
INQUADRATURA

Cos'è e cosa si intende per Inquadratura?



L'inquadratura è l'unità di base del discorso filmico. Con questo termine si indica una messa in quadro, o meglio una scelta tra ciò che viene mostrato e ciò che non lo è. **Una porzione di realtà delimitata da una cornice ideale.**

Il termine **INQUADRATURA** e il termine **PIANO** nel linguaggio comune tendono a sovrapporsi anche se ognuna sottolinea un aspetto diverso della stessa entità.

Parlando di **INQUADRATURA**, intendiamo un **delimitare**, una **messa in quadro**, questo pone il problema del **rapporto tra ciò che viene mostrato e ciò che non lo è perché fuori dai bordi dell'immagine.**

Parlando di **PIANO** invece ci riferiamo alla **porzione di spazio rappresentata e alle modalità della sua organizzazione e composizione.**

Ogni inquadratura è il risultato di scelte su due livelli.

- Il primo livello è il **PROFILMICO** ovvero tutto ciò che sta davanti alla telecamera ed è lì appositamente per essere filmato (ambiente, personaggio, oggetti di scena).

- Il secondo livello è quello del **FILMICO** che concerne il piano discorsivo propriamente detto, il linguaggio del cinema, ovvero il modo in cui viene rappresentato il Pro-Filmico. (la scelta dell'angolazione, la distanza dal soggetto, piani oggettivi o soggettivi, movimenti di camera...)

Ogni inquadratura ci mostra qualcosa e ce lo mostra in un determinato modo. Con questa affermazione fare una ripresa non è una semplice operazione di registrazione della realtà, non è semplicemente delimitare un'immagine e premere il pulsante della telecamera... **Inquadrare vuol dire SCEGLIERE, SELEZIONARE, EVIDENZIARE, GUIDARE LO SGUARDO dello spettatore dove si vuole!**

PROFILMICO E MESSA IN SCENA

Lo spazio ambientale di un'inquadratura, può essere naturale, fondato cioè sull'utilizzo di uno

L'ambiente non è solo un semplice contenitore, una cornice, da vita ad un significato in relazione a ciò che contiene.

Delle volte si preferisce ricostruire l'ambiente, parlando di film storici o ambientati in epoche lontane o future, il perché è evidente, non sarebbero credibili altrimenti. Spesso però la ragione della scelta di ricostruire un ambiente è prettamente economica, costa molto meno ricostruire in studio un'intera piazza che occuparla realmente con tutta la troupe e i mezzi necessari per le riprese per una settimana o più di lavorazione!

Ma c'è soprattutto, una volontà di **significazione e controllo assoluto della messa in scena.**

Ricostruire un ambiente in studio determina la possibilità di modificare degli aspetti per renderlo più espressivo e funzionale al racconto.

L'ambiente può essere concepito in 3 modi:

1. **REALISTA** L'ambiente significa solamente quello che è, senza ricercare significati o similitudini. Ad esempio il cinema neorealista del dopoguerra. Gli ambienti disadorni, le strade piene di macerie, periferie desolate non vogliono connotare uno stato d'animo bensì una realtà storica ben precisa.
2. **IMPRESSIONISTA** L'ambiente in questo caso è scelto, modificato o ricostruito a partire dalla dominante psicologica dell'azione. (Pensiamo ai film di Federico Fellini)
3. **ESPRESSIONISTA** L'ambiente può essere più o meno funzionale alla dominante psicologica dell'azione ma, contrariamente ai due ambienti precedenti, questo è esplicitamente

artificiale. Il mondo rappresentato è deformato e stilizzato in funzione simbolica. Es. cinema tedesco primi del 900, Gabinetto del Dott. Calligari, Robert Wiene)

LA LUCE E IL COLORE

Illuminare uno spazio non è solo dargli luce sufficiente affinché la sua rappresentazione e cinematografica sia ben visibile agli occhi dello spettatore.

Illuminare uno spazio - o un personaggio - è soprattutto organizzarlo, dargli una struttura, imporre un certo tipo di lettura alla quale lo spettatore non può e non deve sottrarsi. Attraverso l'uso delle luci e delle ombre, dei chiari e degli scuri, del colore, lo spazio cinematografico acquista senso, si drammatizza e diventa parte integrante della narrazione stessa.

