

LA PUNTEGGIATURA

Stacco

Passaggio netto e senza alcuna mediazione da un'inquadratura all'altra.

Jump cut

Taglio di montaggio fra due inquadrature in cui la m.d.p. riprende il soggetto dalla stessa identica posizione, o comunque da un'angolazione e una distanza troppo simili perché lo spettatore possa percepire la differenza.

Dissolvenza in nero (fade-out/fade-in)

Può essere in chiusura (in tal caso l'immagine si oscura finché lo schermo annerisce totalmente) e in apertura (detta anche "assolvenza"): in tal caso l'immagine emerge progressivamente dallo schermo nero.

Dissolvenza incrociata (lap dissolve)

All'inquadratura finale di una scena si sovrappone quella iniziale della scena successiva. Le due immagini coesistono sullo schermo in sovraimpressione per un tempo più o meno lungo, poi la prima scompare del tutto cedendo il posto alla seconda.

Iride

Può essere in apertura o in chiusura. Nel primo caso sullo schermo, inizialmente nero, si apre un foro circolare che si allarga progressivamente. Nel secondo l'immagine si riduce a un cerchio che evidenzia un personaggio o un oggetto prima di chiudersi del tutto.

Dissolvenza a tendina (wipe)

La nuova inquadratura fa scorrere via quella precedente, avanzando in senso orizzontale, verticale o anche diagonale.

LA SEQUENZA

- Fra l'inquadratura, unità minima della catena filmica, e il film vero e proprio si colloca la sequenza.
- La sequenza può essere definita come una porzione di film di una certa estensione che mostra un'azione compiuta, dall'inizio alla fine, o presenta comunque un carattere unitario dal punto di vista narrativo.

Come si riconosce una sequenza?

- Si apre e si chiude con un segno di interpunzione che ne delimita nettamente i confini, come la dissolvenza in nero o incrociata.
- È un segmento relativamente unitario dal punto di vista spazio-temporale racchiuso fra due ellissi narrative.
- Pur essendo caratterizzata da una forte discontinuità spazio-temporale, costituisce un tutto dal punto di vista dell'intreccio.

- Con il termine **durata filmica** si intende il tempo che il film (o una parte di esso) impiega a passare sullo schermo.
- Con il termine **durata diegetica** (da **diegesi**, parola derivata dal greco antico che significa racconto) si intende la durata della storia raccontata.
- Con il termine **ellissi** si intende un salto temporale nella narrazione, ovvero una porzione di tempo diegetico che non ci viene mostrata.

Piano-sequenza

Totale unità di tempo e di luogo
rafforzata dalla continuità di
ripresa.

Scena

È caratterizzata dalla stessa continuità spazio-temporale del piano-sequenza ma presenta tagli di montaggio.

Sequenza ordinaria

Mostra un'azione unitaria ma presenta qualche buco (ellissi), cosicché la sua durata effettiva non corrisponde esattamente con quella diegetica.

