



La grammatica cinematografica

CATERINA MARTINO

Operatrice di educazione visiva a scuola

Cinema e Immagini per la Scuola - gennaio/febbraio 2023

Cos'è un film

Cos'è un film

Il film è un **testo**, ovvero una struttura coerente finalizzata alla produzione di un senso. Si tratta di un testo dalla forma complessa che unisce elementi di stile e forme di rappresentazione che sono proprie del cinema o che appartengono all'autore del film e elementi propri del linguaggio cinematografico.

R. Bellour, *L'analisi del film*, tr. it., Kaplan, Torino 2005.

Un **TESTO** caratterizzato da un **LINGUAGGIO**.

Per definizione un linguaggio è un insieme composto da un numero infinito di simboli (le parole) che combinandosi danno vita a un numero infinito di stringhe di simboli (le frasi) costruendo un significato.

Dunque, il film è un insieme composto da un numero di elementi minimi (le inquadrature) che combinandosi danno vita a delle stringhe di immagini (le scene e le sequenze).

Cos'è un film

Un **TESTO** caratterizzato da un **LINGUAGGIO** che fonda se stesso su una **GRAMMATICA**, ovvero una serie di regole.

Per definizione, un linguaggio è definito da un insieme di regole, ovvero la grammatica.

Dunque, esiste un linguaggio cinematografico che basandosi su certe regole organizza gli elementi costitutivi dando vita a un'opera che ha un significato.

Due importanti questioni da tener presente:

1. Stiamo parlando di un'arte che ha una storia relativamente giovane che inizia ufficialmente nel 1895. Il linguaggio della settima arte si è evoluto e sviluppato nel corso della sua intera storia.
2. Le regole possono essere sovvertite, sperimentate, modificate, messe in discussione.

**GRAMMATICA
CINEMATOGRAFICA**



**CATENA NARRATIVA
DEL FILM**



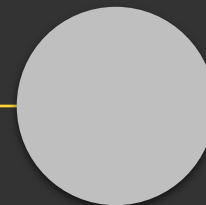
FOTOGRAMMA

Unità tecnica della pellicola



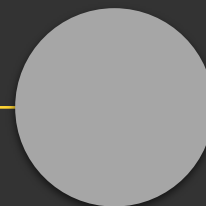
INQUADRATURA

Unità minima del film. Messa in quadro, successione di fotogrammi (detta anche *piano*)



SCENA

Successione di inquadrature nelle quali l'azione si svolge ininterrottamente in uno stesso ambiente, ed è caratterizzata da unità di tempo e di luogo



SEQUENZA

Unità narrativa più estesa, caratterizzata da un inizio, uno sviluppo segnato da un climax e una conclusione



FILM

L'insieme delle sequenze

Fotogramma

Cos'è un fotogramma

«Il fotogramma è ognuno dei quadri in cui è suddivisa la pellicola impressionata. Scorrendo alla velocità di 16-18 fotogrammi al secondo (nel cinema muto) e di 24 fotogrammi al secondo (nel cinema sonoro), i fotogrammi proiettati danno l'impressione del movimento. Il fotogramma è l'equivalente di **un'istantanea fotografica**».