E' importante distinguere da subito tra *luce diegetica* e *luce extradiegetica*.

LUCE DIEGETICA - Si intendono tutte quelle fonti di luce che fanno parte della messa in scena, della storia raccontata: lampadine, fuochi, candele...**LUCE EXTRADIEGETICA** - Si intende quel tipo di illuminazione prodotta da riflettori e superfici riflettenti che esistono solo nella realtà produttiva del film. Per rendere credibile la storia raccontata e permettere allo spettatore di immedesimarsi nell'azione che sta guardando, non possono essere mai mostrati dalla macchina da presa (almeno nell'ambito del cinema classico). Tuttavia sono proprio gli effetti di questa luce extradiegetica a determinare la natura del film.

Ad esempio: il volto di un personaggio è fortemente illuminato in un ambiente scuro affinché lo spettatore possa concentrarsi sulla sua espressione. Per rendere possibile questa inquadratura bisognerà illuminare la scena a livello extradiegetico, ma per rendere credibile l'effetto risultante si potrà ricorrere a qualche elemento diegetico come, ad esempio, una candela fra le mani del personaggio, una lampada al suo fianco.

Il rapporto tra luce diegetica ed extradiegetica si dà sostanzialmente all'interno di una logica di verosimiglianza che, può essere ricercata o, al contrario, rifiutata.

Le caratteristiche fondamentali della luce sono quattro: *qualità, direzione, sorgente e colore.*

Quando si fa riferimento alla funzione espressiva della luce, alla sua **QUALITA'**, ci si pone il problema fra *illuminazione contrastata* e *illuminazione diffusa*. Il primo tipo di effetto ottenuto attraverso l'uso dell'illuminazione diretta, crea contrasti netti e margini ben delineati. Questa soluzione espressiva è perlopiù usata in situazioni narrative di particolare intensità.

La **DIREZIONE** pone invece il problema del rapporto spaziale, del percorso che la luce compie fra la sua fonte e il suo oggetto. Si possono disegnare così diverse traiettorie:

LUCE FRONTALE tende ad eliminare le ombre e appiattisce l'immagine.

LUCE LATERALE che al contrario, tende a scolpire i tratti del volto e ad accentuare il gioco di ombre e luce.

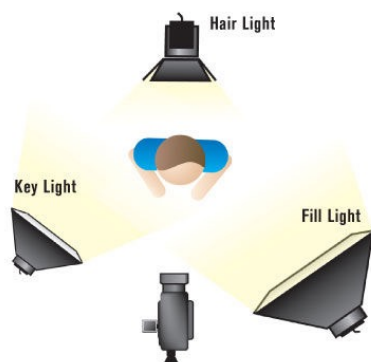
CONTROLUCE stacca la figura dallo sfondo ne evidenzia i contorni.

LUCE DAL BASSO che distorce i tratti del volto creando forti effetti drammatici.

LUCE DALL'ALTO suggerisce la presenza di una fonte di luce dietetica, ad esempio un lampione.

Raramente lo spazio profilmico di un'inquadratura è illuminato da una sola fonte luminosa. Le sorgenti luminose sono almeno due: la Key light e la Fill light.

Figure A



An example of standard three-point lighting, with all instruments in their traditional locations.

La **KEY LIGHT** è la fonte di luce primaria, determina l'illuminazione dominante e struttura le ombre principali.

La **FILL LIGHT** invece serve a riempire l'immagine, per attenuare o eliminare le ombre create dalla Key Light.

Il cinema americano classico privilegia un sistema a tre luci per ogni inquadratura: **Key light, Fill light, Back light** che si organizza intorno alla figura principale.

Key light è posta frontalmente, la Fill light lateralmente, e la **Back light alle spalle del personaggio e leggermente più in alto**. In questo modo si evidenzia il personaggio con la Key light, scolpito dalla Fill light e staccato dallo sfondo dalla Back light.

Nel cinema classico, la luce è asservita a una logica narrativa centrata sul personaggio, per favorire il processo di riconoscimento e identificazione dello spettatore. La potenza espressiva della luce ha un ruolo primario nel processo di significazione e coinvolgimento emotivo dello spettatore.

Ruolo chiave della luce è anche la **gerarchizzazione dello spazio all'interno dell'inquadratura** per determinare ciò che è più importante e ciò che lo è meno, ciò che è visibile e ciò che è nascosto.

