

I MOVIMENTI DI MACCHINA

I movimenti di macchina possono essere classificati in base a tre diversi parametri:

- La tecnologia utilizzata per realizzarli.
- Il tipo di movimento compiuto dalla macchina da presa.
- Il rapporto che intrattengono con i personaggi e con l'azione.

Panoramica

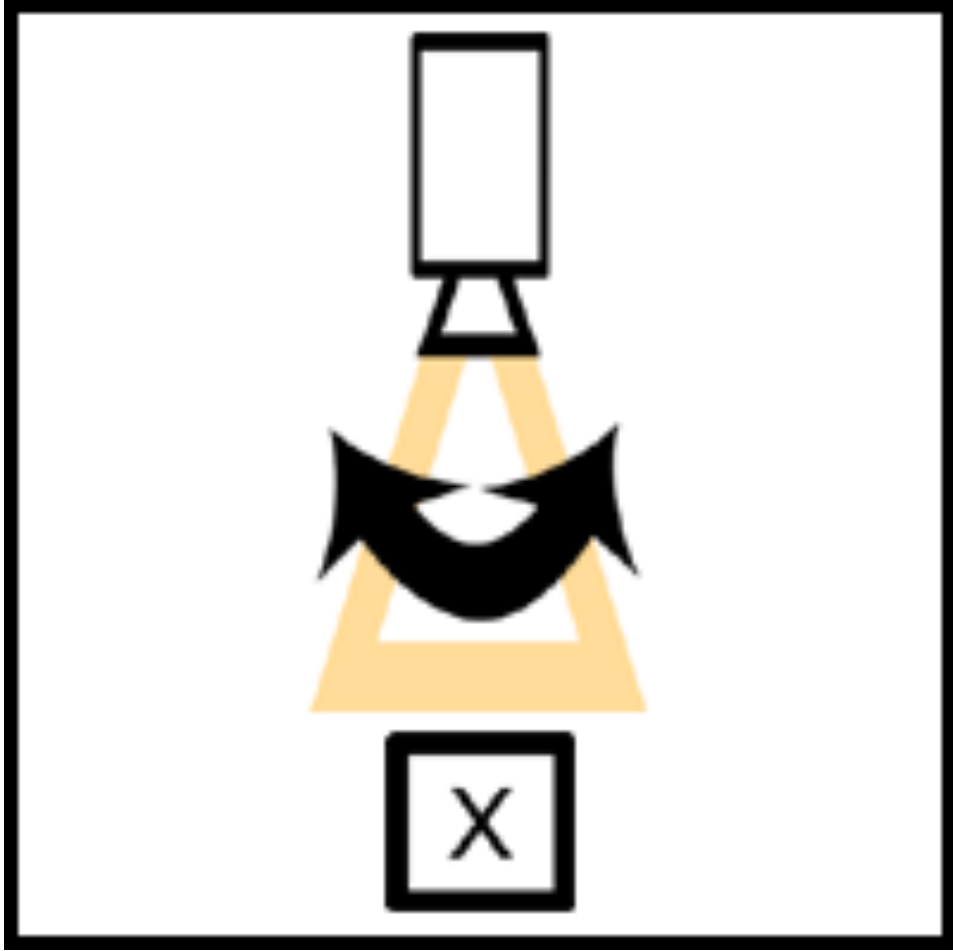
Ogni movimento ottenuto facendo ruotare la m.d.p. sul proprio asse. Una panoramica può essere orizzontale, verticale od obliqua.

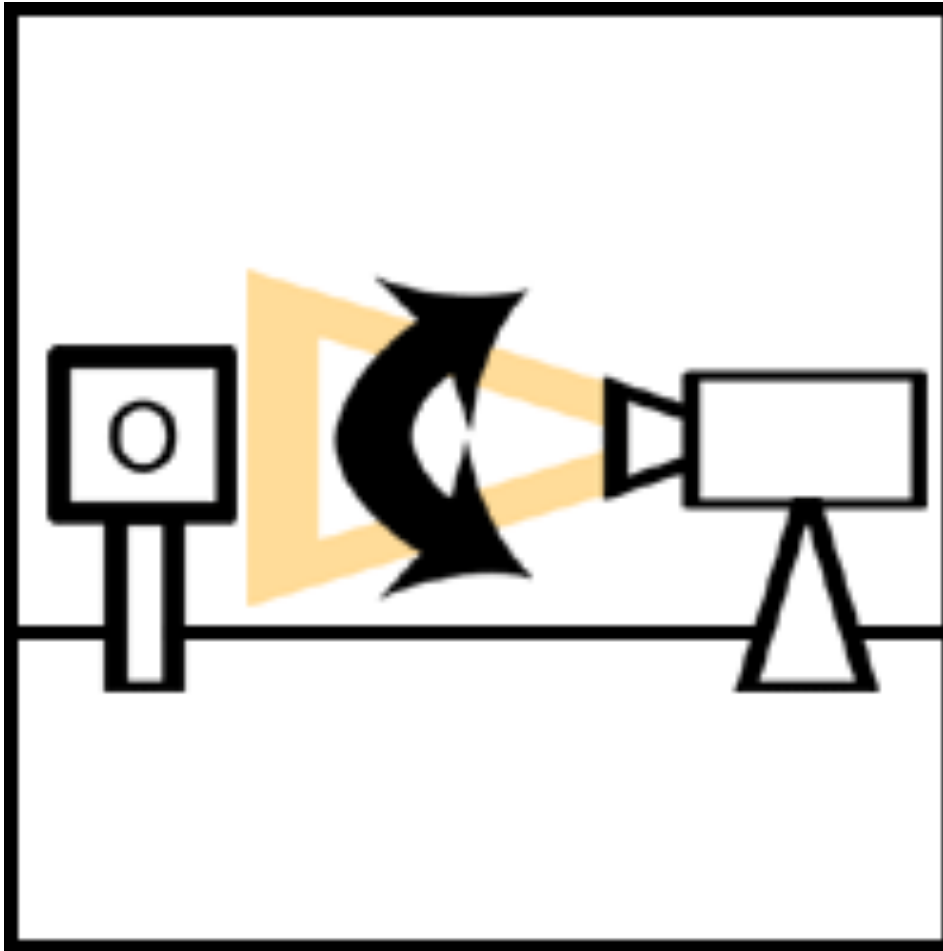
È detta a 360° una panoramica orizzontale in cui la m.d.p. compie un giro completo, ritornando alla posizione iniziale.