Sequenza a episodi

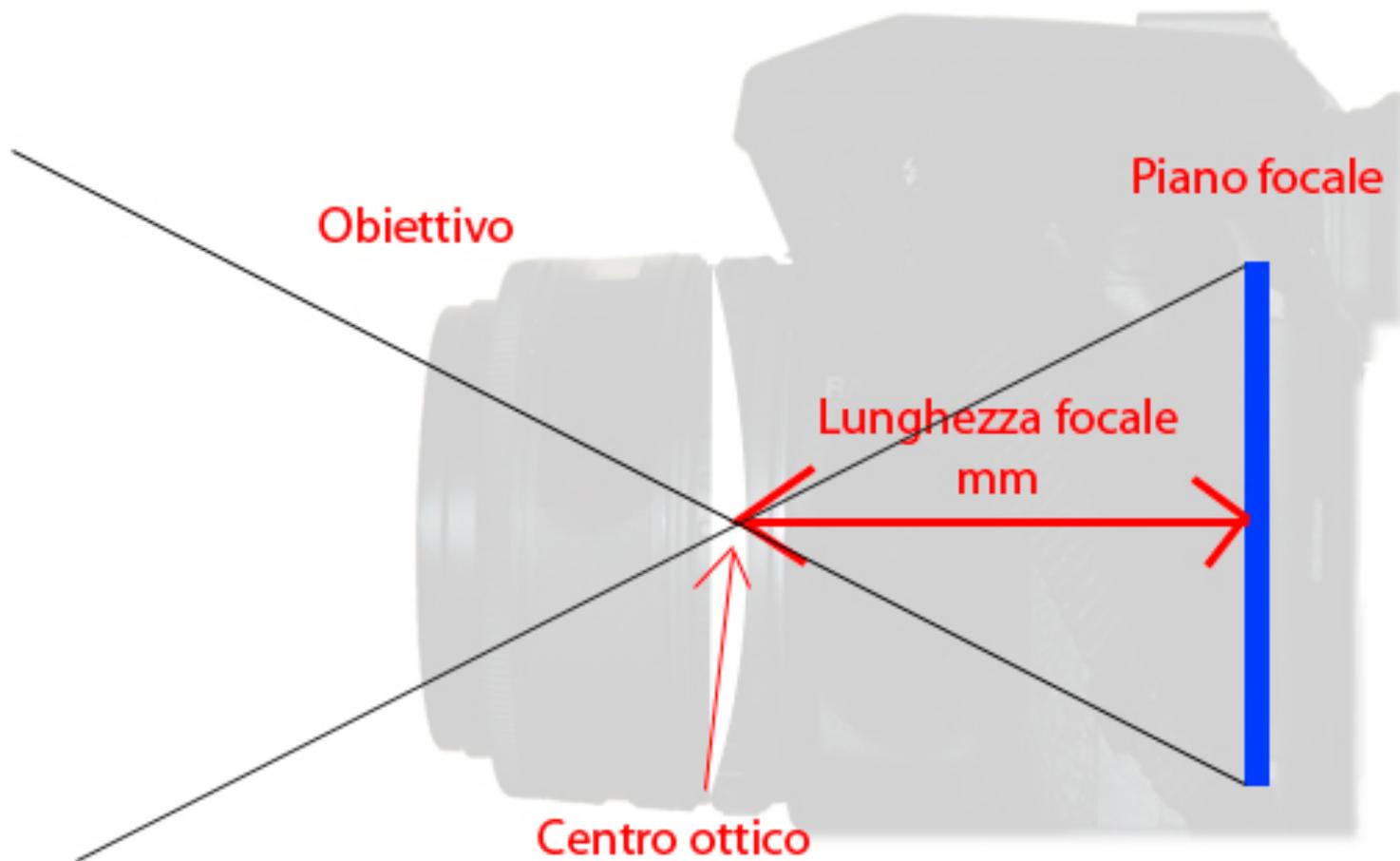
Descrive in maniera sintetica un avvenimento di lunga durata attraverso la successione di brevi scenette separate da ellissi temporali.