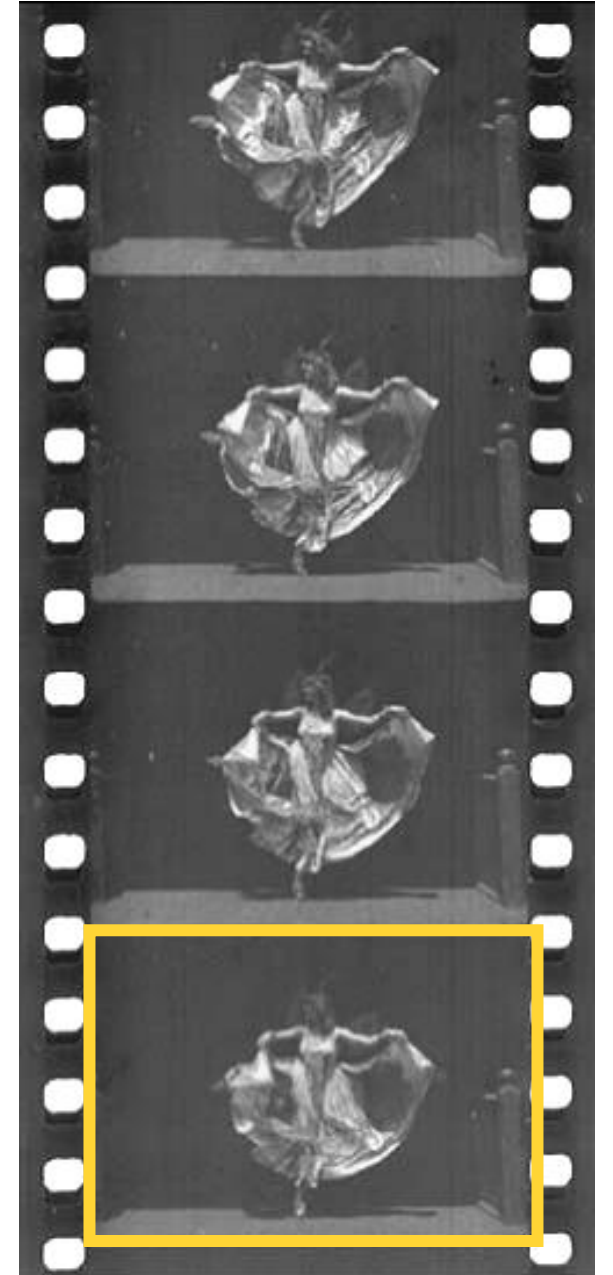
F. Di Giammatteo, *Introduzione al cinema, con dizionario delle tecniche, dei generi e del linguaggio*, Bruno Mondadori, Milano 2002, p. 131.

I fotogrammi sono delle immagini statiche che passano velocemente e in successione davanti al fascio di luce del proiettore animando così la serie di immagini sullo schermo.

N. Carroll, *La filosofia del cinema. Dalle teorie del primo Novecento all'estetica del cinema dei nostri giorni*, Dino Audino Editore, Roma 2011, p. 69.

FOTOGRAMMA

La base fotografica del cinema



Inquadratura

Cos'è un inquadratura

È una rappresentazione con una dimensione spaziale e una temporale.

«L'inquadratura è l'unità di base del discorso filmico e può essere definita come una rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo. **Spazialmente** l'inquadratura è costituita dalla porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale costituita dai quattro bordi dell'inquadratura stessa, **temporalmente** dalla durata compresa fra il suo inizio, che segue la fine dell'inquadratura precedente, e la sua fine, che precede l'inizio dell'inquadratura seguente».

G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET, Torino 2018, p. 59.



Le inquadrature sono costituite da vari fotogrammi che creano quindi uno spazio e un tempo precisi, rappresentati in continuità.

Cos'è un'inquadratura

È una rappresentazione con una dimensione spaziale e una temporale.

Asse spaziale: «Va da immagini che mostrano qualcosa molto da vicino, abbracciando una porzione di spazio assai limitata, a immagini che, all'opposto, mostrano qualcosa assai da lontano, abbracciando una porzione di spazio molto ampia».

Asse temporale: «Immagini che hanno una durata molto breve (pochi secondi, un secondo, meno di un secondo) e altre che possono, invece, protrarsi molto a lungo (per più minuti, per un intero film)».

G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET, Torino 2018, p. 59.

NB. Il passaggio da un'inquadratura a un'altra è riconoscibile attraverso uno stacco.



Cos'è un'inquadratura

È una rappresentazione con una dimensione spaziale e una temporale.

Lo **spazio** di un'inquadratura è racchiuso da una cornice che segna un limite alla possibilità di vedere concessa allo spettatore (noi vediamo tutto ciò che si trova all'interno di questi limiti, detto il "**campo**", e non possiamo vedere ciò che si trova al di là di tali limiti, detto il "fuori **campo**").

