

INQUADRATURE E REGIA

Dallo storyboard alle riprese di un film



INDICE

Il linguaggio dell'inquadratura	4
Inquadratura	4
Esempi di scena	5
Cambi di scena	6
Le inquadrature della figura umana	7
Primo piano	7
Primissimo Piano	9
Particolare e Dettaglio	9
Mezzo Primo Piano	11
Piano Americano	11
Figura intera	12
I campi	12
Campo Medio	12
Campo Lungo	13
Campo Lunghissimo	14
Il rettangolo d'attenzione	15
La regola dei 180°	18
Il sistema a triangolo	23
Tecniche di base dell'inquadratura	25
Panoramica	25
Zoom e carrellate	25
Macchina a mano	27
Steady Camera	27
Gru e Dolly	28
Caratteristiche delle inquadrature	29
Angolazioni e inclinazioni	29
Inquadratura Normale	29
Obliqua dal basso	30
Contre – plongée e plongée	30
Obliqua dall'alto	32

Drammatica	32
Piano sequenza	33
Profondità di campo	33
Soft e deep focus	34
Grandangolo	34
Soggettiva	35

Fonti e riferimenti bibliografici :

D.M.Gulli - "Inquadrature e regia – dallo storyboard alle riprese di un film"

IL LINGUAGGIO DELL'INQUADRATURA

Il linguaggio e le regola cinematografiche

Inquadratura

Dal punto di vista formale, un film è una successione di porzioni e di spazio. In altre parole, non è altro che una sequenza di inquadrature montate tra loro.

Cercando di circoscrivere il campo delle definizioni dell'inquadratura, si può affermare che questa, come unità di montaggio, è un tratto di pellicola che registra e presenta un'azione senza visibile discontinuità di tempo e di spazio.

Gli esperti, definiscono infatti l'inquadratura come una rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo.

Non è altro che un'azione compiuta all'interno di uno spazio(tutto ciò che viene ripreso dalla macchina da presa) compiuta in un arco di tempo.

Es.

All'università, durante una lezione, uno studente chiede spiegazione al professore.

Abbiamo una location(spazio), un periodo in cui avviene l'azione e non vi è discontinuità di tempo o di spazio.

Tuttavia, è importante distinguere tra quella che è l'inquadratura in fase di ripresa e in fase di montaggio.

Nel montaggio, l'inquadratura è ciò che avviene tra due stacchi, mentre durante la fase di ripresa, l'inquadratura è il frammento di pellicola che si ha dal ciak allo stop, ovvero dalla partenza all'arresto della macchina da presa.

L'insieme di più inquadrature compongono una scena. Primi piani, dettagli, particolari, ecc..., se hanno la stessa ambientazione e avvengono nello stesso momento, sono le diverse inquadrature della stessa scena.

Esempi di scena



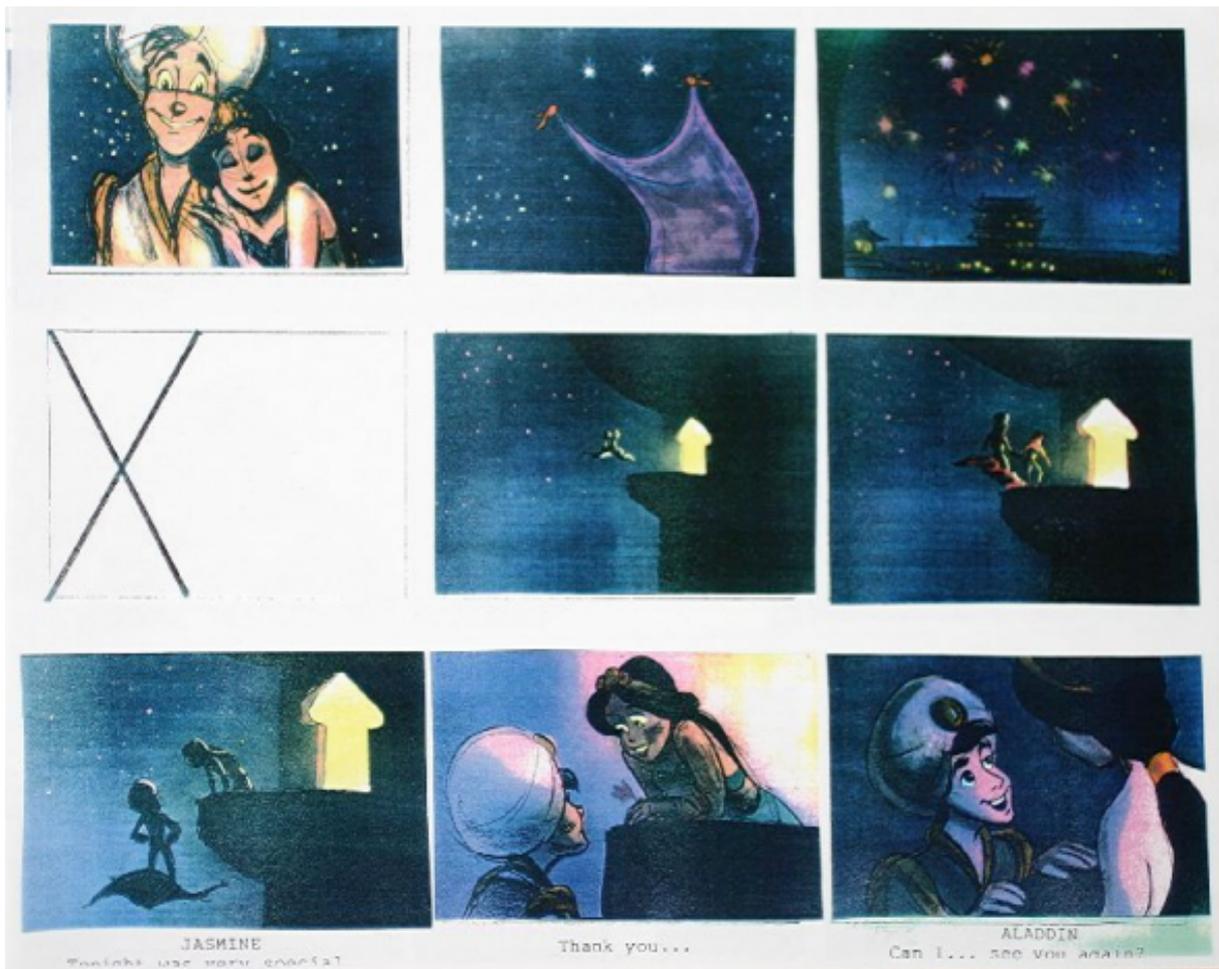
Un'immagine che mostra una sequenza di inquadrature, una "scena", in Aladdin.

