

KINOPROJECT
IL CINEMA A SCUOLA

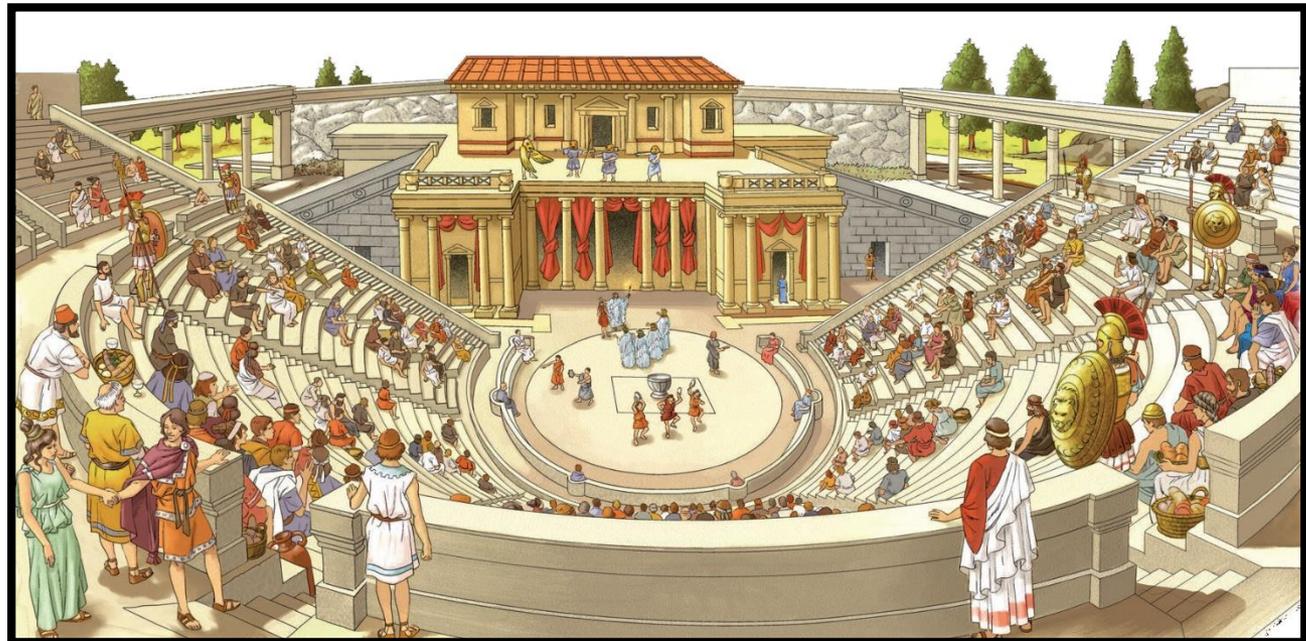
IL LINGUAGGIO
CINEMATOGRAFICO
E AUDIOVISIVO