Vige poi l'**imperativo della leggibilità**, per cui la luce deve servire a rendere l'immagine chiara e riconoscibile (questo concetto sembra totalmente in contrasto con il concetto precedente, si

deve però pensare che sostanzialmente la luce è al servizio del senso voluto e al modo che il cineasta ha deciso di proporcelo).

E' certo che il colore gioca, insieme alla luce e in stretta connessione con essa, un ruolo di primo piano nella composizione dell'immagine.

I colori chiari attirano lo sguardo più di quelli scuri, i toni caldi (rosso, arancione, giallo) ci attraggono maggiormente di quanto non facciano quelli freddi (dal viola al verde). Una macchia di colore rossa in un'inquadratura dominata da tonalità fredde cattura immediatamente lo sguardo dello spettatore, imponendo così una lettura dell'immagine ben determinata. I rapporti dominanti tra primo piano e sfondo possono essere assecondati dal colore ma, anche, rovesciati: i colori vividi di uno sfondo possono infatti accentuare la sua importanza rispetto a ciò che è posto sul davanti dell'immagine.

Inquadrature dominate da uno o due colori si leggono molto più rapidamente rispetto a quelle piene di colori. Il rapporto luce e colore è molto stretto, il discorso perciò vale anche se si decide di utilizzare il bianco e nero. Il chiaro, attira più dello scuro. Due aree chiare che competono tra loro nell'ambito di una stessa inquadratura impongono allo spettatore un'attenzione intermittente che si sposta ora sull'una, ora sull'altra. Talvolta le aree scure possono diventare predominanti quando, ad esempio, sono collocate su degli sfondi chiari che finiscono con metterle in risalto.

LA SCALA DEI CAMPI E DEI PIANI

Il cinema delle origini si caratterizzava per la costruzione di uno spazio filmico assai simile a quello teatrale, così come questo era percepito da uno spettatore seduto in una posizione ideale, diciamo al centro della sala, in una delle prime file. Questi film erano caratterizzati da un'unica inquadratura, con la cinepresa fissa quasi sempre posta in posizione frontale, ad altezza di sguardo e in modo da collocare i personaggi al centro dell'immagine. Possiamo definire questo momento come il grado zero del linguaggio cinematografico, perché sussistono solo le condizioni minime affinché un film possa esistere, ma nulla di più. Si dice che il cinema come forma d'espressione autentica e originale nasce quando si comincia a variare l'angolo di ripresa durante una stessa scena. L'inquadratura, non implica solo uno spazio profilmico ma anche un punto di vista, quello della telecamera, attraverso cui questo spazio è visto, ripreso e, di conseguenza, mostrato allo spettatore.

Quando si parla di **“scala dei piani”** si intende la diversa possibilità di ogni inquadratura di **rappresentare un elemento profilmico da una maggiore o minore distanza**. Si dovrebbe in realtà parlare di “impressione di distanza” in quanto non è solo la posizione della telecamera ma anche la lunghezza focale dell'obiettivo scelto che può determinare una rappresentazione più ravvicinata o distanziata.

La scala dei piani parte da inquadrature più ampie e distanziate per arrivare a piani più stretti e ravvicinati.

Si parla comunemente di PIANI quando viene ripresa una figura umana mentre si parla di CAMPI quando il parametro è costituito dal paesaggio.

SCALA DEI CAMPI

La distanza e la grandezza riferite ad uno 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 una 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 ad essere riconoscibili.



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 che riprende per intero un ambiente e tutti i personaggi.

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. Questo piano stabilisce un contatto umano, tra personaggio e spettatore.



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).



Possono esistere inquadrature molto brevi, della durata di qualche secondo, ad inquadratura più lunghe che coprono una intera sequenza (in quel caso parliamo di piani-sequenza). Se prima la domanda a cui bisognava dare risposta era “Come compongo la mia inquadratura?” “Che cosa inserisco all'interno del quadro?”, in questo caso invece è necessario chiedersi “Quanto deve durare l'inquadratura? Quando posso passare alla successiva?”