Le inquadrature raccontano diverse situazioni che accadono nello stesso tempo e nello stesso spazio. Non vi è cambio di ambiente e sono unite fra loro da quello che viene definito "raccordo".

Cambi di scena

In questa scena, abbiamo invece una diversa collocazione ambientale.

Anche la "X" nel riquadro ci aiuta a capire : le prime tre immagini della foto, ci mostrano Aladdin e Jasmine, insieme, ad ammirare i fuochi d'artificio. Le successive immagini, invece, ci portano a casa di Jasmine: abbiamo, quindi, una serie di inquadrature che mostrano come i giovani si salutano.

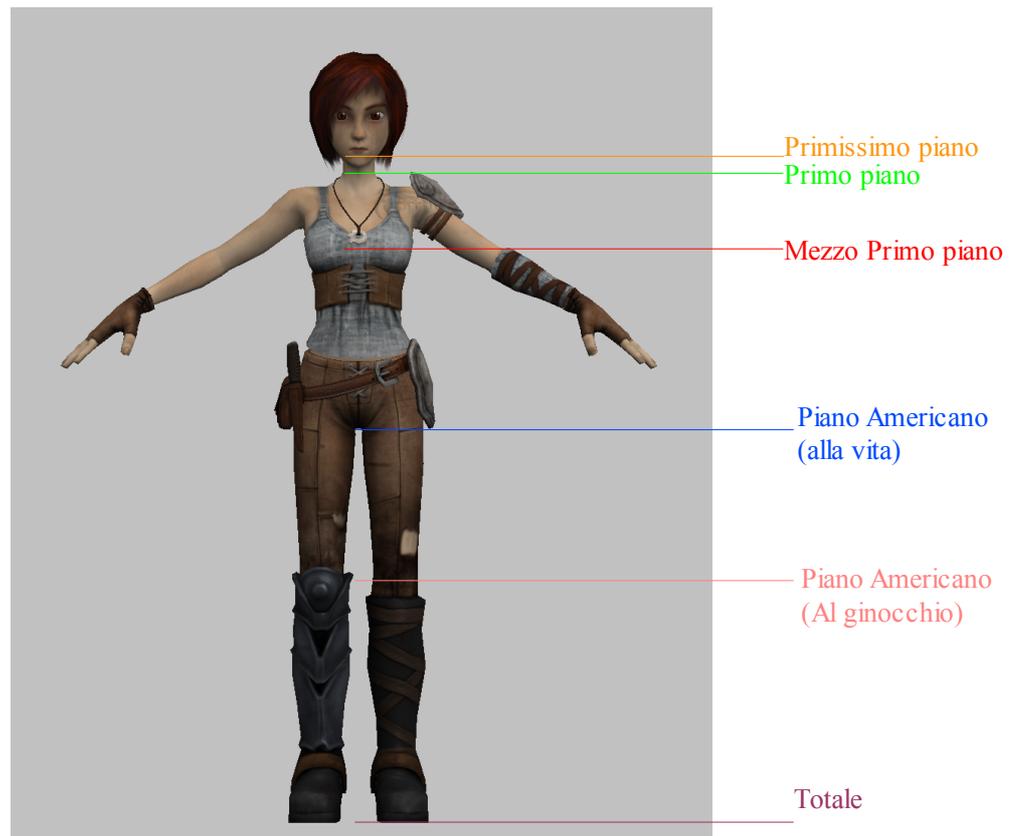


Le due scene sono quindi composte da una serie di inquadrature diverse e da una serie di campi e di piani.

Le inquadrature creano una scena quando queste sono parte dello stesso ambiente e hanno la stessa unità d'azione.

Le scene, a volte, sono unite da effetti di transizione e/o da nodi di montaggio.

Inquadrature della figura umana



E' possibile classificare le inquadrature in campi e piani.

I campi sono inquadrature in cui si da maggiore risalto allo spazio in cui si muove l'attore(se presente).

I piani sono invece inquadrature concentrate sull'attore, dalla sua totalità ai dettagli.

Primo piano (*abbr. in: PP*)

La figura è ripresa dal collo in su. Il primo piano è usato per far risaltare alcuni momenti del dialogo ed è un'inquadratura "intima", perchè avvicina in qualche modo lo spettatore al personaggio.