Panning shot









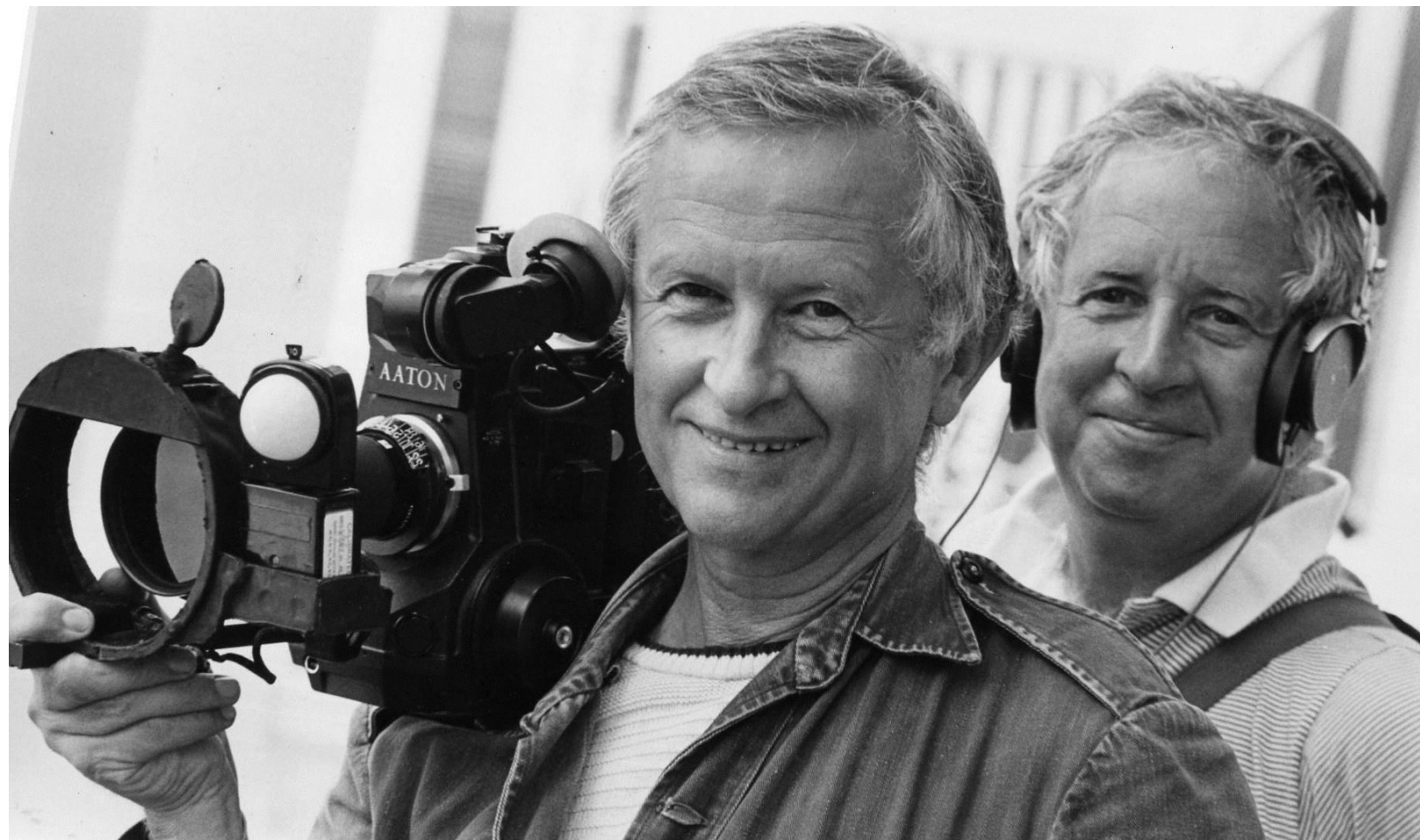
Macchina a mano o a spalla

La m.d.p non è fissata a un cavalletto o a un carrello, ma viene tenuta in mano o sulla spalla dall'operatore, che può muoversi liberamente sul set.