Renzo Menolascina

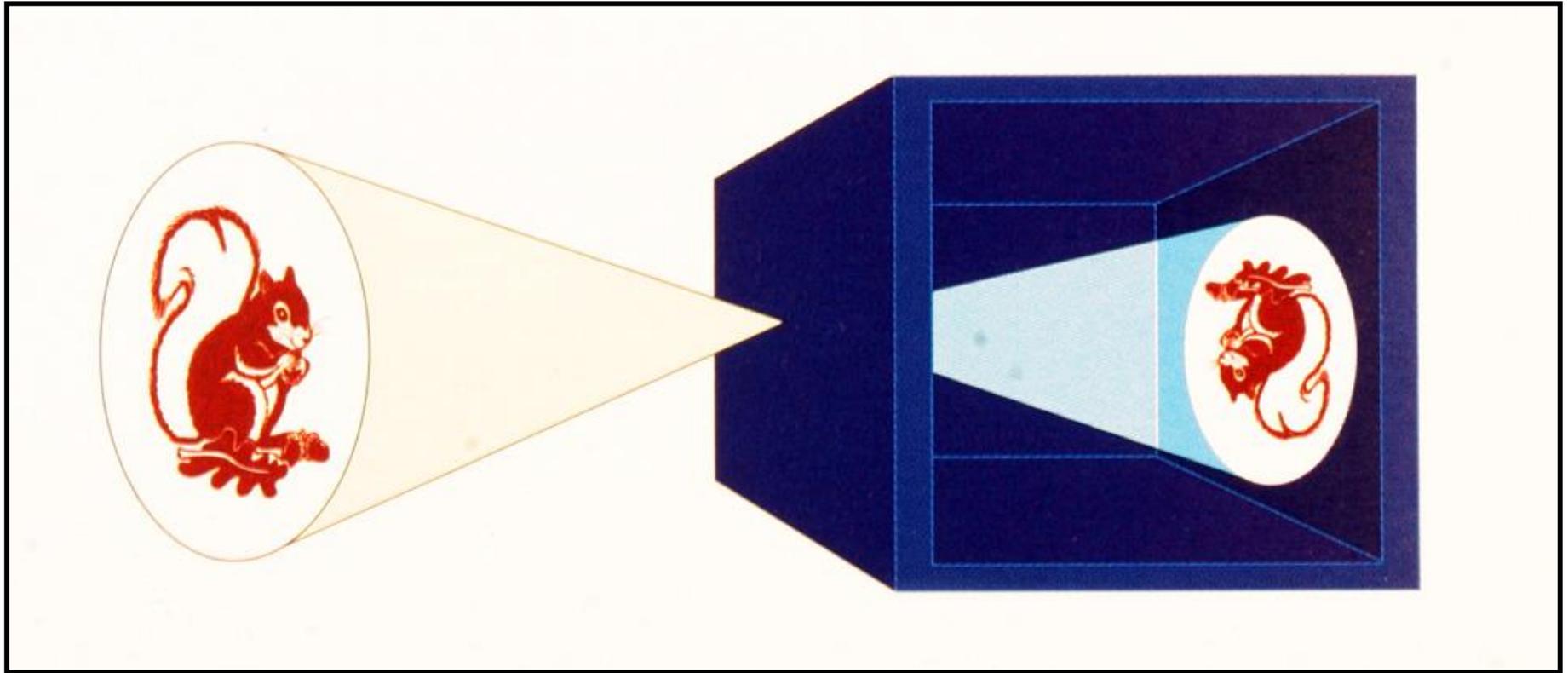


le ombre cinesi - il teatro d'ombre

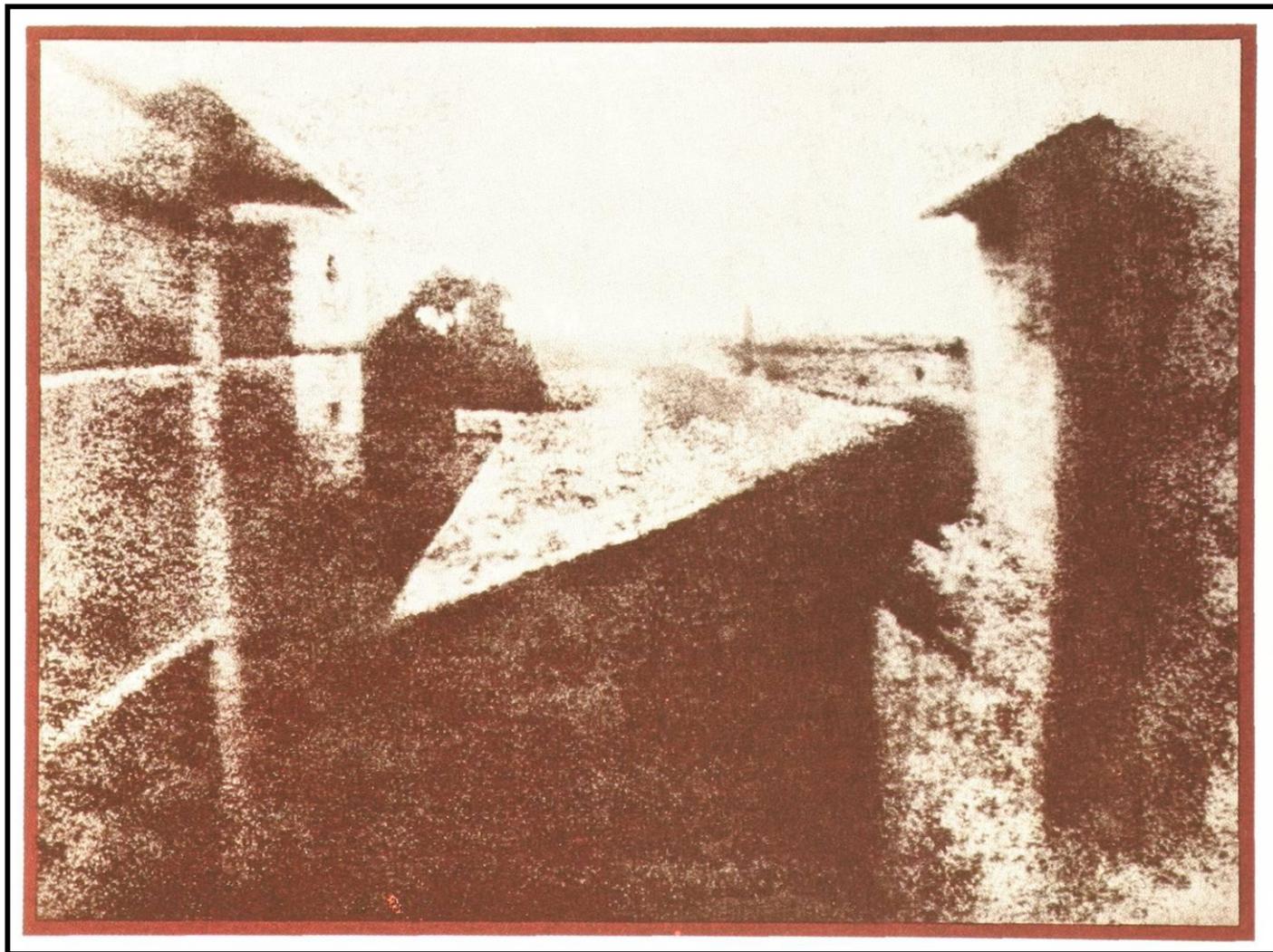
il teatro greco



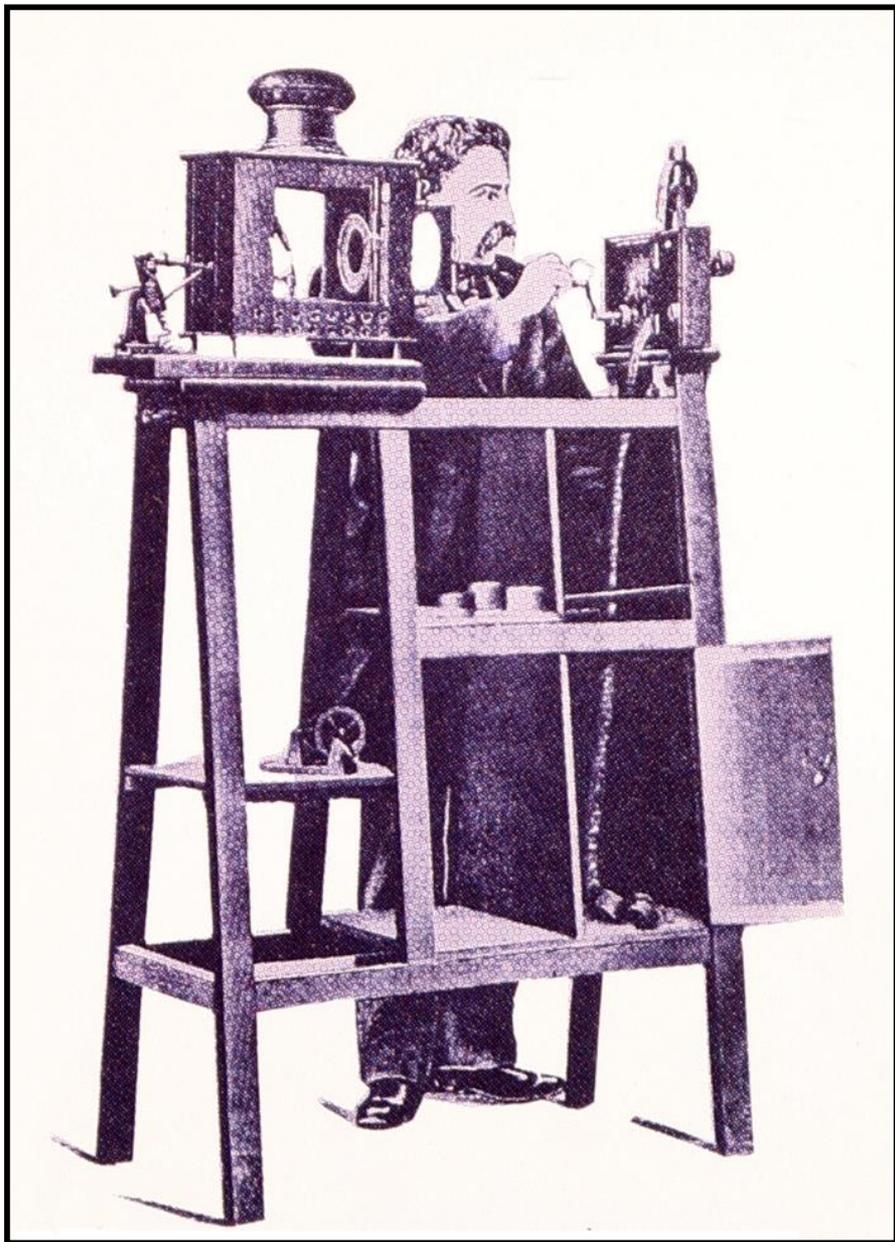
LA CAMERA OBSCURA



**un oggetto illuminato,
forma una immagine di sé uguale e capovolta
sulla parete della camera obscura**



Nicéphore Niépce – la prima fotografia – 1825
(otto ore di esposizione)



1895

Nasce il
CINEMATOGRAFO

Louis e Auguste Lumière
cinepresa-proiettore



Viaggio alla luna (*Le Voyage dans la Lune*) 1902

Georges Méliès



The kiss in the tunnel – G. A. Smith

EDISON FILMS

PATENTED AND COPYRIGHTED.
Replete with Thrilling and Exciting Incidents in Fourteen Scenes.

THE GREAT TRAIN ROBBERY

Was shown to enthusiastic houses during Xmas week in New York at the following theatres:

Hartig & Seamon's
Circle Theatre
Procter's 125th St.



Keith's 14th St.
Harlem Opera House
Tony Pastor's
Eden Musee
Haber's Museum
Orpheum, Brooklyn
Comedy Theatre
Orpheum Music Hall

SEND FOR FULLY ILLUSTRATED AND DESCRIPTIVE PAMPHLET.

LENGTH, 710 FEET.
PRICE, \$115.
CODE WORD, VACUNAHAN.

Edison Exhibition Kinetoscope, \$115.00. Edison Universal Kinetoscope, \$75.00.
MAIN OFFICE and FACTORY, Orange, N. J.
EDISON MANUFACTURING CO., NEW YORK OFFICE: 83 Chambers St.