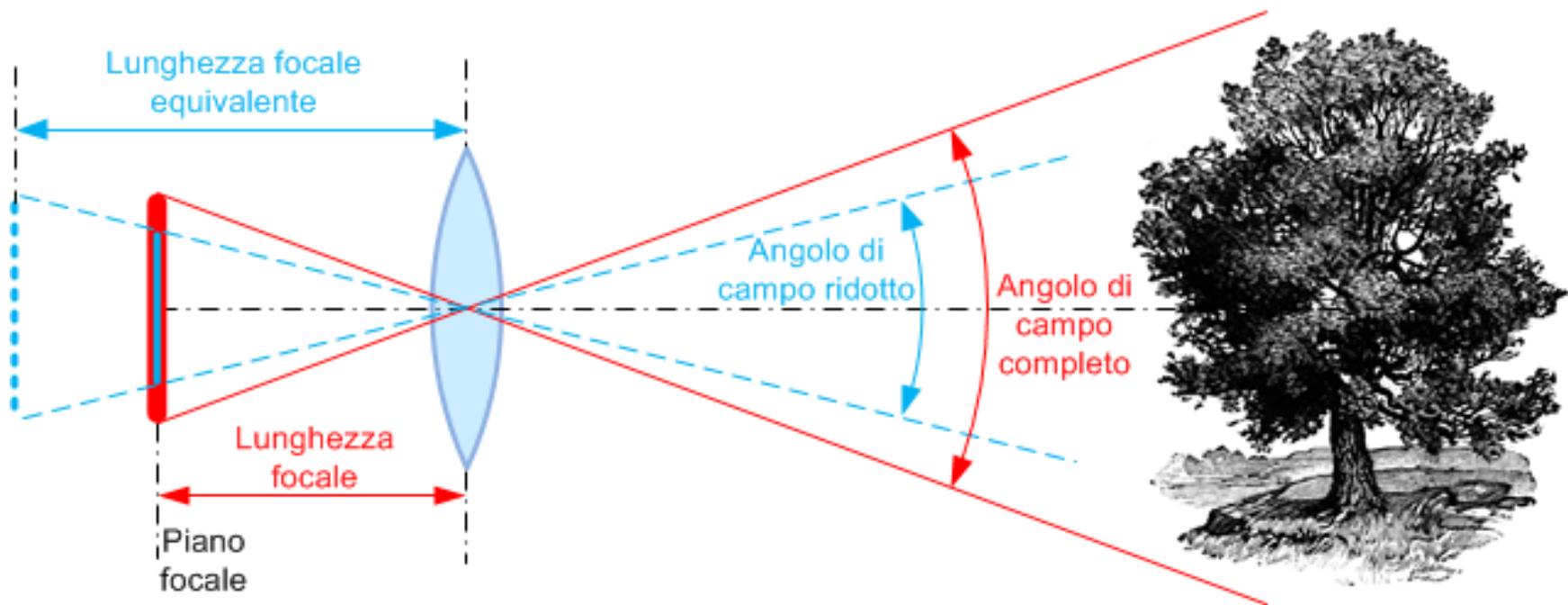
Sequenza alternata

Ci mostra due o più azioni simultanee che si svolgono in luoghi diversi. In essa l'alternanza delle inquadrature esprime la contemporaneità degli eventi mostrati.