Hand-held camera











Carrellata

Movimento di macchina in cui la m.d.p. è montata su un carrello che il più delle volte scorre su rotaie.

Una carrellata può essere in avanti, all'indietro, laterale o circolare.

Tracking shot









Gru

La m.d.p. è fissata al braccio di una gru, grazie al quale può riprendere la scena dall'alto per poi abbassarsi al livello dei personaggi o viceversa.

Crane shot









Carrellata ottica

Movimento di macchina fittizio ottenuto mediante lo zoom, obiettivo a focale variabile che consente di avvicinare o allontanare l'oggetto filmato, simulando una carrellata in avanti o all'indietro.

Zooming

ghiera di
messa a fuoco

ghiera di
zoom



Effetto Vertigo

Effetto ottico ottenuto mediante la combinazione di uno zoom in avanti e di un carrello all'indietro o viceversa. Creato da Alfred Hitchcock per il film *La donna che visse due volte* (*Vertigo*, 1957), da cui prende il nome.

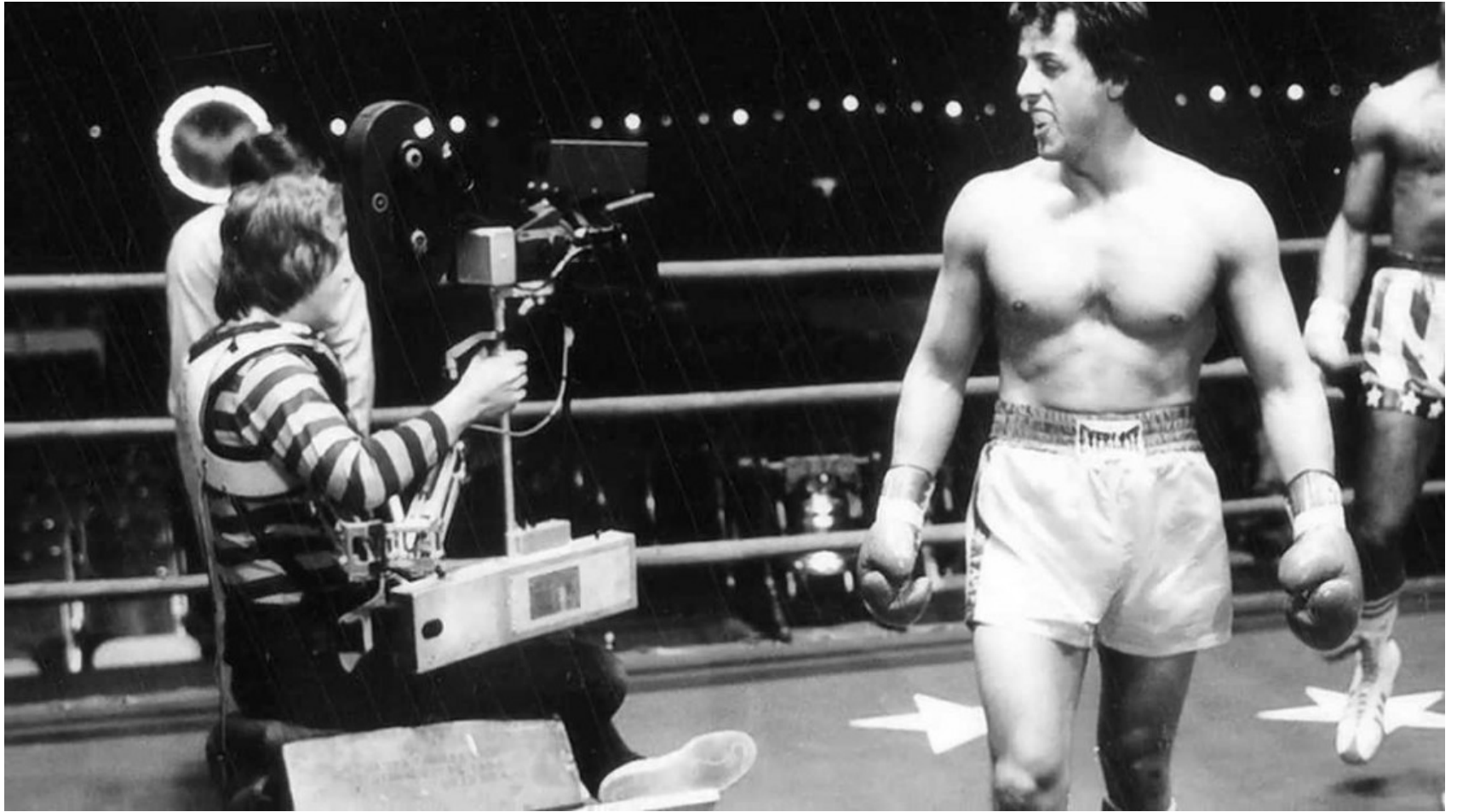


Steadicam o Steadycam

Tecnica in cui la m.d.p. è montata su uno speciale supporto in grado di ammortizzare le oscillazioni e le scosse, che viene fissato al busto dell'operatore mediante un apposito corpetto.