OFFICE FOR UNITED KINGDOM: 22 Gray's Inn Road, Holborn, London, W.C., England.
EUROPEAN OFFICE: 32 Ruepasse Saint Georges, Antwerp, Belg.

SELLING AGENTS:
THE KINETOGRAPH CO. 41 E. 21st St., New York
KLEINE OPTICAL CO. 32 State St., Chicago, Ill.
PETER BAUGALUPI 1928 Market St., San Francisco, Cal.

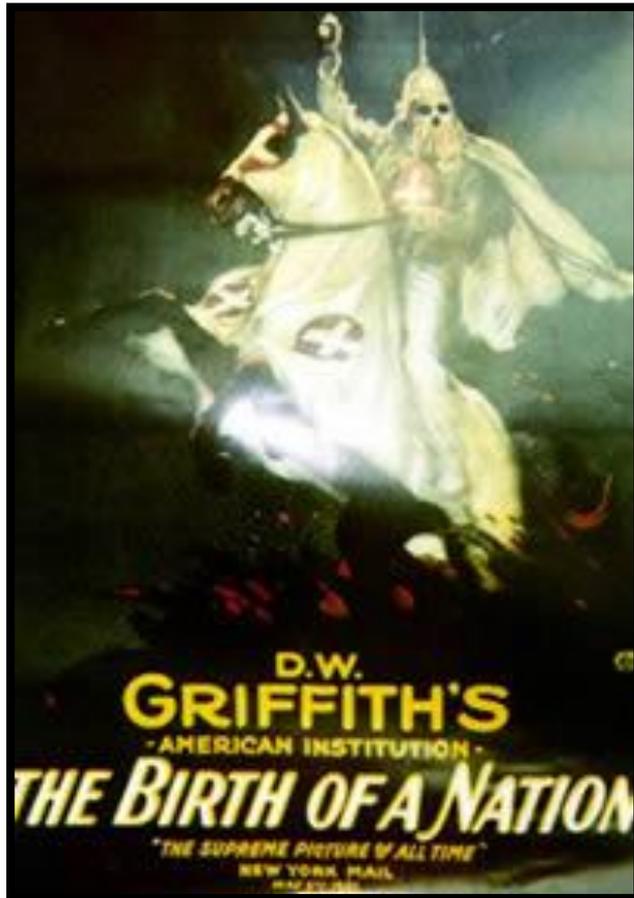
THE ORIGINAL AND ONLY



Edwin Porter
The Great Train Robbery
(La grande rapina al treno - 1903)



La nascita di una nazione (Birth of a Nation) (1915)



LA NASCITA DEL LINGUAGGIO

Nel corso degli anni venti la scena diventa progressivamente sempre più articolata e complessa, capace di scegliere e comporre abilmente i diversi piani sia in funzione descrittiva e analitica, sia in funzione drammaturgica.

E' a partire dallo sviluppo di queste capacità e dall'adesione dello spettatore a questo insieme di regole e convenzioni che prende vita il moderno linguaggio audiovisivo.

**Il linguaggio audiovisivo traduce
in immagini il linguaggio parlato
e scritto**

Il Linguaggio Audiovisivo,
al pari di una qualsiasi lingua in uso,
è un “corpo vivo” in continua evoluzione grazie
a un incessante interscambio di convenzioni
tra chi “parla” il cinema e chi lo “ascolta”,
tra chi lo “scrive” e chi lo “legge”,
tra gli autori della comunicazione
audiovisiva e gli spettatori.