Non ci sono delle regole precise. Di norma una inquadratura dovrebbe durare il tempo necessario per essere ben compresa e non sfiorare il tempo massimo di sopportabilità. Restare sempre sulla stessa inquadratura può stancare e annoiare, sempre se questi non siano effettivamente gli intenti del regista. Inoltre la durata dipende anche dal tipo di campo o piano scelto. Ad esempio il Totale di una stanza arredata richiede un po' più di tempo per essere esaminato dall'occhio dello spettatore, rispetto al Primo Piano di un attore, che occupando l'intero schermo, è facilmente “leggibile” in poco tempo.

ANGOLAZIONE E DINTORNI

Affrontato il problema della distanza rimangono da vedere quelli dell'angolazione, dell'altezza e in generale del punto di vista della telecamera in rapporto al rappresentato.

A partire da un ipotetico piano base dove la telecamera è posta frontalmente rispetto all'asse verticale e orizzontale del soggetto ripreso e si trova alla sua altezza, è possibile derivare una serie pressoché infinita di posizioni (destra/sinistra, alto/basso, davanti/dietro). Ogni mutazione del punto di vista rispetto al piano di base è già l'esplicito segno della volontà di conferire particolare valore all'oggetto rappresentato.

La posizione o della macchina da presa rispetto all'oggetto filmato; insieme ad **altezza ed inclinazione** determina la prospettiva data ad un certo elemento del profilmico ossia lo "sguardo" che si desidera dargli.

L'uso di particolari angolazioni serve a creare nello spettatore sensazioni come la paura, la sorpresa, la tensione... L'angolazione più utilizzata è quella frontale, perché dona un senso di naturalezza descrittiva alla scena.

Quando si parla di angolazione si finisce col mettere a confronto le inquadrature dal basso con quelle dall'alto. Le prime, tendono a conferire un carattere di potenza, superiorità, esaltazione, mentre le seconde tendono a rivelare debolezza soggezione.

Attenzione però che non tutte le inquadrature dal basso significano potenza, così come quelle dall'altro non devono per forza implicare debolezza.

LA CORNICE E I DUE SPAZI

Proprio perché racchiusa da una cornice immaginaria, l'inquadratura è definibile sulla base di un doppio criterio spaziale: lo **spazio in campo** e quello **fuori campo**. Possiamo definire come campo ciò che ci viene mostrato e come fuori campo tutto ciò che al contrario non ci viene mostrato ma fa parte dell'ambiente in cui quell'inquadratura viene estrapolata.

Il **fuori campo** non ci viene mostrato ma ha una relazione ben precisa con ciò che è in campo. Compito della narrazione filmica è mettere in relazione questi due spazi e renderli reversibili.

Ci sono diversi modi per mettere in relazione i due spazi. Il primo, ricorda molto il teatro ed è l'espedito dell'entrata ed uscita di campo.

Un secondo modo per esplicitare il fuori campo è quello di passare attraverso lo sguardo del personaggio. Lo sguardo verso un punto del fuori campo, esplicita l'esistenza di qualcosa di

esterno, questo accende la curiosità dello spettatore che attende di vedere cosa il personaggio sta guardando.

Un'altro modo per mettere in comunicazione campo e fuori campo è quello di ricorrere al **suono off**, un **suono diegetico** di cui non si vede la fonte perché non inquadrata. Es. il suono di una radio, o una voce umana esplicitano l'esistenza di uno spazio fuori campo.

INQUADRATURE SPECIALI

LA SOGGETTIVA

Esistono delle inquadrature, solitamente definite come **soggettive**, che occupano uno statuto particolare all'interno della narrazione filmica. Esse esprimono un **punto di vista** ben determinato che non è quello dell'istanza narrante bensì quello **del personaggio**. In una soggettiva noi vediamo quello che vede un determinato personaggio.

La camera viene messa all'altezza dei suoi occhi, si sostituisce agli occhi del personaggio che guarda.

Il modo più semplice per realizzare una soggettiva (fissa o in movimento) è quello di farla precedere o seguire (o entrambe le cose) da un'inquadratura in cui il personaggio guarda in macchina, e di orientare la m.d.p. in base al tipo di sguardo (per esempio, se il personaggio guarda verso l'alto, lo dovrà fare anche la macchina da presa. Ovviamente, se il personaggio è in movimento, anche la soggettiva dovrà esserlo, e in maniera tale che sembri avere la stessa velocità, e le stesse caratteristiche, del movimento del personaggio. La soggettiva si può anche realizzare senza che un personaggio guardi prima (o dopo) in macchina. Basta udire la sua voce fuori campo prima dell'inizio della soggettiva o durante il suo svolgimento.