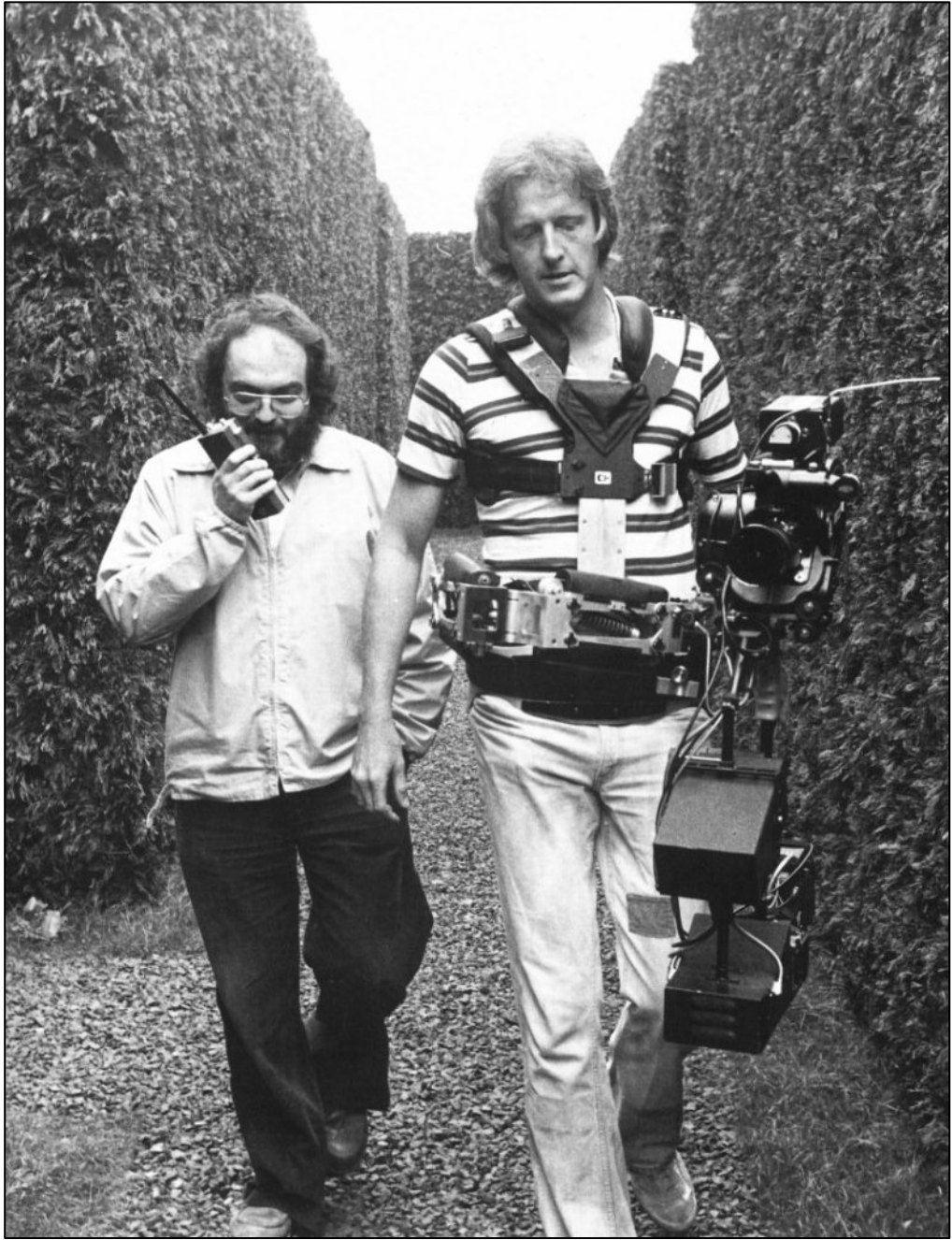


Garrett Brown (1942-)











In relazione ai personaggi e all'azione i movimenti di macchina possono essere di due tipi:

- Di accompagnamento: la m.d.p. segue lo spostamento di uno o più personaggi all'interno del luogo in cui si svolge l'azione.
- Autonomi: la m.d.p. si muove nello spazio indipendentemente dai personaggi, che possono essere immobili o anche assenti.

- Il movimento di accompagnamento risulta più “naturale” ed è quello meno percepibile coscientemente dallo spettatore, perché asseconda il movimento dei personaggi ponendosi al loro servizio.
- Il movimento autonomo è invece quello più appariscente, perché costituisce un intervento esplicito del regista, che decide ciò che lo spettatore deve vedere.

IL MONTAGGIO



**Auguste Lumière (1862-1954)
e Louis Lumière (1864-1948)**



**Programma della
prima proiezione
dei fratelli
Lumière (28
dicembre 1895)**

LE CINÉMATOGRAPHE

SALON INDIEN

GRAND CAFE

14, Boulevard des Capucines, 14

PARIS

Cet appareil, inventé par MM. Auguste et Louis Lumière, permet de recueillir, par des séries d'épreuves instantanées, tous les mouvements qui, pendant un temps donné, se sont succédé devant l'objectif, et, de reproduire ensuite ces mouvements en projetant, grandeur naturelle, devant une salle entière, leurs images sur un écran.