I CODICI DELL'IMMAGINE

I codici dell'immagine

Codici percettivi e di riconoscimento

(gli oggetti e le forme)

Codici spaziali

(dove e come sono posizionati gli oggetti)

Codici fotografici

(qualità e intensità dell'illuminazione)

Codici cromatici

(i colori degli oggetti)

Codici psicologici

(i tratti psicologici dei personaggi)

Codici socioculturali

(i tratti socioculturali dei personaggi)

**I PROCEDIMENTI DI COSTRUZIONE
DEL LINGUAGGIO
CINEMATOGRAFICO
E AUDIOVISIVO**

Il codice cinematografico e audiovisivo

PROCEDIMENTI NARRATIVI

(la sceneggiatura)

PROCEDIMENTI SPAZIALI

(informazioni sullo spazio in una immagine bidimensionale)

PROCEDIMENTI CINESTETICI

(informazioni sullo svolgimento dell'azione nel tempo)

PROCEDIMENTI AUDIOVISIVI

(rapporti tra suono e immagine)

PROCEDIMENTI NARRATIVI

La sceneggiatura

Le regole del racconto

Struttura classica della narrazione

Fabula e intreccio

PROCEDIMENTI SPAZIALI

(informazioni sullo spazio in una immagine bidimensionale)

La scala dei piani e dei campi

Le angolazioni della ripresa

L'inquadratura e la composizione dell'immagine

L'illuminazione

La fotografia (obiettivi e diaframmi)

PROCEDIMENTI CINESTETICI

(informazioni sullo svolgimento dell'azione nel tempo)

Movimento nell'immagine

Movimento dei personaggi

Movimento degli oggetti

Movimenti della macchina da presa

PROCEDIMENTI AUDIOVISIVI

(rapporti tra suono e immagine)

Parole

Suoni

Rumori

Musica

REALIZZARE UN FILM

Realizzare un film

La scrittura

L'ideazione

La scrittura del soggetto

La scaletta

Il trattamento

La sceneggiatura

Realizzare un film

La pre-produzione

La sceneggiatura tecnica

Lo storyboard

Lo spoglio della sceneggiatura

(personaggi, oggetti e scenografie, attrezzature e accessori)

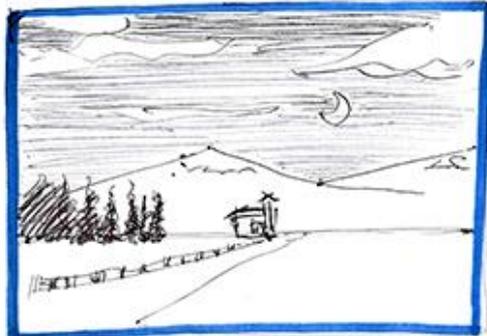
Individuazione delle location

Il casting

La troupe

Lo storyboard

ESTERNO NOTTE
UNA VALLATA DI MONTAGNA - UNA CHIESETTA DIROCCATA, APPARENTEMENTE ABBANDONATA...



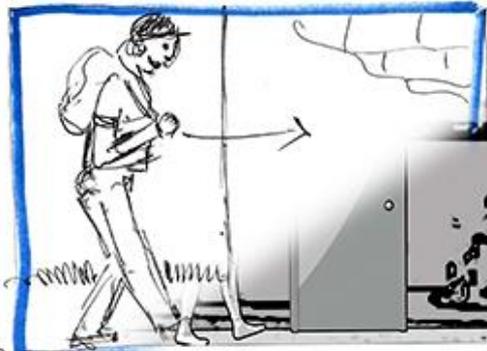
① CAMPOLUNGHISSIMO ELL
NOTTE. SOLO LA LUCE DELLA LUNA A
ILLUMINARE IL PROFILO DELLE COSE



② CAMPO LUNGO ELL
UNA FIGURA ESCE DA UN BOSCHETTO, STA
DIRIGE VERSO L'EDIFICIO



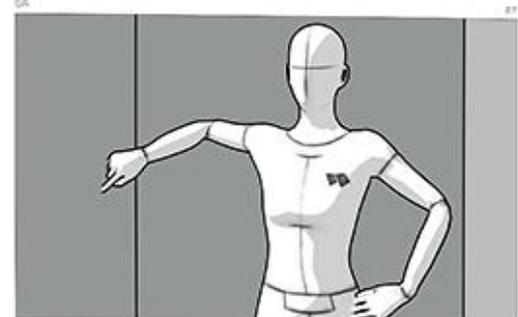
CM
3. L'uomo si avvicina all'edificio
(rumore di passi sullo sterrato)



④ FIGURA ELL
L'uomo cammina lentamente, è stanco, si avvicina alla porta della casa.
(rumore di passi sullo sterrato)



PA
5. L'uomo bussa alla porta
(i passi si fermano, rumore del bussare alla porta)



PM
6. Dalla porta che si apre si affaccia una donna
(rumore della porta che si apre - cigolio)

Realizzare un film

La produzione o lavorazione

Il piano di produzione

Organizzazione del set

Le riprese o lavorazione

Realizzare un film

La post-produzione

L'inventariazione del girato

Il pre-montaggio

La composizione della colonna sonora

I titoli

Il doppiaggio

Il mixaggio

La correzione colore

Il montaggio definitivo

LA SCENEGGIATURA

sceneggiatura all'americana

Esterno/Giorno. Spiaggia e brughiera

In fondo ad una brughiera deserta, costeggiante una lunghissima spiaggia orlata di spume bianche, si distingue una figurina femminile, che avanza tra i bassi cespugli recando qualcosa.

VOCI BAMBINE

Gelsomina!... Gelsomina!...

Quattro bimbettoni tra i 6 e gli 8 anni, scalze, vestite di stracci, si dirigono correndo verso la ragazza che avanza dal fondo, seguitando a chiamarla.

BAMBINE

Gelsomina!... Gelsomina!...

La ragazza che avanza è, come le bimbe, scalza e vestita di stracci. Ha una strana espressione, tra grave e svagata, sul volto mutevole.

Reca sotto il braccio alcune legne che ha raccolte; i richiami delle bimbe non la inducono affatto ad affrettare il passo. Sembra che non vi faccia caso. Le due bambine la raggiungono correndo. Ansimano entrambe; sono molto eccitate.

BAMBINE

Dice la mamma di andare subito...

E' venuto un uomo... Dice di andare subito...