Il primo piano non crea un rapporto con lo spazio, per questo evidenzia lo stato d'animo e le intenzioni del protagonista, tendendo ad escludere il resto.

Vi sono modi differenti per riprendere un primo piano, come è possibile vedere nelle

immagini che seguono.



Immagine 1

Nell'immagine 1, abbiamo un primo piano esattamente al centro.



Immagine 2

Nell'immagine 2, un primo piano decentrato.

Il volto umano leggermente decentrato evita composizioni troppo simmetriche e alla fine prive di movimento in fase di montaggio. Generalmente, si lascia più spazio sul lato destro dello schermo verso cui il personaggio sta guardando e viene ripreso più corpo sulla parte inferiore, mentre non viene lasciata "aria" sulla parte superiore del quadro.

Il primo piano assume valori differenti secondo la modalità in cui è visualizzato.

Uno spostamento a destra o a sinistra può creare emozioni diverse nello spettatore, così come inquadrare un volto di profilo o solo in parte.

Un uso estremo del primo piano, tipico del nuovo linguaggio cinematografico e televisivo,

tende a creare il movimento che in genere è assente nel più classico dei primi piani centrati.

In questo caso, il primo piano descrive meno il personaggio, proprio perchè ha un rapporto con lo spazio, anche se ancora minimo.

Possiamo quindi avere dei primi piani laterali (da evitare che siano associati a inquadrature simili, per evitare conflitti) e dei primi piani in cui viene visualizzata solo una porzione di volto: in questo caso, l'inquadratura tende a sbilanciare la composizione del quadro.

Primissimo piano (*abbr. in: **PPP***)

In questo caso, il volto occupa l'intera inquadratura. Le dimensioni del soggetto superano quelle del quadro. Fronte e mento vengono tagliati dall'inquadratura.

Questa inquadratura rivela lo spessore psicologico del personaggio e crea intensità emotiva: è lo specchio del personaggio.



Particolare e Dettaglio (*abbr. in: **PART** e **DETT***)

Vi siete mai chiesti quale sia la differenza tra un particolare e un dettaglio??

Vediamo anzitutto, a cosa ci riferiamo quando parliamo di particolare. È l'inquadratura di

una parte del corpo (mani, braccia, piedi) che focalizza l'attenzione solo su un aspetto del personaggio, su uno specifico gesto o su un oggetto.

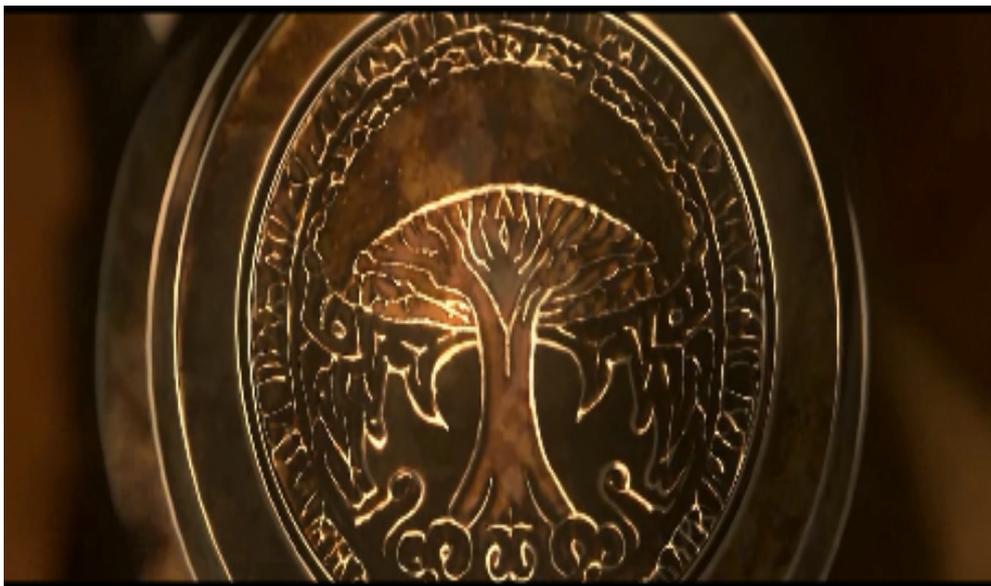
Tuttavia, quando l'inquadratura riprende parte di un oggetto, è chiamata dettaglio.

Quindi, ecco la differenza sostanziale: quando concentriamo l'attenzione su una specifica parte di un personaggio, parliamo di particolare; nel caso di un oggetto, parliamo di dettaglio.

Per quanto riguarda i personaggi, i migliori punti di taglio sono nelle articolazioni.



L'immagine si focalizza principalmente su una parte del corpo del personaggio (nello specifico le mani).



In questo caso, invece, viene messo in risalto una parte di un oggetto: abbiamo quindi un dettaglio.

Mezzo primo piano (*abbr. in: MPP*)

Si riprende il personaggio dalle spalle in su.

L'inquadratura racchiude le spalle, la parte superiore del petto e l'intera testa. È un piano che permette di far vedere parte dell'ambiente.

Vi è un certo equilibrio tra ambiente e figura umana.



Piano americano (*abbr. in: PA*)

L'inquadratura è dalle ginocchia in su sino alla testa. In genere viene lasciata un po' d'aria sopra il personaggio. Il volto non è più il protagonista, ma viene sostituito dal corpo.