SUJETS ACTUELS

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. La Sortie de l'Usine LUMIÈRE à Lyon. | 5. Les Forgerons. |
| 2. La Voltige. | 6. Le Jardinier. |
| 3. La Pêche aux Poissons Rouges. | 7. Le Repas. |
| 4. Le Debarquement du Congrès de Photographie à Lyon. | 8. Le Saut à la Couverture. |
| | 9. La Place des Cordeliers à Lyon. |
| | 10. La Mer. |



La sortie des usines Lumière (1895)



**L'arrivée d'un train en gare
de la Ciotat (1895)**

I primi film presentano le seguenti caratteristiche:

- Sono composti di un'unica inquadratura della durata di un minuto o poco più, durante la quale la m.d.p. riprende l'azione in continuità, senza tagli di montaggio.
- La m.d.p. è fissa (non vi è alcun tipo di movimento di macchina) e si mantiene a una certa distanza dai personaggi, riprendendoli a figura intera.

L'acquisizione del montaggio avviene in due fasi:

- Inizialmente viene utilizzato per legare l'una all'altra una serie di riprese continue analoghe a quelle dei fratelli Lumière, in modo da aumentare la durata del film.
- Poi si incomincia a utilizzarlo all'interno di ogni singola scena, frammentando la ripresa continua e il punto di vista unico del cinema delle origini in una pluralità di inquadrature.

Principali funzioni del montaggio narrativo:

- Opera una selezione nello spazio, isolando attraverso piani ravvicinati ciò che è importante vedere ed escludendo il superfluo.
- Opera una selezione nel tempo, eliminando i “tempi morti” mediante **ellissi temporali** e mostrando soltanto i momenti salienti di un’azione.
- Mette in relazione degli spazi che non potrebbero essere inclusi in un’unica inquadratura.

Montaggio alternato (Crosscutting)

Nella sua forma più semplice, due azioni che si svolgono contemporaneamente in due luoghi diversi, invece di essere messe in scena singolarmente, vengono segmentate e montate in alternanza regolare secondo uno schema A-B-A-B-A-B-A-B... (nei casi più complessi le azioni possono essere tre o anche di più).

**David Wark
Griffith
(1875-1948)**



Nel montaggio alternato le due azioni possono scorrere parallelamente senza mai incontrarsi oppure convergere in un unico punto, come accade nello schema dell'inseguimento (alternanza fra inseguitori e inseguiti) e in quello del *last minute rescue* di Griffith (alternanza fra personaggi in pericolo e “spedizione di soccorso”).

**Lev Kulešov
(1899-1970)**



Effetto Kulešov

L'accostamento di due inquadrature attraverso il montaggio produce un senso aggiuntivo che non è contenuto in ciascuna delle immagini se presa singolarmente.