La sceneggiatura

layout all'americana

La sceneggiatura

Fasi tecnico-creative per la creazione di una sceneggiatura

Il soggetto

La scaletta

Il trattamento

La sceneggiatura

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

FOTOGRAMMA

Una singola immagine fotografica

INQUADRATURA (o piano)

Una successione di fotogrammi

SCENA

Una successione di piani (o inquadrature)

SEQUENZA

Una successione di scene

FILM

Una successione di sequenze

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

FOTOGRAMMA (frame)

Una singola immagine fotografica

**Un fotogramma singolo
non può essere percepito**

**Un minimo di 3/4 fotogrammi
giungono alla percezione**

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

L'INQUADRATURA

L'inquadratura è tutto ciò che c'è tra "l'azione" e lo "stop"

Le inquadrature di ambientazione

(situare l'azione e i personaggi nello spazio e nel tempo)

(campi medi e lunghi)

Le inquadrature di azione

(le persone mentre agiscono – la scala dei piani - il piano sequenza)

Le inquadrature di taglio

(punteggiatura filmica)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA MESSA IN SCENA

**Nell'inquadratura cinematografica
assolutamente nulla è casuale.**

**Luci, colori, composizione, costumi, scenografia,
movimenti ed espressione degli attori,
movimenti di macchina,
suoni, musica, rumori, tempi, luoghi etc.**

**Tutto viene scelto con attenzione, combinato e modulato
sapientemente da un gruppo di persone
con sensibilità e competenze diverse.**

**Quanto più c'è sintonia tra queste persone e tanto più
il prodotto finale sarà armonioso ed equilibrato.**

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCENA

Un insieme di piani o inquadrature nelle quali l'azione si svolge ininterrottamente in uno stesso ambiente

Unità spazio-temporale (tempo-luogo)
(coincide con la scena teatrale)

La scena costituita da un'unica inquadratura è detta piano-sequenza (long-taking)

Registi che hanno fatto uso del piano-sequenza
Stroheim – Renoir – Rossellini – Antonioni – Welles

Sulla sceneggiatura la scena reca una intestazione con

- numero progressivo
 - ambiente
- condizioni di luce (giorno/notte)
- luogo in cui si svolge l'azione (interno/esterno)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SEQUENZA (sequence)

Un insieme di scene formano una unità narrativa più estesa, caratterizzata da un inizio, uno sviluppo segnato da un acme o climax e siglata da una conclusione.

Non ha necessariamente unità di tempo e di spazio.

Si definisce sequenza anche una parte di una singola scena (la sequenza dell'omicidio nella doccia di Psycho di Hitchcock)

