

L'inquadratura: filmico

Inquadratura

- LIVELLO DEL PROFILMICO:

Tutto ciò che sta davanti alla macchina da presa, scelto e ordinato all'interno dello spazio dell'inquadratura (ambienti, personaggi, oggetti)

→ **messa in scena**

- LIVELLO FILMICO

Tutto ciò che concerne il piano discorsivo della realizzazione del film, le modalità e le tecniche di composizione dell'immagine (angolazione, distanza, movimenti di macchina, dialettica tra piani oggettivi e soggettivi)

Filmico

- **Scala dei piani**

- Campo lunghissimo
- Campo lungo
- Campo medio
- Campo totale
- Figura intera
- Piano americano
- Mezza figura
- Primo piano
- Primitissimo piano
- Particolare e Dettaglio

- **Spazio dell'inquadratura**

- Spazio in campo
- Spazio fuoricampo

- **Sguardo**

- Inquadratura oggettiva
- Inquadratura soggettiva
- Inquadratura soggettiva stilistica
- Inquadratura semi-soggettiva
- Inquadratura falsa soggettiva

- **Angolazione**

- Dal basso
- Dall'alto
- Laterale
- Obliqua

- **Movimenti di Macchina**

- Panoramica
 - Parziale
 - Totale
- Carrellata
 - Aerea
 - Laterale
 - A precedere
 - A seguire
 - Ottica (zoom)
- Travelling
 - Dolly
 - Gru
 - Steadicam
 - Louma
- Macchina a mano
- Recadrage (reframing/re-inquadratura/correzione di campo)

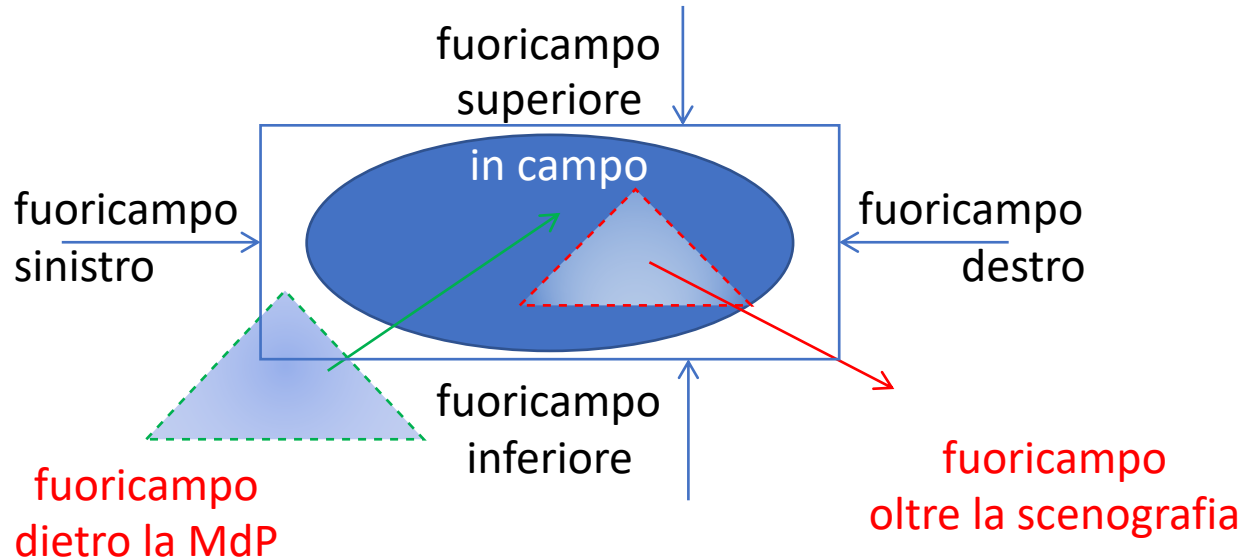
Scala dei piani

- Ogni inquadratura può rappresentare un elemento profilmico da una maggiore o minore distanza
- Scala dei piani → impressione di distanza o vicinanza
- Scelta del piano
 - Decisione dell'istanza narrante per conferire un valore semantico specifico
 - Tipo di piano ≠ significato univoco
 - Ogni piano ha una sua valenza semantica in rapporto al contesto narrativo in cui viene utilizzato (consuetudini)

Spazio dell'inquadratura

1. Spazio in campo: ciò che viene inquadrato
2. Spazio fuoricampo: tutto ciò che non viene mostrato ma che si presume esista

Il fuoricampo si manifesta grazie a: movimenti di macchina, effetti di montaggio, diversi punti di vista, diverse angolazioni



Sguardo

- Oggettivo = l'inquadratura esprime solo il punto di vista dell'istanza narrante
- Soggettivo = l'inquadratura esprime il punto di vista di un personaggio

Inquadratura soggettiva → pdv istanza narrante = pdv personaggio = pdv spettatore

La soggettiva si basa sulla consapevolezza della presenza del personaggio, tre fasi:

1. Sguardo = inquadratura che mostra un punto dello spazio e un personaggio che l'osserva o vi si dirige
2. Transizione = inquadratura che mostra solo l'oggetto osservato o i punti di riferimento spaziali della direzione del personaggio

Oggetto osservato/direzione: in campo

Personaggio: fuoricampo

Movimenti di macchina

Funzioni generali:

- Dare l'impressione di movimento nello spazio rappresentato
- Permettere all'inquadratura di mutare e articolarsi in più quadri (attraverso rapporti di distanza, angolazioni e campi diversi)
- Aumentare le informazioni per lo spettatore sullo spazio rappresentato
- Creare immedesimazione non solo con il personaggio ma anche con l'ambiente, nel quale abbiamo l'impressione di muoverci noi stessi → MdP = surrogato del nostro sguardo

- Panoramica
 - Parziale
 - Totale

- Carrellata
 - Aerea
 - Laterale
 - A precedere
 - A seguire
 - Ottica (zoom)

- Travelling
 - Dolly
 - Gru
 - Steadicam
 - Louma

- Macchina a mano
- Recadrage (reframing/re-inquadratura/correzione di campo)











IBC 2017
COVERAGE



Supportive Accessories are for Demonstration

Angolazione

Ipotizzando un piano di base dove la MdP è posta frontalmente rispetto all'asse verticale e orizzontale del soggetto ripreso, alla sua stessa altezza



Esiste una serie infinita di posizioni: **angolazioni**

Ogni mutazione di angolazione: decisione dell'istanza narrante