IL PIANO SEQUENZA

Il piano sequenza è un'inquadratura così lunga da svolgere il ruolo di un'intera scena. È una tecnica che rifiuta la "frammentazione" del montaggio, in quanto si articola su una ripresa che non possiede "stacchi". Immaginiamo di dover riprendere una sequenza basata essenzialmente su un dialogo tra due attori: se sceglierò di utilizzare il montaggio, dovrò effettuare diverse riprese (il primo interlocutore, il secondo interlocutore, magari accompagnati da piani d'insieme in cui vediamo entrambi); se opterò per girare con un solo piano sequenza, la ripresa sarà unica, o fissa (probabilmente in un piano d'insieme in cui si scorgono entrambi gli interlocutori) oppure mobile (e saranno i movimenti di macchina a "scegliere" chi o cosa inquadrare).

MOVIMENTI DI MACCHINA

Un'inquadratura può essere definita non solo a partire dalla sua distanza, altezza, angolazione, dal suo rinvio o meno a uno spazio fuori campo, dal suo caratterizzarsi come oggettiva o soggettiva ma anche dal suo essere statica o dinamica.

In un filmato la caratteristica principale dell'immagine è il movimento. I personaggi non sono mai statici, anzi, nella maggior parte dei casi, essi camminano, corrono, si spostano, e la macchina da presa si sposta con loro. Il posizionamento e i movimenti della macchina da presa devono essere funzionali a quello che nella scena accade.

Nel posizionare la macchina da presa si dovrebbe tener conto del punto di vista dello spettatore e gli spostamenti della macchina da presa dovrebbero servire proprio ad agevolargli la visione, a coinvolgerlo razionalmente ed emotivamente.

Secondo una definizione tipica della cinematografia, i movimenti della macchina da presa comprendono la panoramica, la carrellata, l'uso della steadycam o strumenti affini e lo zoom.

Ma vediamo nel dettaglio di che cosa si tratta:

- Panoramica: la macchina da presa, collocata su un supporto fisso, ruota sul proprio asse in senso orizzontale verso destra o sinistra (panoramica orizzontale), verticale dall'alto al basso e viceversa (panoramica verticale) e diagonale (costituita da una rotazione mista sui due assi, orizzontale e verticale: panoramica obliqua). Per suscitare nello spettatore sensazioni fortemente drammatiche si usa, inoltre, la panoramica a schiaffo o a frusta.

- Carrellata: si tratta del movimento della camera montata su un carrello, che avanza o arretra lungo un binario. L'uso del carrello in avanti verso un'immagine ferma ha il valore di avvicinamento, di lenta entrata in contatto con la situazione. Al contrario, un carrello che si allontana dal soggetto ripreso ha il valore di distacco morbido, di abbandono progressivo.

Il carrello può precedere i personaggi (carrellata a precedere), oppure può seguirli (carrellata a seguire). La carrellata in avanti serve a valorizzare un elemento del quadro, mentre la carrellata all'indietro distoglie l'attenzione dello spettatore da un elemento della scena. La carrellata circolare consiste in un giro completo che la m.d.p. esegue attorno ad un soggetto, enfatizzandolo.

- Dolly: la m.d.p. è posizionata su un braccio mobile che può compiere movimenti verticali (dal basso verso l'alto e viceversa). Tale braccio è detto dolly se consente spostamenti di ampiezza limitata e gru se permette spostamenti più ampi. Si tratta di movimenti estremamente fluidi che possono essere in allontanamento o in avvicinamento, a precedere o a seguire;

- Il camera-car: la m.d.p. è montata su un'automobile che funge da carrello;

- Lo steadycam: la m.d.p. è fissata sul corpo dell'operatore grazie ad un sofisticato meccanismo. Lo steadycam è una speciale imbracatura che, attraverso una serie di contrappesi, ammortizza i sobbalzi della macchina portatile;

- Lo skycam o drone: la m.d.p. può anche essere sollevata in aria con cavi d'acciaio o con un drone telecomandato.

