepresa su supporti meccanici (cavalletto, carrello, gru, ecc.), esiste un altro fattore che consente la mobilità della macchina da presa: l'**operatore**.

Liberata da cardini e perni, la cinepresa può attraversare lo spazio muovendosi assieme al corpo del cameraman (**CAMERA A MANO**), seguendone i sobbalzi e gli scatti, testimoniando il reale dispiegarsi del movimento nello spazio.

Un ulteriore possibilità è offerta dalla **STEADYCAM**, una cinepresa che, aderendo direttamente con un apposito corpetto, consente al cameraman di ridurre al minimo gli sbalzi e il tremolio, permettendogli di muoversi liberamente laddove un carrello su binari non potrebbe mai arrivare.





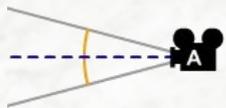
# PIANO SEQUENZA

- Considerando un'ideale scala di grandezze, nel linguaggio cinematografico si va dal
- ✓ **FOTOGRAMMA**, una singola immagine fotografica, al
  - ✓ **PIANO** (o inquadratura), che è una successione di fotogrammi. Da questo alla
  - ✓ **SCENA**, costituita da una successione di piani nelle quali l'azione si svolge ininterrottamente in uno stesso ambiente, ed è caratterizzata da unità di tempo e di luogo. Un insieme di scene formano una
  - ✓ **SEQUENZA**, unità narrativa più estesa, caratterizzata da un inizio, uno sviluppo segnato da un *climax* e una conclusione. L'insieme delle sequenze formano il
  - ✓ **FILM**

Il **PIANO SEQUENZA** è una sequenza (o una scena) realizzata con **una sola inquadratura**, senza mai fermare la macchina da presa, senza montaggio.

Il teorico André Bazin la considerava una tecnica che avvicinava lo spettatore alla vera realtà dell'immagine, liberandolo dai vincoli illusori imposti dal montaggio.





# PROFONDITA' DI CAMPO

Il piano sequenza viene costruito spesso utilizzando la **PROFONDITA' DI CAMPO**, una proprietà fotografica che permette di **mettere a fuoco, contemporaneamente, diversi piani dell'immagine**. Tale tecnica fu perfezionata in maniera determinante da Orson Welles e dal suo operatore Gregg Toland durante le riprese di *Quarto potere*.

André Bazin, teorico della *Nouvelle Vague*, definiva il piano sequenza e la profondità di campo il “**montaggio (interno) proibito**” (in contrapposizione al montaggio classico hollywoodiano) poiché, privilegiando la continuità reale delle riprese lunghe e la messa a fuoco dei diversi piani dell'immagine, avvicina lo spettatore alla realtà (cinema/verità) e lo rende libero di scegliere cosa guardare.