+



= sadness



+



= hunger

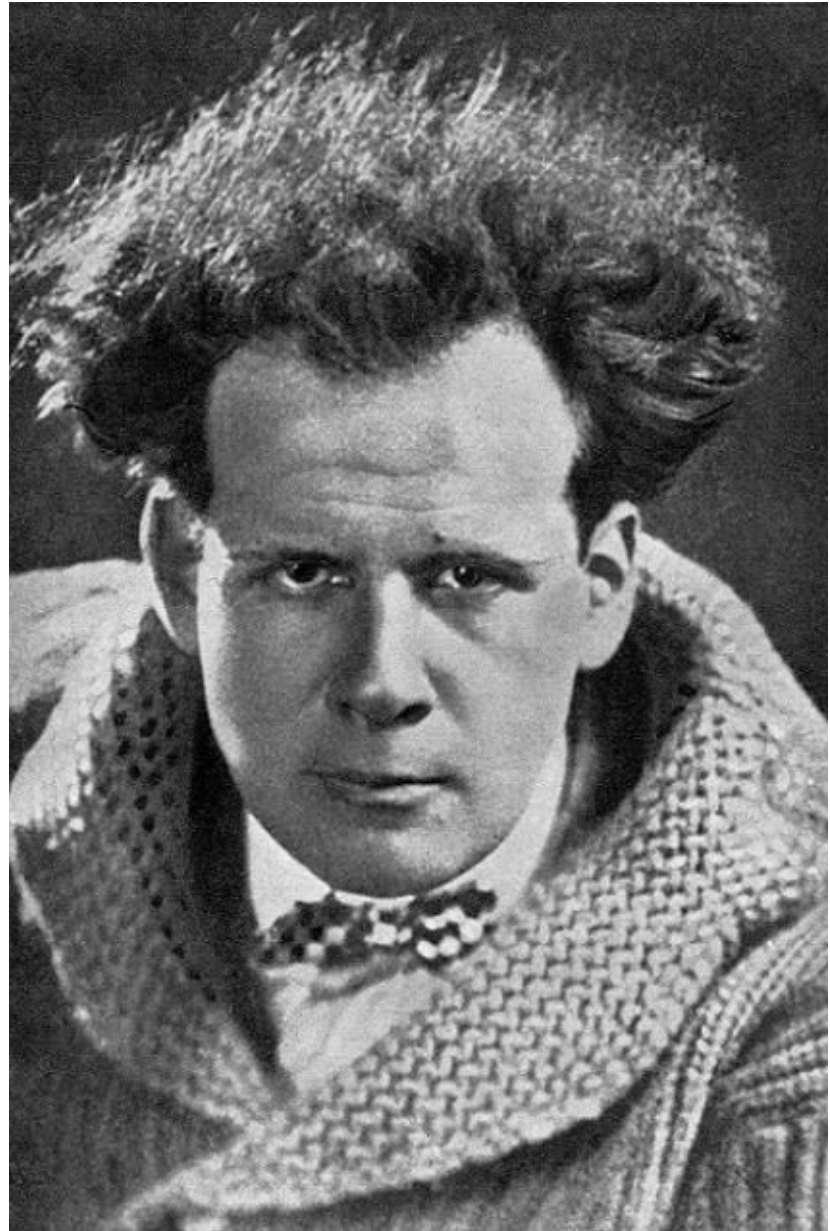


+



= lust

**Sergej M.
Ejzenštejn
(1898-1948)**



Montaggio intellettuale

L'accostamento attraverso il montaggio di due inquadrature che mostrano oggetti concreti genera un concetto astratto. Il modello è quello della similitudine: “Gli operai vengono abbattuti dai soldati come buoi al mattatoio”.

Montaggio ritmico-formale

La successione delle immagini non è dettata da motivi di ordine logico o narrativo, ma dalle relazioni spaziali di curve, linee, colori e dai rapporti di durata fra le inquadrature.

“Découpage classico”

- Il montaggio deve risultare “trasparente” (invisibile), deve cioè produrre i propri effetti sul pubblico senza essere percepito coscientemente.
- Il montaggio deve costruire uno spazio verosimile, unitario e continuo, nel quale la posizione del personaggio è sempre determinata chiaramente.

Il “sistema” dei raccordi

Raccordo di direzione