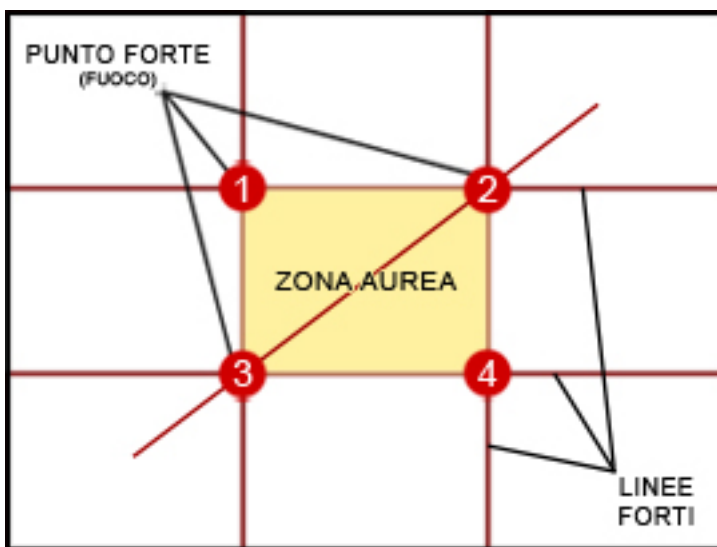
I movimenti verso il basso sono spesso usati per iniziare un'azione, mentre quelli verso l'alto lasciano il personaggio o l'azione, si allontanano come se volessero chiudere la scena.

- Steady-cam: è una macchina da presa fissata sul corpo dell'operatore grazie ad un sofisticato meccanismo: in pratica l'uomo è la macchina. Stanley Kubrick, in Shining (1980) fece conoscere al mondo i grandi effetti visivi generati da questa tecnica di ripresa.

- Zoom: si tratta di un movimento diverso dai precedenti, perché solo ottico. L'uso dello zoom produce un effetto di allontanamento o di avvicinamento.

LA REGOLA DEI TERZI

Il concetto fondamentale della **regola dei terzi** è che per ottenere una fotografia correttamente bilanciata, il soggetto non dovrebbe (quasi) mai essere inquadrato al centro dell'immagine.

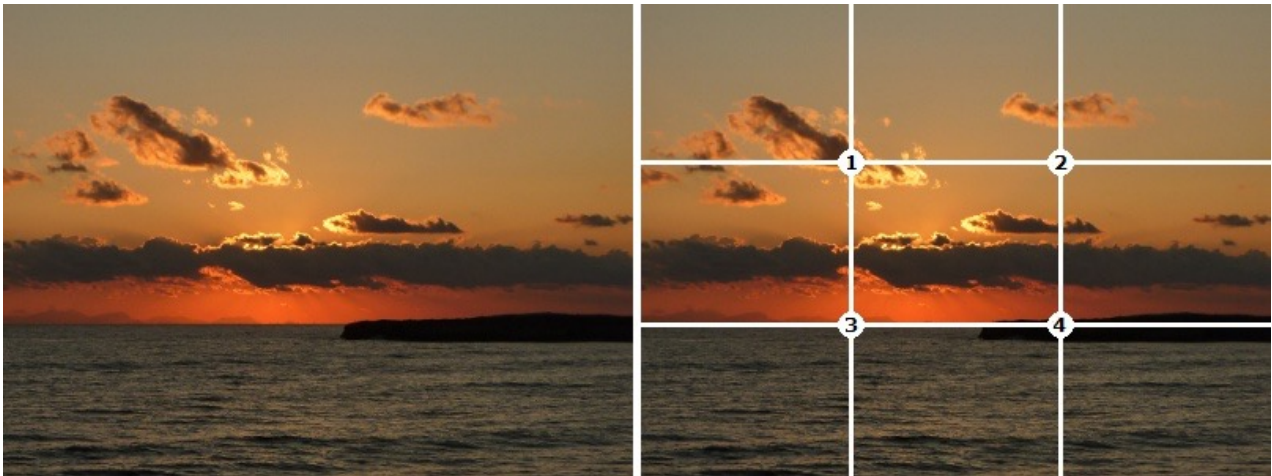


Posizionare il soggetto al centro della fotografia rende il risultato statico e noioso, ogni immagine ha infatti quattro punti di forza che devono essere utilizzati per inquadrare correttamente.

Il cervello umano elaborando un'immagine cerca sempre qualcosa da cui partire, e solitamente inizia a guardare il punto 1, spostandosi sul punto 2, poi sul 3 ed infine sul 4.