L'inquadratura è definita anche dalla sua **durata** che è stabilita dalla ripresa in continuità da stacco a stacco.



Mezzogiorno di fuoco (Fred Zinnemann, 1952)

Campo e fuori campo

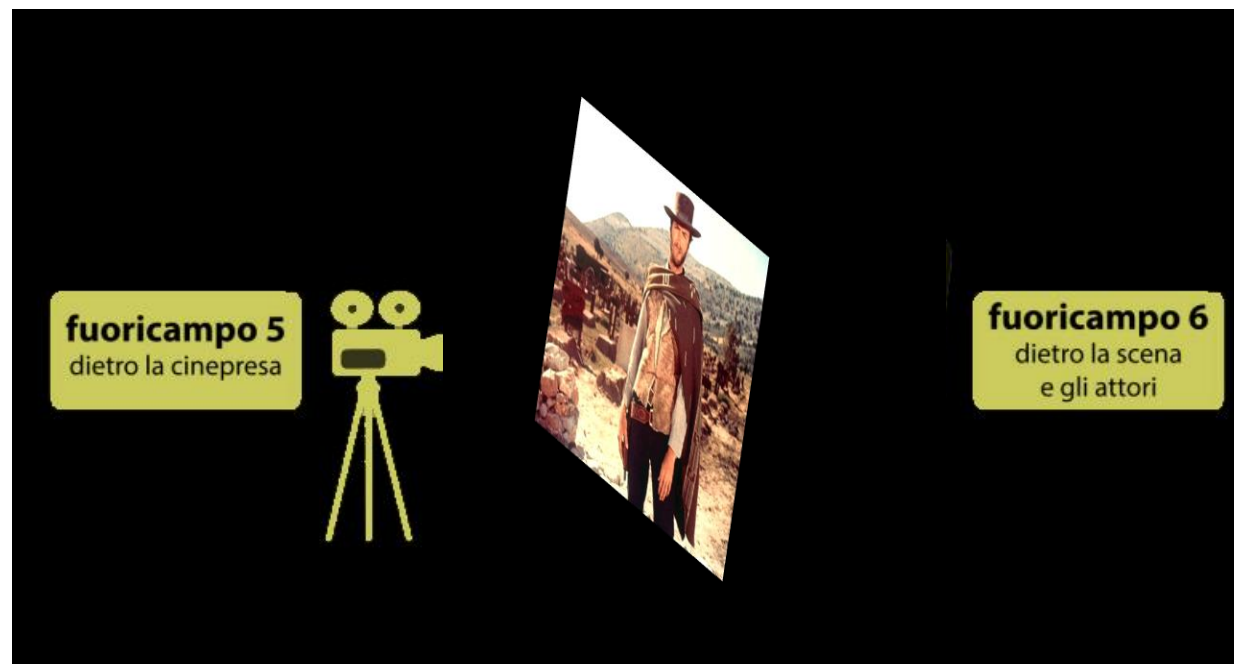
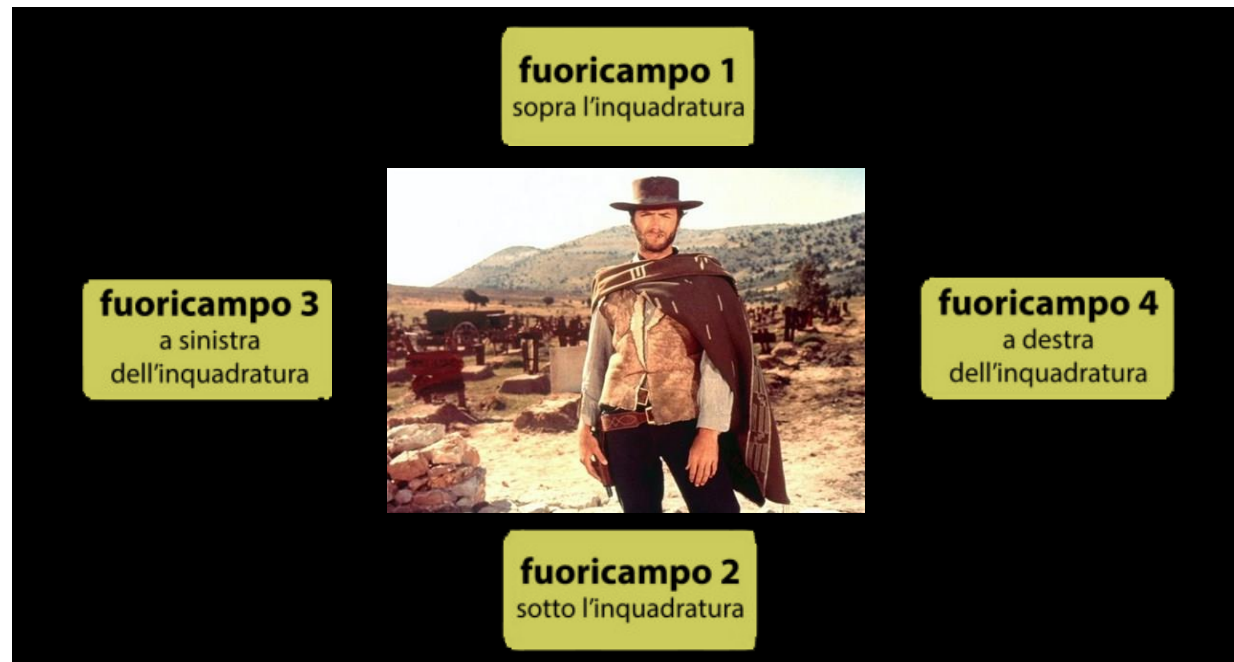
Campo e fuori campo