Il piano americano è un'inquadratura molto dinamica, utilizzata molto nei western; permette di gestire allo stesso tempo più personaggi all'interno del campo.



Il soggetto principale è inquadrato in PA e l'ambiente circostante svolge un ruolo determinante. Rispetto ai campi stretti, l'inquadratura si allarga e contiene più movimento. Le inquadrature di PA possono distinguersi in piano americano alla vita (vedi foto su) o in piano americano alle ginocchia

Figura intera (*abbr. in: FI*)

Il personaggio viene inquadrato in maniera completa, dai piedi alla testa.

Lo spazio è un elemento fondamentale, ma è ancora il personaggio, che occupa un'altezza pari a due terzi o più della verticale dell'immagine, a ricoprire un ruolo centrale rispetto all'ambiente.



I campi

Campo medio (*abbr. in: CM*)

È visibile la figura umana posta in una ambientazione chiara e riconoscibile; sul personaggio vengono soprattutto fornite indicazioni visive. È un'inquadratura abbastanza ravvicinata in cui l'attenzione è rivolta ai personaggi presenti nell'ambiente in cui agiscono, ma anche al luogo stesso.

L'inquadratura bilancia perfettamente l'ambiente con il personaggio.



Campo lungo (*abbr. in: CL*)

L'ambiente è dominante e circonda il paesaggio.

È un'inquadratura che convoglia uno spazio particolarmente esteso dove la figura umana è molto ridotta rispetto all'ambiente.

Se il primo piano ha una funzione "intimista", il campo lungo ha uno scopo puramente descrittivo.



Campo lunghissimo (*abbr. in: CLL*)

La figura umana è lontanissima ed è immersa nel paesaggio circostante, non ha alcun rilievo nell'insieme dell'inquadratura. Lo spazio è dominante.



Il rettangolo d'attenzione

L'inquadratura per risultare leggibile deve in qualche modo rispondere a delle regole compositive. Sono codici che il regista può contraddire qualora ne senta l'esigenza, anche se poi esse sono il risultato di una serie di studi di cui comunque è bene tenere conto.

Nel cinema classico si lavora sull'inquadratura in virtù del rettangolo d'attenzione. In pratica, i dati informativi dell'immagine vengono disposti all'interno di un ipotetico rettangolo, in modo che l'occhio umano colga a ogni cambio d'inquadratura l'immagine senza alcuno sforzo.



Rettangolo d'attenzione

Il rettangolo d'attenzione permette di creare un'inquadratura equilibrata fra le parti piene e vuote. Questa simmetria può essere forzata in virtù di un intervento drammaturgico.

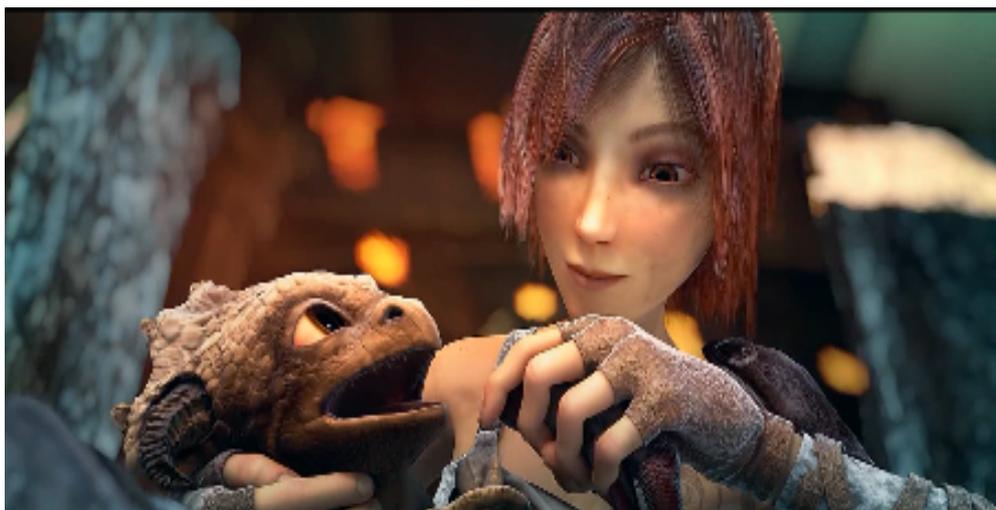
Ovviamente, vi sono delle varianti che analizzeremo, come nel caso di un'inquadratura che contenga tre o più persone ("composizione a triangolo") o quando l'immagine da riprendere comprende più centri d'interesse o elementi scenografici rilevanti al fine della scena.

Il rettangolo d'attenzione nasce per creare armonia fra i volumi delle parti del quadro. Uno spazio vuoto davanti a un personaggio fa pensare che qualcuno voglia entrare in campo e

spostarsi verso quella direzione. Crea una sorta di scompenso. Mentre il bilanciamento dell'immagine, quando sono in campo due persone, e quando la drammaturgia lo richiede, diventa un elemento d'aiuto importante per il cineasta.

Lo schermo in pratica va suddiviso in 9 riquadri, che vengono generati da due linee orizzontali e due verticali, le quali dividono lo schermo simmetricamente in 3 parti uguali. Il riquadro centrale è quello d'attenzione.

Come è possibile vedere nell'immagine, l'inquadratura è esteticamente corretta perchè, quando si passerà all'inquadratura successiva, lo spettatore non avrà problemi a cogliere, nel cambio d'inquadratura, la nuova immagine.