Nella fotografia panoramica la linea dell'orizzonte deve passare attraverso i

punti 1 e 2 oppure attraverso i punti 3 e 4. Nel caso in cui la parte interessante dell'inquadratura sia il cielo, l'orizzonte seguirà la linea bassa in modo di dare maggiore importanza ai colori ed alle nuvole. Nel caso il cielo sia poco interessante, l'orizzonte seguirà la linea superiore, così da concentrare l'attenzione sul terreno. Posizionare l'orizzonte al di fuori delle linee di forza creerebbe un'immagine virtualmente sbilanciata... In entrambi i casi potete vedere che due terzi della foto vanno dedicati al soggetto a cui vogliamo dare maggior peso, da questo il nome **regola dei terzi**.



Se il soggetto della fotografia è invece verticale, vale la stessa regola dell'orizzonte applicata però alle linee verticali. Se dobbiamo fotografare una persona, cerchiamo di non posizionarla al centro dell'immagine, ma su una delle linee verticali di forza e con il corpo leggermente orientato verso la parte più "larga" dell'immagine, come nella foto di esempio. Nei profili, questa regola è ancor più importante in quanto è indispensabile, per creare dinamismo, lasciare libera la parte di immagine in cui il nostro cervello presume il soggetto sia coinvolto.



Nel caso di fotografie simmetriche, ad esempio la navata di una chiesa, la [regola dei terzi](#) viene parzialmente ignorata a favore della perfetta simmetria. Una fotografia come quella che vediamo qui sotto perderebbe il suo fascino se la navata della chiesa fosse spostata a destra o sinistra. Cercate comunque di osservare i terzi orizzontali, evitando di posizionare la finestra al centro.

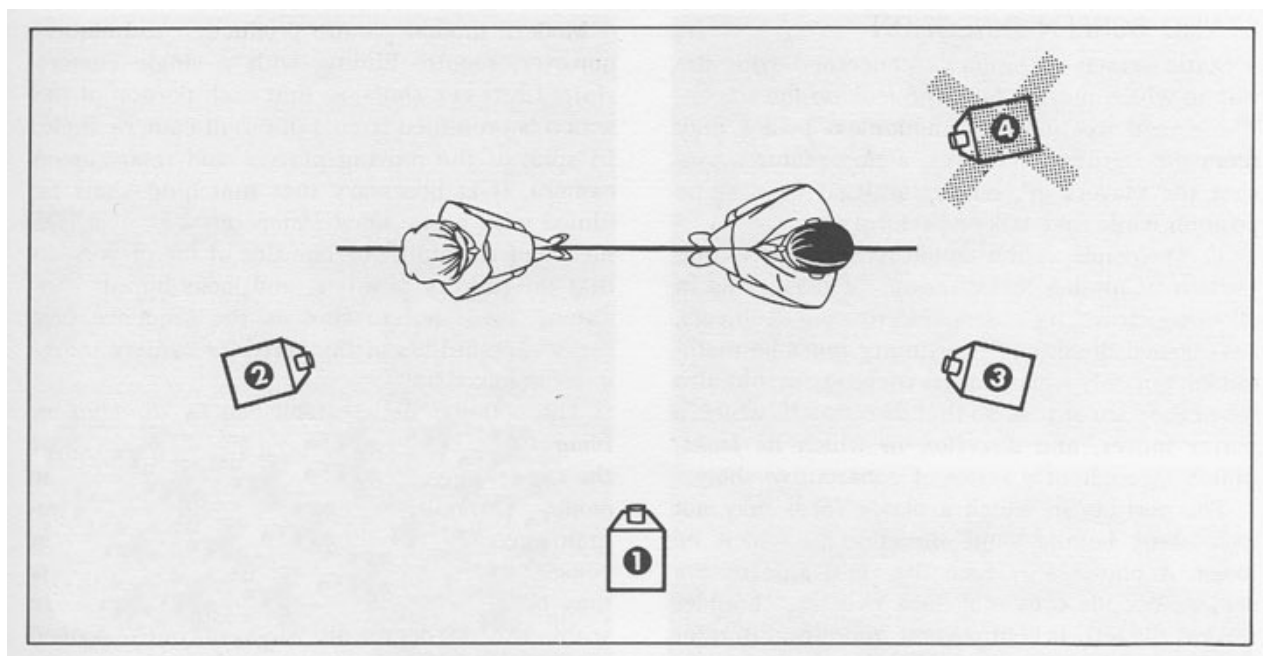


LA REGOLA DEI 180°

Questa forse è una delle più famose regole del mondo del cinema.