La cornice dell'inquadratura ha due spazi: lo spazio in campo e quello fuori campo.

Campo: «Ciò che ci viene mostrato».

Fuori campo: «Tutto ciò che non ci viene mostrato ma che fa parte dell'ambiente di cui quell'inquadratura non è che un prelievo. [...] quella serie di elementi che profilmici non inclusi nel campo ma che con questo hanno una relazione spaziale di contiguità. Suddivisibile in sei aree: quattro che stanno ai lati dell'inquadratura (a destra, a sinistra, in alto e in basso), una che è oltre la scenografia e un'ultima che sta dietro la macchina da presa».

G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET, Torino 2018, p. 133.



Campo e fuori campo

«Campo e fuori campo sono spesso in un rapporto di **reversibilità**: è infatti sufficiente un movimento di macchina o un effetto di montaggio per esplicitare il fuori campo, o per relegare nel fuori campo ciò che prima era in campo. Compito della narrazione filmica è quello di mettere in comunicazione e di rendere reversibili questi due spazi».

Il dialogo tra campo e fuori campo si realizza attraverso:

- **Entrate e uscite di campo**: il personaggio che entra in campo arriva da uno spazio contiguo all'azione ma che noi non vediamo.
- **Sguardo del personaggio**: se orientato al fuori campo, indica la presenza di qualcosa di esterno, lontano e sfuggente, qualcosa che il personaggio (poter vedere - sapere) può vedere ma è invisibile allo spettatore (non poter vedere – non sapere).
- **Suono off**: una componente sonora diegetica (ad esempio la voce di un personaggio o la musica di una radio) di cui l'inquadratura non mostra la fonte.