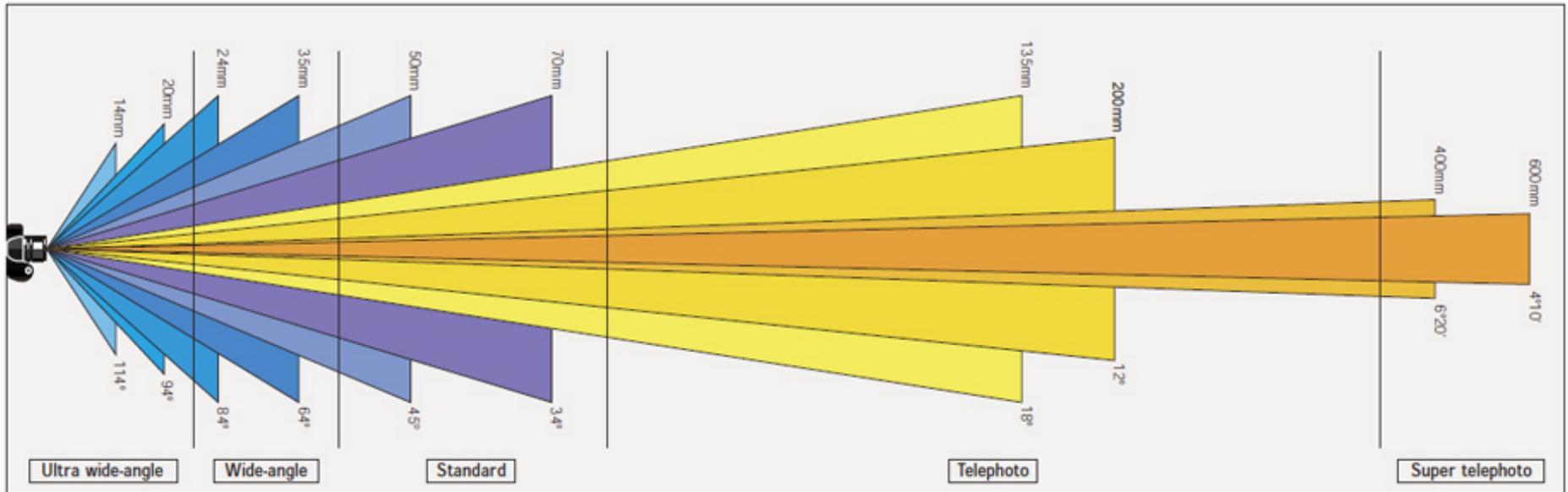
GLI OBBIETTIVI

- Gli obbiettivi sono classificati in base alla lunghezza focale.
- La lunghezza focale, misurata in mm., è la distanza fra il centro ottico dell'obbiettivo e il piano della messa a fuoco.





Diagonal viewing angle for 35mm film



Normal view seen by the human eye

Profondità di campo

- La profondità di campo è l'area in cui i personaggi e gli oggetti ripresi dalla m.d.p. risultano sufficientemente a fuoco.
- La profondità di campo dipende dall'apertura del diaframma, dalla distanza di messa a fuoco e dalla lunghezza focale dell'obiettivo.

Normale

- Obiettivo a focale media (tra i 40 e i 50 mm.). È detto “normale” perché è quello che si avvicina maggiormente alla visione umana.

Grandangolare

Obiettivo a focale corta (inferiore ai 40 mm.); consente un angolo di ripresa più ampio e una maggiore profondità di campo; accentua la prospettiva ingigantendo gli oggetti in primo piano e rimpicciolendo quelli sullo sfondo.

Fish-eye

Obiettivo grandangolare estremo dalla focale molto corta (fra gli 8 e i 16 mm.) che abbraccia un angolo di ripresa molto ampio (fino ai 180°) incurvando fortemente le linee prospettiche.



Teleobbiettivo

Obbiettivo a focale lunga (superiore ai 50 mm.); avvicina il soggetto filmato restringendo l'angolo di ripresa; schiaccia la prospettiva e riduce la profondità di campo.

Zoom

Obiettivo a focale variabile che può passare dal grandangolo (sotto i 35 mm.) al teleobiettivo (sopra i 70 mm.), creando l'illusione di un avvicinamento o di un allontanamento della m.d.p. rispetto all'oggetto filmato.

LA COLONNA SONORA

I suoni nel cinema possono essere classificati secondo tre parametri:

- Il modo in cui sono registrati e sincronizzati alle immagini.
- La loro natura e i linguaggi da cui dipendono.
- La relazione che intrattengono con l'azione mostrata sullo schermo.

Un suono può essere registrato simultaneamente alle riprese (in **presa diretta**) oppure può essere registrato separatamente e sincronizzato alle immagini in un secondo tempo (**post-sincronizzato**).

La colonna sonora di un film è composta di tre diversi elementi: **parole, musica e rumori.**

Un suono può essere **diegetico**, ovvero emesso da una fonte presente nello spazio in cui si svolge l'azione, oppure **extradiegetico**, vale a dire proveniente da una fonte invisibile e percepito esclusivamente dallo spettatore.