La sequenza di immagini successive a quella riportata a pagina 14.



Questa immagine, invece, è scorretta, perché il rettangolo d'attenzione non si focalizza sui due personaggi. I due sono sbilanciati nel quadro e l'inquadratura pesa troppo a sinistra. Lo spettatore è disorientato da questa immagine priva di armonia. Poiché l'occhio tende a cogliere il movimento che sta nella parte centrale del quadro, nel passaggio all'inquadratura successiva sarà meno facile per lo spettatore orientarsi.

La regola dei 180°

Il cinema è arte sequenziale: nessuna inquadratura deve essere pensata solo fine a se stessa, ma deve essere parte di una serie di sequenze che comporranno poi la scena. Affinchè tutte le nostre inquadrature rispettino una direzione di proiezione corretta, è necessario tracciare una sorta di confine immaginario dello spazio scenico.



Questo è quello che si ottiene piazzando la macchina da presa frontalmente.

Per organizzare le angolazioni della MDP, al fine di mantenere sullo schermo uno spazio e una direzione coerente, è necessario applicare quella che dal cinema *mainstream* viene definita linea d'azione.

Lo scopo della linea d'azione è abbastanza banale: dividere in maniera immaginaria lo spazio davanti alla MDP. LA direzione può essere quella che il regista ritiene più opportuna, anche se in genere è la linea visiva dello sguardo dei nostri due soggetti. Decisa la linea immaginaria viene descritta un'area di 180°, all'interno della quale si muoverà la MDP.

Per questa ragione, vengono utilizzate solo le inquadrature prese dallo stesso lato dell'asse. Se viene realizzata un'inquadratura dall'altro lato dell'asse, il soggetto verrà mostrato sul lato opposto dell'asse rispetto a quello che lo spettatore si aspetta, ciò indurrà dunque a pensare che i due soggetti si siano scambiati di posto.

La regola dei 180°, in fase di montaggio, permette l'orientamento dello spettatore.

Prendiamo, per esempio, due personaggi che, in un'inquadratura totale, parlano uno di fronte all'altro: se nella sequenza successiva verranno inquadrati in mezzo primo piano o in primo piano NON dovranno trovarsi laterali l'uno all'altro, altrimenti la sequenza diventa

illeggibile per lo spettatore.

La regola dei 180° non rispetta altro che l'ordine di lettura dell'occhio e della mente umana.

Ovviamente, come ogni regola, può esser violata, a patto che il nostro intento sia espressamente quello di disorientare lo spettatore. Le posizioni della MDP esterne alla griglia vengono chiamate *over the line* e *across the line*.

Quando capita di dover spostare la MDP dal lato opposto dell'asse rispetto a quello nel quale stiamo operando, occorre trovare degli escamotage.

In questo caso, la soluzione più semplice è quella di utilizzare un'inquadratura che si trova esattamente sulla linea, per poi passare sull'immagine successiva al lato opposto. In pratica, la MDP compie una panoramica, una carrellata o qualsiasi altro movimento, per oltrepassare la linea d'azione. L'importante è che il suo movimento sia ininterrotto.

LATO 2

Linea d'azione

LATO 1



La linea d'azione è stabilita dal regista secondo le proprie esigenze, anche se di solito è la linea visiva tra i soggetti di scena.

L'asse immaginario dell'azione organizza le angolazioni della MDP. Lo spazio viene diviso in un'area di 180°, e per ogni sequenza sono permesse solo le posizioni della MDP presenti sullo stesso lato.

LATO 1



MDP A



MDP B



MDP C

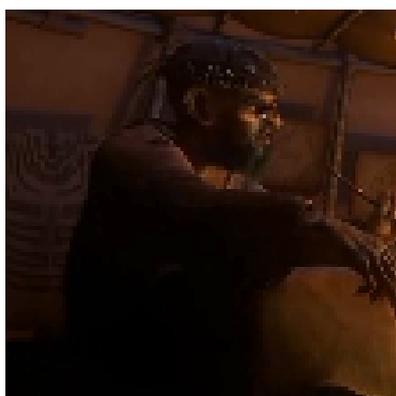
LATO 2



MDP D



MDP E



MDP F

La regola dei 180° evita di creare confusione nello spettatore.

Non è accettabile, in linea di massima, che l'inquadratura effettuata con la MDP A venga seguita da un'inquadratura realizzata con la MDP F.

In caso di conversazione è più logico, secondo la regola dell'asse immaginario dell'azione, che la MDP A

sia seguita dall'inquadratura girata con la MDP C.

Comunque sia, sono ipotizzabili tutte le inquadrature che stiano sullo stesso lato.

Supponiamo adesso che un terzo soggetto si avvicini ai nostri due personaggi e rivolga l'attenzione verso uno di loro: si stabilisce allora una nuova linea d'azione e un'area di lavoro di 180° corrispondente per la MDP.

In pratica, un'inquadratura perno (che riprende l'arrivo del terzo personaggio) unisce le due linee d'azione.

Ovviamente, nulla impedisce di trasgredire intenzionalmente la regola della direzione di proiezione, sia perchè in arte le regole sono opinabili e sia perchè il pubblico negli anni si è educato alle immagini ed è pertanto preparato alla sperimentazione.