Immagina una linea retta che collegando i due principali poli d'attenzione di una scena, divide lo spazio del set in due semispazi.

La regola impone che le inquadrature di una medesima scena vengano ottenute mantenendo tutte le posizioni della macchina da presa all'interno di un solo semispazio, dei due creati dalla linea immaginaria.



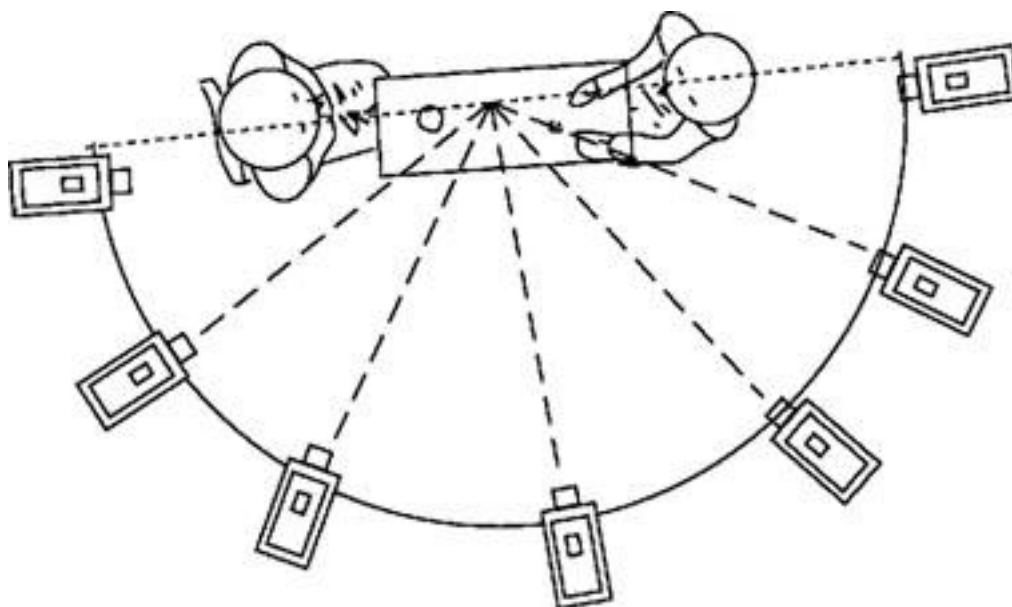
Perché ci sia continuità nel montaggio, le inquadrature non devono mai superare questa linea invisibile. Nella figura, si vedono le camere numerate 1, 2 e 3 posizionate nel rispetto della regola dei 180 gradi. La camera 4 è oltre il confine teorico e pertanto infrange la regola.

Naturalmente ci sono tantissimi film in cui questa regola è stata infranta. Si può decidere di non rispettarla, ma è sicuramente utile conoscerla.

LA REGOLA DEI 30°

La regola dei 30 gradi è un corollario della regola dei 180 gradi. Se non ne terrai conto l'attenzione dello spettatore si sposterà velocemente dalla storia che sta vedendo, al domandarsi il perché l'angolazione della camera è cambiata.

La regola è molto semplice: gli spostamenti nell'angolazione della camera devono essere maggiori di 30 gradi.



Torniamo per un attimo alla regola dei 180 gradi. Nei 180 gradi che hai scelto, puoi muovere la camera su, giù, a destra, a sinistra, ti puoi muovere come preferisci, ma... dovrai spostarti di almeno 30 gradi se non vuoi che lo stacco venga percepito come innaturale. Questa regola è così efficace che a volte viene ignorata per dare un senso di "amatorialità" al video; oppure si infrange in quelle ricostruzioni di eventi in cui si cerca di evitare l'effetto "messa in scena".

Naturalmente a maggior ragione se usi contemporaneamente due camere per riprendere la stessa scena, posizionale con angolazioni maggiori di 30 gradi l'una dall'altra.

Gli stacchi devono essere tra angolazioni abbastanza importanti da poter giustificare la loro presenza.