Tipologie di sequenze

La sequenza ordinaria

La sequenza alternata

La sequenza in parallelo

La sequenza ad episodi

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

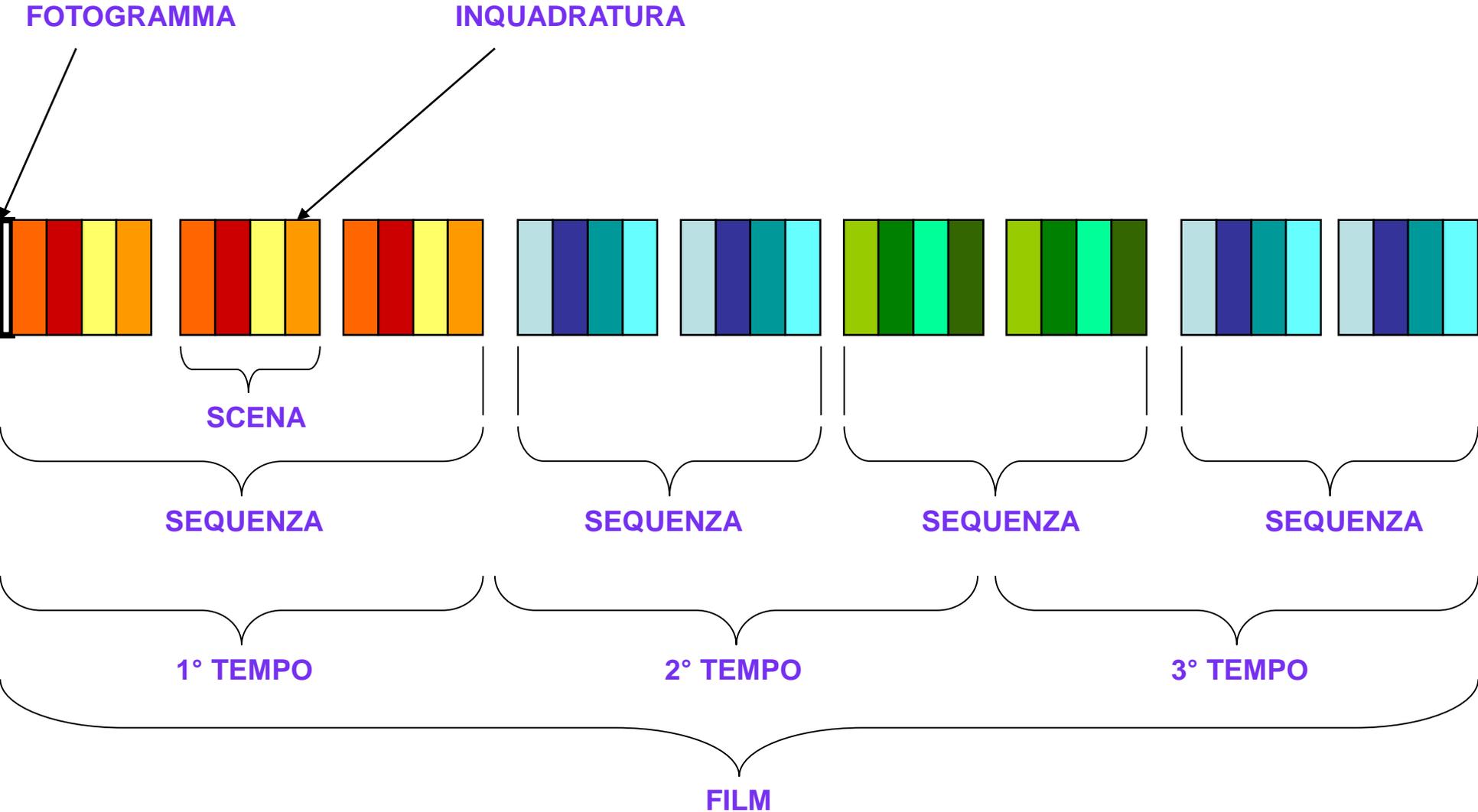
IL FILM

**E' costituito da un insieme di sequenze
che compongono tre parti (o tempi)**

**Durata standard
tra 90 e 110 minuti**

**Il documentario e il cinema sperimentale può andare
da 90 secondi (Adebar – Kubelka)
a 8 ore (Empire – Warhol)**

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO



INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI PIANI E DEI CAMPI

I Piani descrivono le figure

I Campi descrivono lo spazio

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI PIANI

INQUADRATURE RAVVICINATE

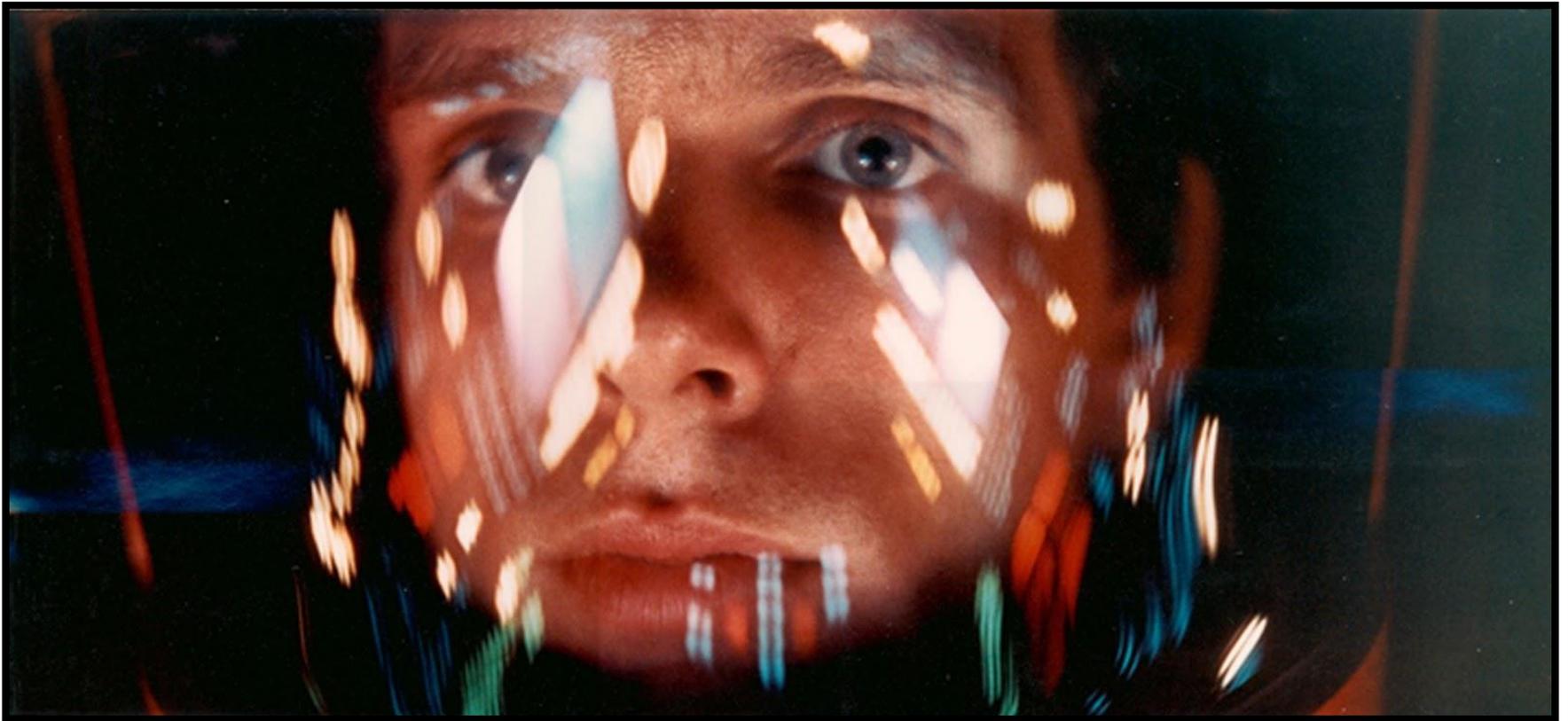


Il dettaglio o particolare (D.)

(extreme close-up)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI PIANI



Il primissimo piano (P.P.P.)
(big close-up - full close-up)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI PIANI

INQUADRATURE RAVVICINATE



Il primo piano (P.P.)
(close-up - shoulder shot)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI PIANI

INQUADRATURE RAVVICINATE



Il mezzo busto o mezzo primo piano(M.B.)

(medium close-up)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI PIANI

INQUADRATURE RAVVICINATE



La mezza figura

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI PIANI

INQUADRATURE RAVVICINATE



Il piano americano (P.A.)

(knee shot)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI PIANI

INQUADRATURE MEDIE



La figura intera (F.I.)

(full shot)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI CAMPI

INQUADRATURE MEDIE



Il campo medio (C.M.)
(medium long shot)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI CAMPI INQUADRATURE LARGHE



Il campo lungo (C.L.)
(long shot - wide shot)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

LA SCALA DEI CAMPI INQUADRATURE LARGHE



Il campo lunghissimo (C.L.L.)
(extreme long shot)

INQUADRATURA E SPAZIO FILMICO

IL PUNTO DI VISTA

LE ANGOLAZIONI

LE INCLINAZIONI VERTICALI

IL DINAMISMO DELLA MACCHINA DA PRESA

Dalla macchina fissa dei primordi

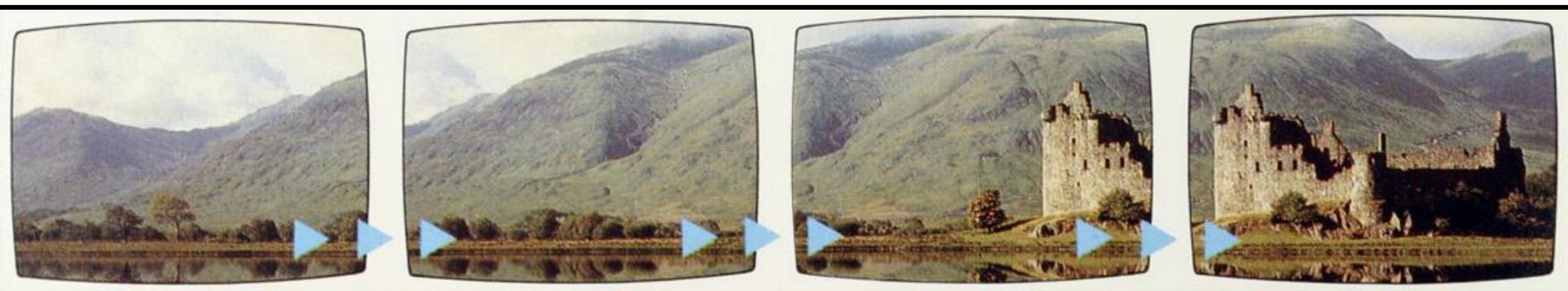
alla “mobilizzazione”

della “camera svincolata”