Se un personaggio o un veicolo esce di campo da sinistra, nell'inquadratura successiva deve entrare in campo da destra, altrimenti sembrerà che abbia invertito il suo movimento.

Raccordo di posizione

Se in un'inquadratura due personaggi sono situati l'uno a destra e l'altro a sinistra, nell'inquadratura successiva devono mantenere la stessa posizione.

Raccordo di posizione

Se in un'inquadratura due personaggi sono situati l'uno a destra e l'altro a sinistra, nell'inquadratura successiva devono mantenere la stessa posizione.

Raccordo sull'asse

Quando si utilizza il montaggio per passare da un campo lungo a un piano ravvicinato o viceversa, è preferibile mantenere la stessa angolazione, allineando tutte le inquadrature sullo stesso asse visivo.

Raccordo di sguardo

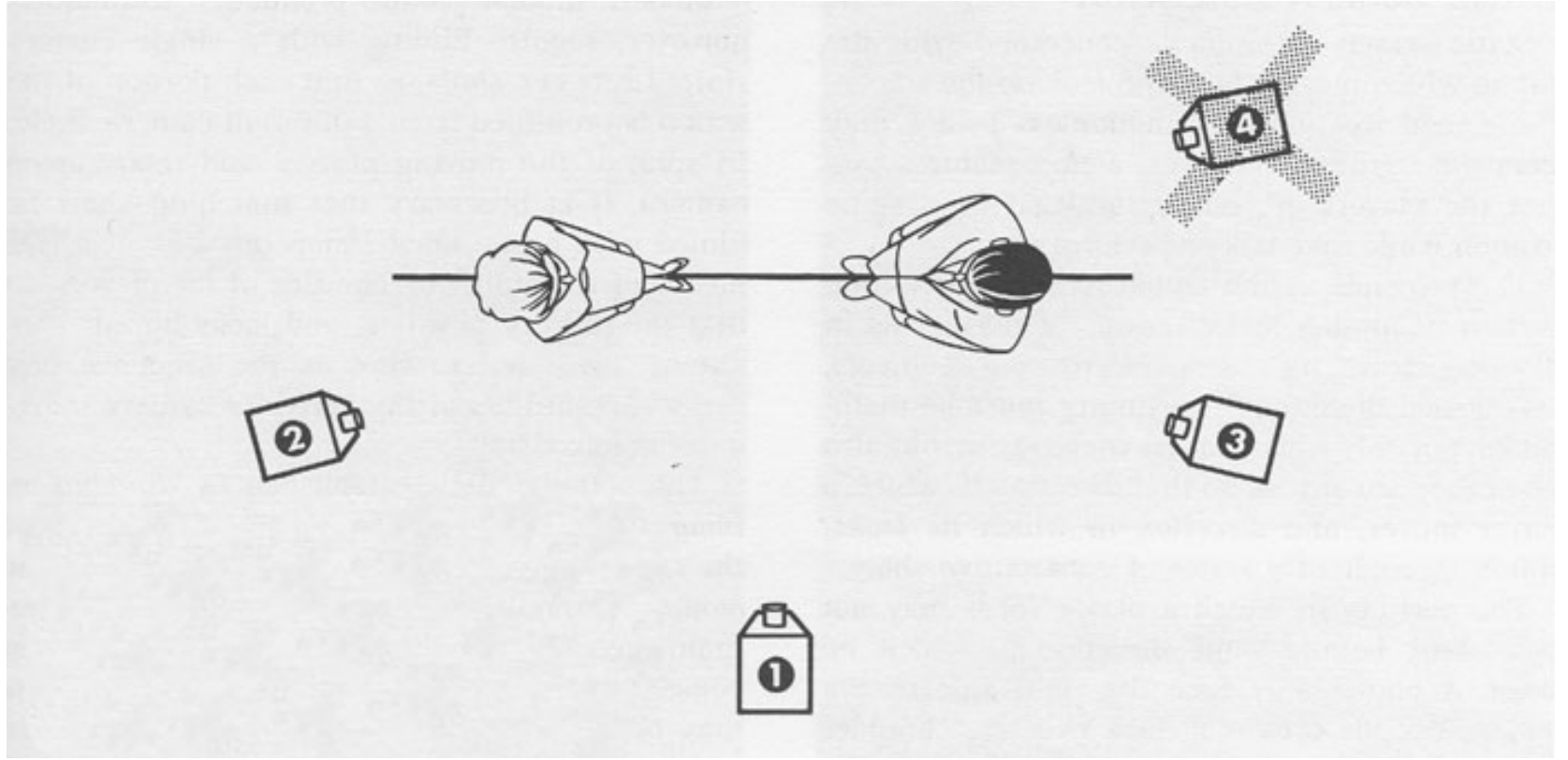
È il raccordo che lega l'inquadratura oggettiva di un personaggio che guarda alla soggettiva dell'oggetto osservato.