Il sistema a triangolo

Il sistema a triangolo è un metodo di ripresa che rispettando la regola dei 180° indica le possibili posizioni della MDP sul lato della linea scelta. La regola vuole che tutte le possibili inquadrature di un soggetto possano essere effettuate da tre punti all'interno dell'area di 180°. Collegando i tre punti si ottiene un triangolo di forma e dimensioni variabili. Ogni ripresa può essere unita a un'altra inquadratura effettuata all'interno del sistema a triangolo.



MDP B

*La MDP B inquadra entrambi i soggetti. La MDP A e la MDP C inquadrano i volti frontalmente. Esse sono poste sulla linea visiva dei soggetti : si parla, infatti, di **inquadratura sulla linea visiva** dei soggetti, che ci consente di ottenere due primi piani.*

Con la MDP B, che sta indietro e centrale rispetto alle altre macchine, otteniamo una totale.



MDP A

La MDP A, posta di fronte a Sintel, alla sinistra della MDP B, ci restituisce un PP della ragazza.



MDP C

La MDP C, è invece posta alla destra della MDP B, e ci consente di ottenere un primo piano del saggio. Se avessimo invece optato per **un'inquadratura di quinta**, la MDP A sarebbe stata posta alle spalle della ragazza, mostrando la parte dietro di quest'ultima e la parte frontale del saggio.

La MDP C, di contro, sarebbe stata posta alla spalle del saggio, mentre la MDP B sarebbe rimasta sempre frontale ai soggetti.

Quando la MDP A e la MDP C si trovano su angolazioni diverse, si parla di **inquadratura angolare** dei soggetti.

Quando invece la MDP A e la MDP C vengono poste lateralmente ai due soggetti, inquadrandone il profilo, abbiamo le **inquadrature di profilo**, fermo restando la posizione della MDP B che ci restituisce una totale.

Ovviamente, la composizione e la dimensione dell'inquadratura può essere modificata secondo le esigenze del momento. L'importante è che si rispetti la posizione a triangolo delle MDP e che non si superi la linea d'azione.

TECNICHE DI BASE DELL'INQUADRATURA

Gli spostamenti della macchina da presa

Panoramica

Tecnicamente la panoramica è una ripresa ottenuta dalla rotazione o inclinazione della MDP sul proprio asse. Le inquadrature di partenza di partenza e d'arrivo sono immagini fisse. La panoramica è un movimento di macchina che presenta ambienti o persone.

Vedi allegato1_panoramica

Ne distinguiamo diversi tipi.

La panoramica verticale si ha quando la MDP ruota dall'alto verso il basso o viceversa.

Quella orizzontale si ottiene facendo ruotare la MDP da sinistra verso destra o al contrario.

Ci troviamo davanti a un'obliqua quando la MDP è libera di ruotare in qualsiasi verso.

La panoramica circolare si ottiene facendo ruotare la MDP attorno a se stessa. In genere, questo tipo di inquadratura serve a presentare i personaggi in relazione con l'ambiente.

La panoramica " a schiaffo" è una sorta di inquadratura a sorpresa, poiché è così veloce che unisce il punto di arrivo a quello di partenza rendendo impercettibili le immagini intermedie.

La descrittiva presenta un personaggio o un ambiente. Può, per esempio, riprendere un personaggio lentamente dalla testa ai piedi o un ambiente, rivelando lentamente i diversi dettagli.

La panoramica, in fase di storyboard, viene visualizzata con dei riquadri che indicano il punto di partenza e di fine.

Zoom e carrellate

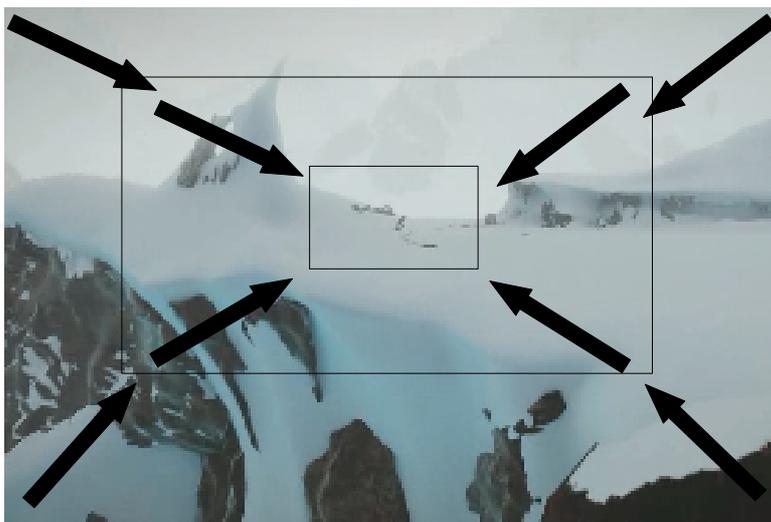
Quando la MDP viene fissata su un carrello – e non su un cavalletto come avviene nel caso della panoramica – che corre su dei binari o su di un veicolo pneumatico(camera car), si ottiene come inquadratura una carrellata. Il movimento della MDP può essere in avanti, indietro, laterale o obliquo. In verità, vi è anche la carrellata aerea, che in genere viene effettuata attraverso aerei ed elicotteri.

È importante distinguere tra la carrellata meccanica e quella ottica.

Quella meccanica è quella che si ottiene appunto facendo muovere la telecamera su di un carrello, ovvero quella precedentemente descritta.

Nel caso della carrellata ottica, invece, la MDP rimane ferma e si muove la lunghezza focale dell'obiettivo. Quando ciò accade, si verifica uno zoom, il quale può essere spostato avanti e indietro.