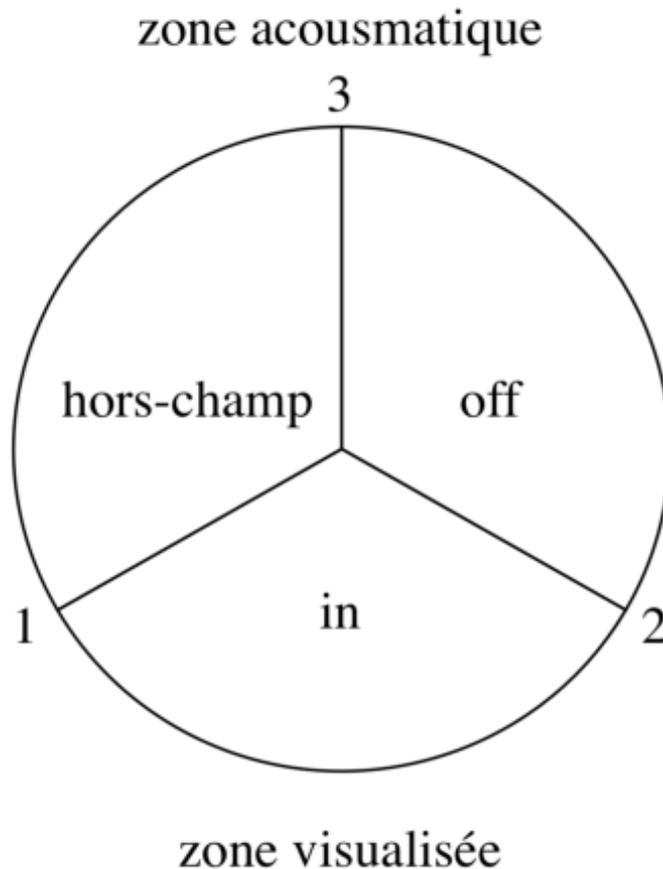
Suoni diegetici

- Parole dei personaggi nel dialogo.
- Musica emessa da una fonte presente nello spazio dell'azione.
- Rumori.

Suoni extradiegetici

- Musica di accompagnamento.
- Voce di un narratore invisibile (in inglese **voice over**).

Il tricerchio del suono (Michel Chion)



Frontières :

1 : in/h-c

2 : in/off

3 : h-c/off

- È **in** ogni suono emesso da una fonte visibile simultaneamente sullo schermo.
- È **fuori-campo** ogni suono emesso da una fonte presente nello spazio diegetico ma non visibile simultaneamente sullo schermo.
- È **off** ogni suono emesso da una fonte extradiegetica, ovvero non appartenente allo spazio-tempo in cui si svolge l'azione.

Fuori campo

Tutto ciò che si colloca al di là dei quattro bordi del quadro (a destra, a sinistra, sopra e sotto l'immagine), dietro gli elementi della scenografia e alle spalle della macchina da presa.

“Evidentemente il passaggio da fuori campo a in si presta maggiormente a essere sfruttato in senso drammatico. Infatti quando il suono passa da in a fuori campo lo spettatore conserva l’immagine mentale della sua fonte già vista. Nel caso opposto il film gioca invece sul non detto, sul non ancora rivelato di tale fonte.”

(Michel Chion)

Il punto di ascolto

Alcuni dei concetti usati per l'immagine possono essere applicati anche al suono: per esempio accanto alla nozione di punto di vista possiamo utilizzare quella di **punto di ascolto** (posizione occupata idealmente dal microfono) e parlare quindi di **piani sonori** (per es. distinguendo un suono in primo piano da un rumore di fondo).

- Normalmente il punto di ascolto coincide con il punto di vista di volta in volta adottato, vale a dire che il microfono è posizionato idealmente in prossimità della m.d.p.
- Tuttavia è anche possibile dissociare il punto di ascolto dal punto di vista, per esempio accostando un'inquadratura in campo lungo a un primo piano del suono.

Il suono soggettivo

Come le immagini anche i suoni possono essere soggettivi, ovvero presentati come percepiti da un personaggio dell'azione. In tal caso ci viene fatto udire ciò che un personaggio sente nel modo in cui lo sente.

La natura soggettiva di un suono è riconoscibile:

- Dal fatto che il piano sonoro associa ciò che udiamo alla posizione di un personaggio nello spazio inquadrato.
- Da effetti di riverbero o altre distorsioni che rinviano alla percezione alterata del personaggio ascoltatore.
- Dall'uso da parte di quest'ultimo di un apparecchio di registrazione.
- Dal fatto che il suono che ascoltiamo può essere udito soltanto da lui.