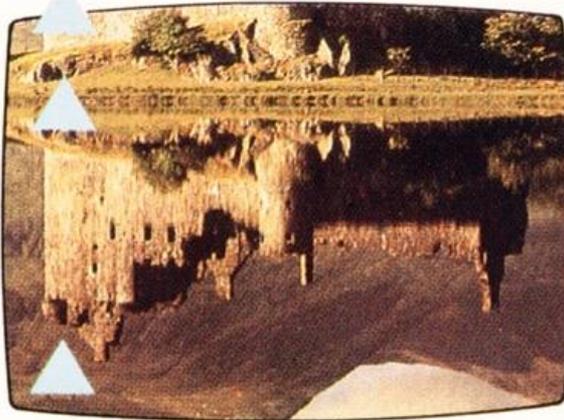
IL DINAMISMO DELLA MACCHINA DA PRESA

Le panoramiche

Orizzontale: destra/sinistra sinistra/destra



IL DINAMISMO DELLA MACCHINA DA PRESA



Le panoramiche

Verticale

alto/basso basso/alto

IL DINAMISMO DELLA MACCHINA DA PRESA

Le panoramiche

Diagonale o obliqua

**rotazione mista sui due assi
orizzontale e verticale**

IL DINAMISMO DELLA MACCHINA DA PRESA

Le carrellate

Carrellata avanti

focalizzare l'attenzione sul particolare

Carrellata indietro

distogliere l'attenzione dal particolare

Carrellata circolare

enfaticizzare il soggetto

IL DINAMISMO DELLA MACCHINA DA PRESA

Le carrellate

La macchina da presa e il personaggio

Carrellata a precedere

Carrellata a seguire

Carrellata laterale

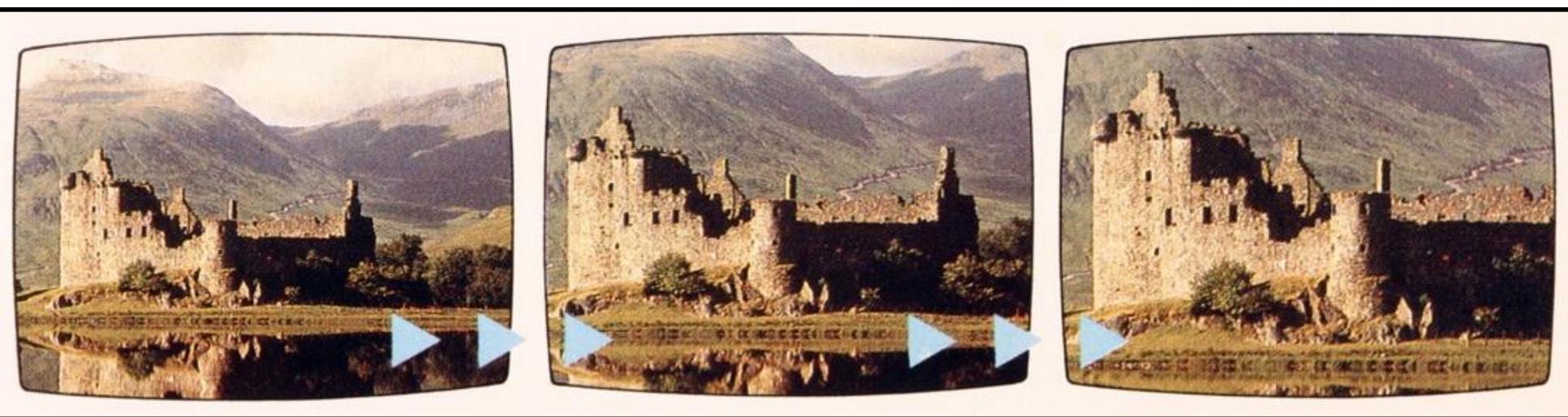
Carrellata trasversale

IL DINAMISMO DELLA MACCHINA DA PRESA

Le carrellate

Carrellata ottica
(zooming)

Avanti - indietro



zooming

LO SGUARDO

La camera oggettiva

(quello che vede un osservatore esterno)

La camera soggettiva

(quello che vede il soggetto)

LO SGUARDO

La soggettiva

La macchina da presa osserva con gli occhi del personaggio tutti gli uomini e tutte le cose. La macchina guarda il mondo secondo una prospettiva sempre mutevole, quella di ogni singolo personaggio.

La soggettiva permette di entrare in un punto di vista e di uscirne quando se ne vuole.

Chi guarda ha il potere, è protagonista.

Segnala l'importanza per il soggetto di ciò che vede nell'inquadratura.

Tra le prime inquadrature a essere praticate: “As seen through a telescope” e “Grandma’s reading glass” di George Albert Smith (1901)

LA REGIA

La regia

Il Regista cinematografico ha un ruolo di coordinamento delle fasi di ripresa, lavorazione e post-produzione di un film.

Egli, opportunamente supportato da altri professionisti, collaboratori e tecnici, deve assolvere a molteplici funzioni.

Collaborazione allo spoglio della sceneggiatura, eventuale creazione dello storyboard e organizzazione del piano di lavorazione, coordinamento della troupe e gestione del set nella fase delle riprese, supervisione della fase di montaggio e post-produzione.

Riguardo alle riprese, la regia cinematografica prevede lo studio e l'applicazione di tecniche complesse e regole precise (il tipo di inquadratura, la durata delle sequenze, l'ambientazione, il modo in cui attori e comparse devono interagire tra loro e con il set, ecc).

La regia

Esempio

Riguardo alle scelte nell'ambito del set, potremmo fare un semplice esempio:

Una scena di dialogo tra due personaggi seduti a un tavolino di un bar: come risolvere la scena? Come la si girerà e la si monterà? Con un campo e controcampo? Oppure con una sola inquadratura su uno dei due personaggi senza alcun controcampo né piano d'ascolto? O ancora, con un totale che comprenda entrambe le figure? O alternando le tre possibilità? E quali piani di ripresa scegliere: piano americano, primo piano, primissimo piano? E le inquadrature quale durata avranno? Il quadro isola i personaggi dal contesto oppure no?

La regia

Il regista può avere una funzione meramente “artigianale”, che consiste nel confezionamento di un prodotto dignitoso e tecnicamente ineccepibile, o un approccio più creativo, realizzando un lavoro che sia espressione e frutto di una visione personale e di una interpretazione critica della realtà (cinema d'autore).