La differenza in termini di visualizzazione è che attraverso lo zoom lo sfondo perde una certa profondità.



Per indicare una carrellata o una zoommata, viene usata una cornice all'interno di un'altra.

Quando sono assenti le frecce che collegano una cornice ad un'altra, il cambio di piano è ottenuto con un taglio che porta direttamente a una nuova inquadratura.

Vedi allegato 2

Nella cinematografia moderna si è soliti distinguere diverse tipologie di carrellata.

La carrellata laterale segue il personaggio di profilo e la MDP viene collocata di lato.

La carrellata a precedere si verifica quando la MDP viene collocata davanti al personaggio e lo inquadra frontalmente.

La carrellata a seguire mostra il personaggio di spalle e lo segue da dietro durante il suo percorso.

La carrellata e lo zoom, allargando o riducendo l'inquadratura, possono talvolta farci vedere meglio qualcosa o mostrare gli oggetti o le persone prima non in campo.

La loro funzione può quindi essere puramente descrittiva o assumere una funzione drammatica. Può rivelare un colpo di scena o può presentare solo degli elementi caratterizzanti.

È bene aprire una piccola parentesi sui movimenti della MDP. Come abbiamo avuto modo di constatare, attraverso gli zoom e le carrellate, le inquadrature hanno quasi sempre come riferimento il personaggio. Tuttavia, non va sempre così. Nel cinema, infatti, si distingue tra movimenti subordinati al personaggio e movimenti liberi. Quando la MDP segue un personaggio o un oggetto, in genere viene mantenuta costante la velocità di ripresa, distanza o angolazione, proprio perché si vuole tenere vivo l'interesse per l'eroe.

Invece, attraverso inquadrature non subordinate, la MDP non segue nessuno e ci mostra altri particolari, o il personaggio ripreso a velocità differenti.

In questo caso la libertà di movimento tende a dar risalto ad altro e non solo al personaggio.

Ovviamente, esistono delle riprese miste, ovvero delle inquadrature che partono come subordinate e a un certo punto, per esigenze drammatiche, diventano libere.

Soprattutto nel cinema horror, è consueto che improvvisamente la MDP vada oltre il personaggio, per mostrarci angoli remoti dove si annida il male, al fine di generare tensione nello spettatore.

Macchina a mano

Un altro movimento di macchina particolarmente in uso nel cinema moderno è la cosiddetta "macchina a mano".

La MDP non è fissata su un mezzo meccanico e viene tenuta dall'operatore fra le mani o sulle spalle.

Il movimento incerto e nervoso è caratterizzante e in genere viene applicato in quei film-reportage o in quei drammi che vogliono evidenziare la tensione.

Steady Camera

Negli anni '70 l'operatore alla macchina Garret Brown realizzò la steady camera: un'intelaiatura con degli ammortizzatori capaci di rendere fluido il movimento della macchina anche se portata a mano.

In pratica, quando la macchina viene portata da un operatore su una steady camera, la stabilità dell'immagine è indipendente dall'operatore, appunto per via degli ammortizzatori di cui è dotato il mezzo.

Serve per inquadrature dinamiche e permette di seguire un personaggio che corre, apre la porta o scende le scale senza particolari sobbalzi e tutto con molta efficacia e stabilità.

Gru e Dolly

Spesso è necessario ottenere delle inquadrature complesse di personaggi mentre volano, saltano o sono in situazioni particolarmente dinamiche.

In questi casi vengono utilizzati due strumenti quali la gru e il dolly.

Con la gru, la cinepresa viene elevata per effettuare delle riprese spettacolari. Allo stesso modo agisce il dolly, nient'altro che un veicolo a ruote, con un braccio mobile su cui viene collocata la MDP.

Fra gli attrezzi meccanici in uso nella cinematografia, vi è anche il luma, un braccio capace di garantire riprese in qualsiasi direzione, sino ad altezze che sfiorano i dieci metri.

CARATTERISTICHE DELLE INQUADRATURE

Angoli e inclinazioni

Angolazioni e inclinazioni

I parametri di riferimento di un'inquadratura in genere sono due:

- angolazione
(sinistra, destra, centro, ecc...);
- inclinazione
(ad altezza d'occhio, a terra, ecc...).

In base a questi due elementi è possibile pensare a una variegata quantità di riprese.

Sono pressochè inquantificabili gli innumerevoli gradi di angolazione disponibili, pertanto non entreremo nello specifico, ma riveleremo osservazioni di carattere generale.

Inquadratura normale

Si tratta di un'inquadratura che riprende da un punto di vista normale: la MDP viene collocata all'altezza dell'occhio umano e l'immagine risulta bilanciata.

Una sorta di inquadratura neutra, che non manifesta nessun tipo di carattere in particolare, non schiaccia né sminuisce il personaggio.

L'inquadratura normale rende il personaggio rilevante rispetto alla situazione narrativa, ma non ne amplifica nessuno stato emotivo. Non è un'inquadratura tipica di un particolare stile autoriale.



Grazie a un'ipotetica linea che traccia la prospettiva dell'immagine, è possibile riscontrare come l'inquadratura sia posta all'altezza dell'occhio umano.

Il personaggio è al centro dell'immagine. L'inquadratura può dirsi normale proprio perchè l'angolazione e l'inclinazione sono perfettamente allineate alla posizione dell'occhio umano.