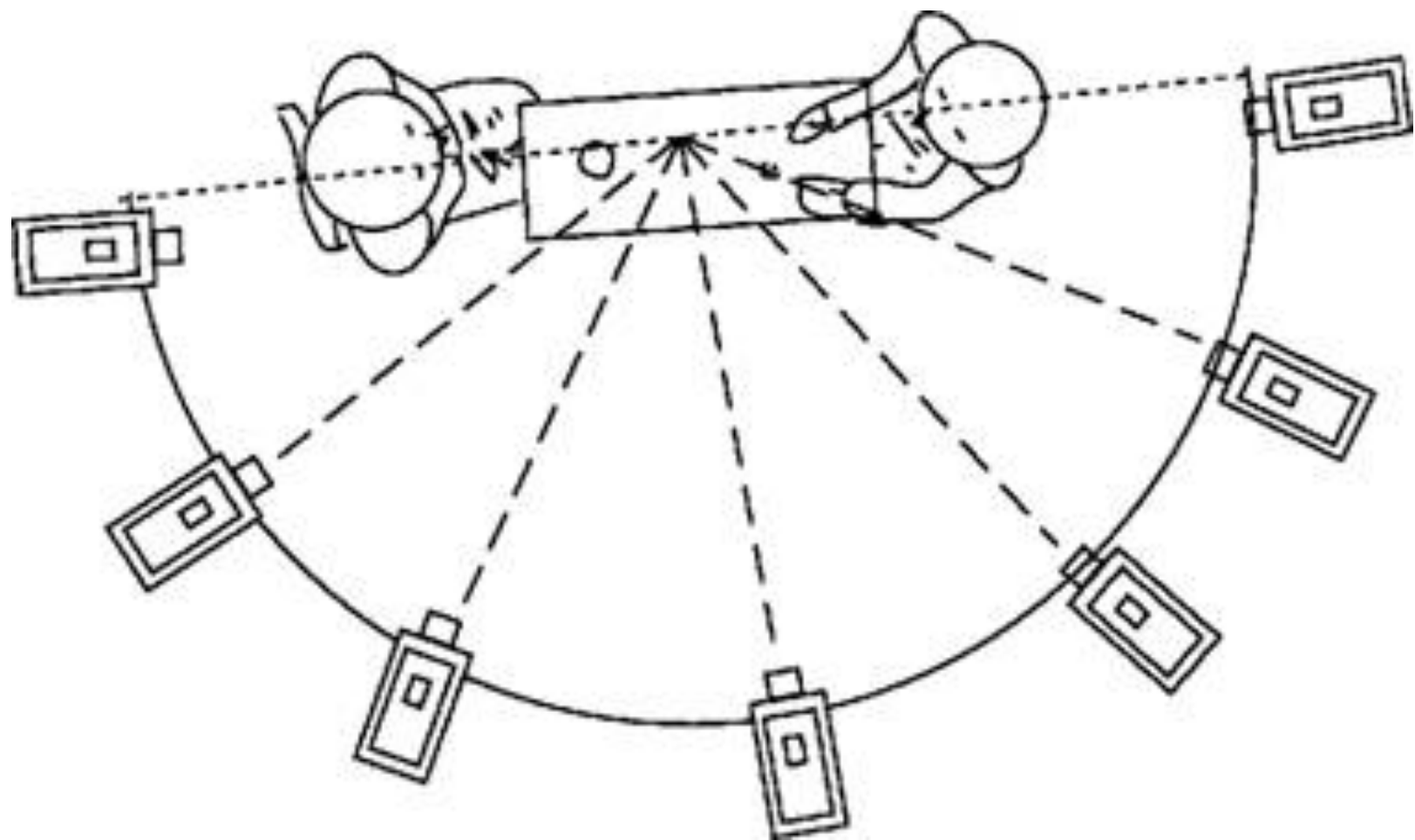
Campo-controcampo

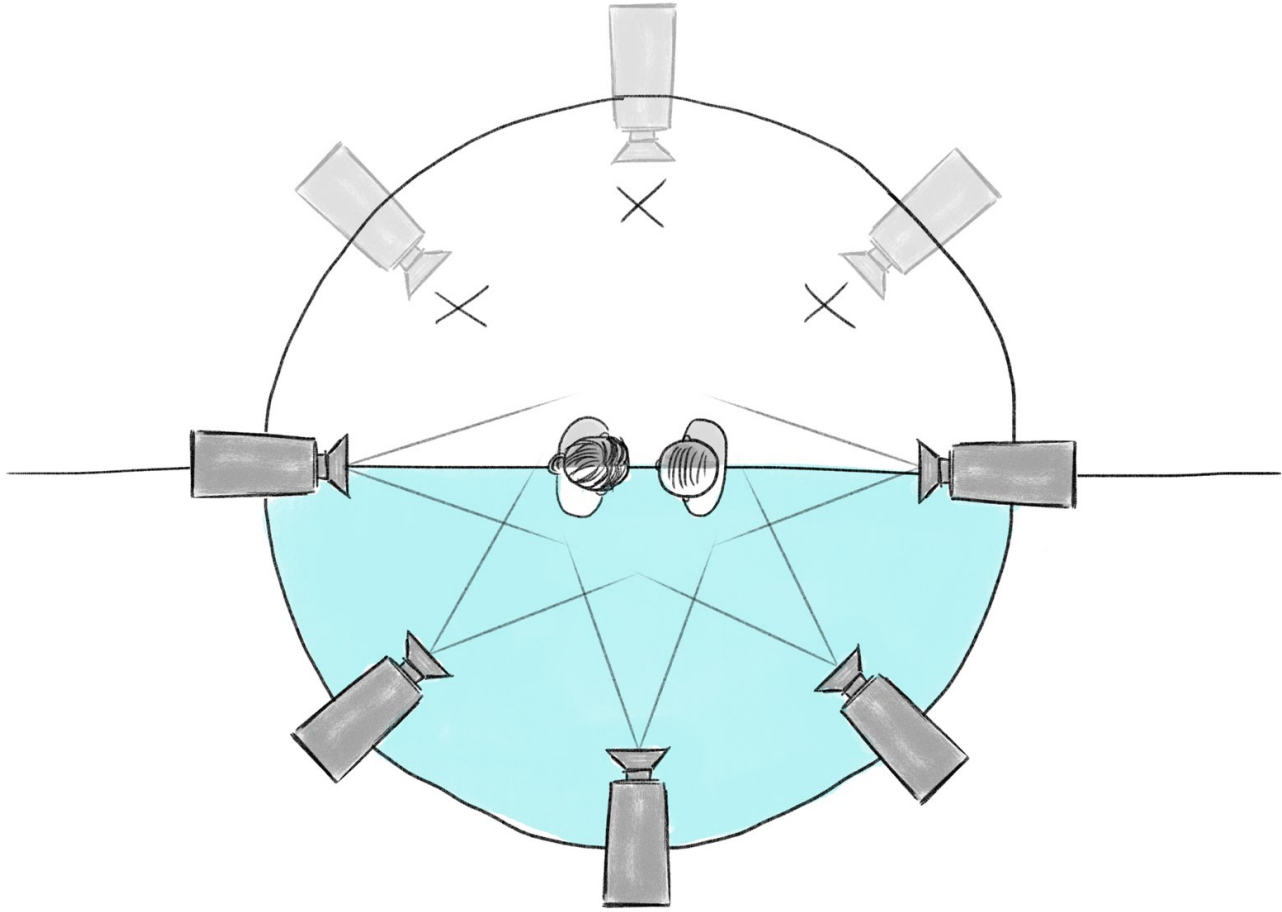
- Costruzione di montaggio usata unicamente nel dialogo e basata sull'alternanza delle inquadrature opposte dei due interlocutori.
- Il controcampo è la parte speculare del campo, che ci mostra il punto di vista opposto di una data inquadratura.

Regola dei 180 gradi

Se si uniscono con una linea immaginaria due personaggi posti uno di fronte all'altro, lo spazio del set viene suddiviso in due semispazi. Nel riprendere i personaggi la m.d.p. deve essere sempre posizionata all'interno dello stesso semispazio, altrimenti si verifica uno scavalcamiento di campo.







IL PIANO-SEQUENZA

- In un'accezione più ristretta e letterale il termine viene usato in riferimento a una scena (sequenza) composta di un'unica inquadratura (piano), senza tagli di montaggio.
- In senso lato indica un'inquadratura molto lunga (in inglese *long take*) girata in continuità di ripresa, che non deve necessariamente coincidere con l'intera sequenza.