LA POST-PRODUZIONE

LA POST-PRODUZIONE

**La post produzione è l'ultima fase
Della produzione cinematografica.**

**Segue la lavorazione, in cui il film viene girato,
e precede la distribuzione al pubblico del prodotto finito.**

**La post produzione è composta di una serie di
differenti processi,
riguardanti sia la parte visiva che quella sonora.**

LA POST-PRODUZIONE

Le componenti principali della post-produzione sono

1) il montaggio del film (con le tecniche digitali);

2) la registrazione delle musiche, nel caso non siano già pronte o si voglia sincronizzarle alla perfezione col film montato (ad esempio per sottolineare una scena importante);

3) la creazione degli effetti speciali visivi
(ad esempio utilizzando le tecniche di animazione al computer);

4) l'aggiunta degli effetti sonori, eventualmente facendo intervenire un rumorista;

5) la realizzazione del doppiaggio (se necessario, come per le voci fuori campo, ecc.);

6) il montaggio, la sincronizzazione e il missaggio delle varie tracce audio a formare la colonna sonora;

7) la correzione del colore (eventualmente affidata al direttore della fotografia);

8) la produzione della copia definitiva digitale, quella poi usata per creare le copie da distribuire

Il Montaggio ha aperto la strada al cinema come lo conosciamo oggi: una successione di “blocchi” di immagini in movimento (le inquadrature) la cui “concatenazione” (la sequenza) sviluppa un senso.

Il montaggio è una pratica artigianale e artistica che opera nella dimensione del tempo (quarta dimensione).

LE PRINCIPALI FORME SINTATTICHE

LUMIERE – MELIES

DOCUMENTARIO E TEATRO FILMATO

LA NASCITA DEL LINGUAGGIO/MONTAGGIO

DALLA SCUOLA DI BRIGHTON A GRIFFITH

IL MONTAGGIO CONNOTATIVO

(o ideologico o intellettuale o parallelo)

IL CINEMA SOVIETICO (EJZENSTEIN – KULESOV- PUDOVKIN - VERTOV)

IL MONTAGGIO INVISIBILE (o narrativo o analitico)

(dà uguale dignità alla ripresa e al montaggio)

IL CINEMA CLASSICO AMERICANO

IL MONTAGGIO PROIBITO

(dà più importanza alla ripresa – uso del piano sequenza)

WELLES-ROSSELLINI-HITCHCOCK

IL MONTAGGIO VISIBILE

(dà più importanza al montaggio)

DALLE AVANGUARDIE ALLA NOUVELLE VAGUE

REGOLE DEL MONTAGGIO

IL PRINCIPIO DI CONTINUITA' E DI TRIDIMENSIONALITA'

La capacità di costruire scene che, attraverso la dislocazione della macchina da presa e il successivo lavoro di dislocazione del montaggio, producano nello spettatore la sensazione di essere di fronte a un'azione che si sviluppa in continuità nel tempo, All'interno di uno spazio che presenta una fortissima illusione di profondità, di tridimensionalità.

REGOLE DEL MONTAGGIO

LA CONTINUITA' VISIVA

**Il cinema ha frazionato la realtà
in piani e campi differenziati (le inquadrature)
disgregando l'unità spazio-temporale.**

**Per garantire l'impressione di continuità spazio-temporale
di un'azione continua, il linguaggio dispone di alcune regole**

Raccordo della direzione degli sguardi

Simmetria delle posizioni dei personaggi all'interno dell'inquadratura

Raccordo della direzione dei movimenti

Raccordi di grandezza scalare (attacchi sull'asse) e angolazione

REGOLE DEL MONTAGGIO

CONTINUITA' DELL'AMBIENTE SONORO

È uno degli strumenti essenziali della continuità nel montaggio (maggiore capacità analitica dell'orecchio rispetto all'occhio)

Caratterizzare un certo ambiente con un suono a cui è legato

(come le urla dei bambini ad un parco giochi, il rumore dei treni alla stazione...) contribuisce a creare continuità spaziale tra le inquadrature, quindi rende continuo il loro flusso.

Ricordarsi che l'orecchio non ha fuori campo

La musica ha una funzione di collante spazio-temporale narrativo.

REGOLE DEL MONTAGGIO

Ogni inquadratura ha un suo peso

Le inquadrature non sono tasselli di un puzzle, elementi inerti ed omogenei, ma delle unità complesse ricche di dinamiche.

Ognuna ha il suo contenuto, il suo ritmo interno (dipende dall'azione rappresentata e precede e sollecita il ritmo che verrà dato al montaggio); ha una sua storia, una sua velocità.

Le sue caratteristiche sono determinanti per decidere come collocare l'inquadratura nel montaggio, come accoppiarla alle inquadrature precedente e successiva.

ELEMENTI DEL MONTAGGIO

ELLISSI TEMPORALE

MICROELLISSI

La microellissi “ruba” tempo all’azione reale.

Saper scegliere “quanto” rubare e “dove” rubare.

La pubblicità ne fa largo uso.

MACROELLISSI

Ridurre a una scena una porzione di vita.

Spesso la macroellissi dà la possibilità di svincolarsi dalle tre classiche unità dell’azione teatrale, spazio, tempo e azione.

Uso della dissolvenza incrociata.

Strumento per far procedere la narrazione audiovisiva

ELEMENTI DEL MONTAGGIO

FLASHBACK e FLASHFORWARD

Il tempo della narrazione cinematografica è il tempo presente.

FLASHBACK

Rappresenta eventi precedenti a quelli che si stanno narrando.

**E' uno strumento che ci fa accettare l'intromissione
del passato nel presente**

FLASHFORWARD

Anticipa eventi successivi a quelli che si stanno narrando.

E' una forma di anticipazione del futuro

**A differenza del teatro, il cinema ci permette,
come la nostra immaginazione, di fare salti nel tempo**

IL SUONO E L'IMMAGINE

Funzione di collante spazio-temporale narrativo

Video musicale

Ruolo classico convenzionale di accompagnamento o sottofondo

Cinema moderno: uso della musica “in scena” (può essere usata in modo uniforme o mixata con tutte le altre fonti sonore)

MONTAGGIO E COMUNICAZIONE VISIVA

Il montaggio trasforma una successione di “immagini in movimento”
in “comunicazione audiovisiva”

Il montaggio è uno strumento della produzione audiovisiva nel suo complesso, intesa come tutte le “immagini in movimento” realizzate per comunicare un senso che possono essere proiettate su uno schermo, mostrate su un televisore o visualizzate sul monitor di un computer o di uno smartphone; qualsiasi sia il supporto fisico con cui sono memorizzate, montate e distribuite.

**Il cinema rappresenta solo una piccola parte dell’audiovisivo,
Bisogna considerare anche la produzione televisiva, l’informazione,
i video musicali, gli spot pubblicitari, i documentari, ecc**

MONTAGGIO CINEMATOGRAFICO e MONTAGGIO TELEVISIVO

La differenza tra cinema e televisione non è negli strumenti tecnici di ripresa/montaggio ma nella “diretta”.

Nella diretta il montaggio è contemporaneo alla ripresa (pre-produzione e produzione) il tempo della ripresa coincide con la durata dell'azione