Obliqua dal basso

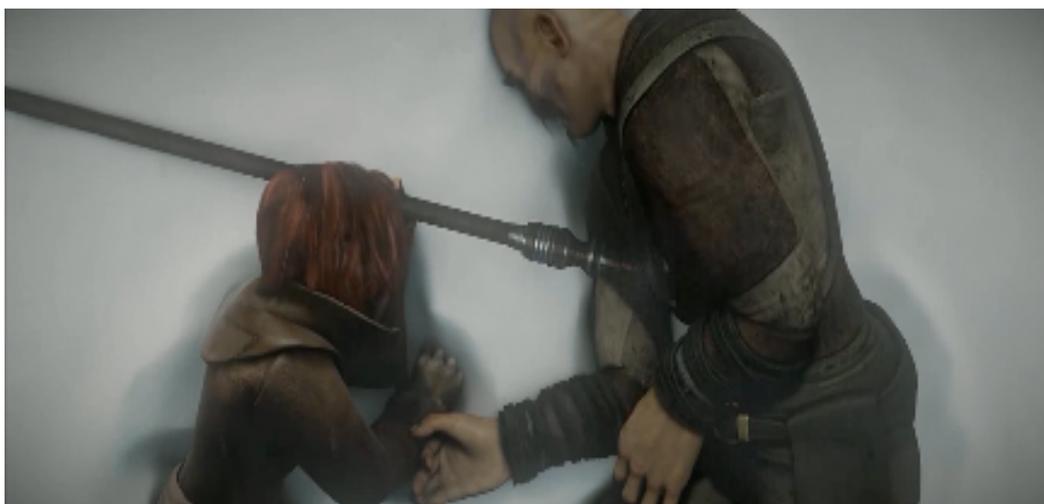
La MDP viene posta a un'altezza inferiore a quella dell'occhio. In genere è un'inquadratura che tende a evidenziare la maestosità del personaggio.



L'obliqua dal basso tende ad enfatizzare la superiorità di un personaggio o di un oggetto rispetto ad un altro. Come nella scena sopra riportata, Sintel si trova in una situazione di inferiorità, mentre il personaggio inquadrato esprime una posizione di potere.

Contre – Plongée e Plongée

La plongée è l'inquadratura che si ottiene quando la MDP è in alto rispetto al personaggio o all'oggetto. Il suo asse ottico è rivolto in basso ed è perpendicolare al suolo. È un'inquadratura che tende a schiacciare il personaggio e a renderlo prigioniero del contesto, anche se può assumere diverse valenze. In molto casi, la cinematografia ha associato quest'inquadratura a scene di morte o a drammi violenti. Proprio per il suo punto di vista elevato, assomiglia a uno sguardo elevato che controlla tutto.



Il personaggio visto dall'alto sembra oppresso, l'inquadratura lo schiaccia e lo stringe verso terra.

La contre - plongée, o più comunemente inquadratura supina, ha il suo asse rivolto verso l'alto e perpendicolare al suolo. È un'inquadratura che enfatizza il rapporto di forza del personaggio in relazione agli altri. Non a caso, l'inquadratura è tipica di molti film horror quando presentano il minaccioso vampiro/mostro pronto per l'attacco.



La contre – plongée enfatizza il carattere dominante del personaggio.

Obliqua dall'alto

La prerogativa di questa inquadratura è il posizionamento della macchina da presa a un'altezza superiore a quella dell'occhio umano.

L'inquadratura ha l'asse ottico rivolto verso il basso, ma a differenza della plongée – che tende a schiacciare in maniera evidente, a piombo – pone il personaggio in una posizione di inferiorità, ma ha una connotazione molto enfatica.



Inquadratura drammatica

È arduo, e sarebbe anche errato, tentare una precisa classificazione dei significati inerenti alle angolazioni. In genere, il cinema classico si è avvalso delle inquadrature inclinate per mostrare una visione soggettiva "distorta". In linea di massima, il cinema moderno usa questo tipo di inquadratura in maniera libera e quasi sempre per creare un senso di pericolo e disagio.

Non è un caso se queste particolari inquadrature sono adoperate per fare crescere la tensione del cinema horror. Per una scena che mostra una persona davanti a una casa infestata dai fantasmi è in genere utilizzata un'inquadratura "sgheмба". Allo stesso modo, un momento particolarmente drammatico è spesso visualizzato attraverso inclinazioni anomale della MDP.

Inquadrature speciali

Piano sequenza

Il piano sequenza è un'inquadratura lunga, la cui caratteristica è l'ininterrotta continuità temporale.

In pratica, è un'inquadratura che 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 di campo

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, perchè 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 multipiano di lavoro. Grazie ad 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.



Nella scena sopra riportata, Sintel osserva contemporaneamente il dragone e il cucciolo.

Soft e 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.

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(ad esempio, 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.



Soggettiva

Con la soggettiva lo spettatore può calarsi nei panni del personaggio e calarsi nei panni del personaggio e vedere attraverso i suoi occhi.

Spettatore e personaggio hanno un unico sguardo, ciò significa che lo spettatore vede dallo stesso punto di vista del personaggio.





Secondo quanto esponeva Branigan, l'inquadratura deve rispettare alcuni step per risultare comprensibile al pubblico. Afferma - in sintesi - che una soggettiva per essere efficace deve comprendere prima un'inquadratura del personaggio che guarda, poi una transizione (di solito uno stacco) e, infine, l'inquadratura dell'oggetto vista dalla stessa posizione del personaggio.

Oggi il linguaggio cinematografico si è evoluto e queste regole, pur sempre valide, hanno infinite varianti.