Filmico

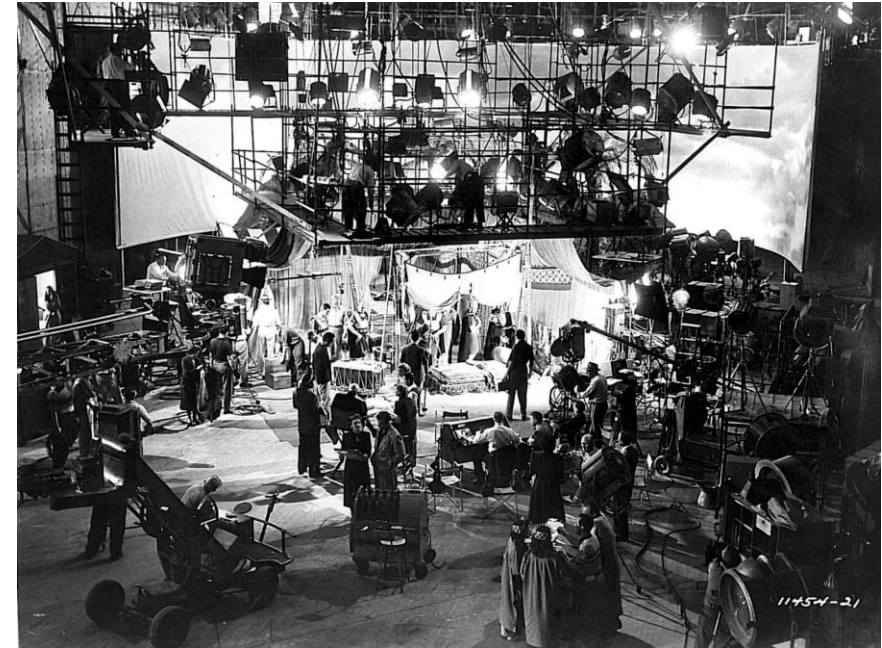
Cos'è un inquadratura

Ogni inquadratura è il risultato di scelte relative a due livelli: profilmico e filmico.

Profilmico: «Tutto ciò che sta davanti alla macchina da presa, che è lì appositamente per essere filmato e fa concretamente parte della storia narrata (ambienti, personaggi, oggetti di scena)». Il profilmico è la *messa in scena*.

Filmico: «Il piano discorsivo propriamente detto, il linguaggio del cinema o, più semplicemente, i modi con cui vengono rappresentati gli elementi profilmici».

G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET, Torino 2018, p. 59.



Cos'è il filmico

È la grammatica dell'inquadratura, i codici cinematografici come angolazione, distanza, campo, fuori campo, piani oggettivi, piani soggettivi, movimenti della mdp, ecc.

In altre parole, sono **gli aspetti tecnici, i codici linguistici, il punto di vista della mdp** attraverso cui lo spazio profilmico è visto, ripreso e, di conseguenza, mostrato allo spettatore, attraverso cui si esprime lo sguardo del regista/autore.

La **grammatica dell'inquadratura** si distingue in base al fatto che l'inquadratura può essere **fissa** (quando l'angolo di campo rimane costante e la mdp non compie movimenti; non varia la loro nello spazio) e **mobile** (quando la mdp la si sposta nello spazio).



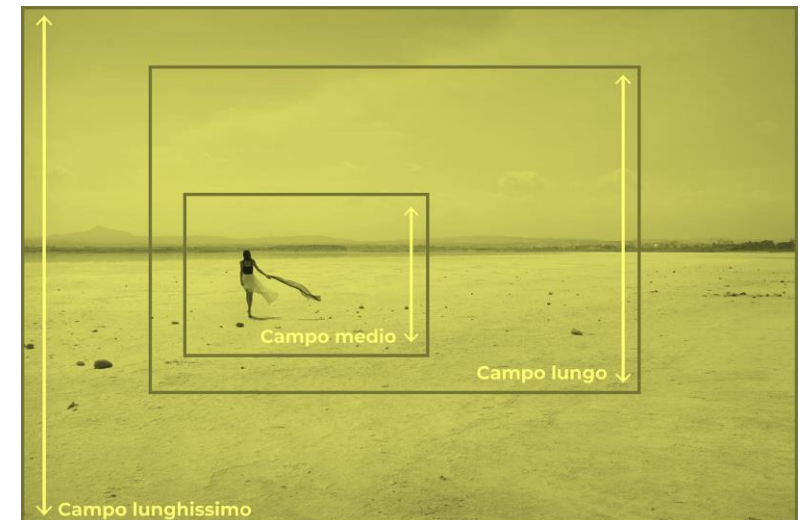
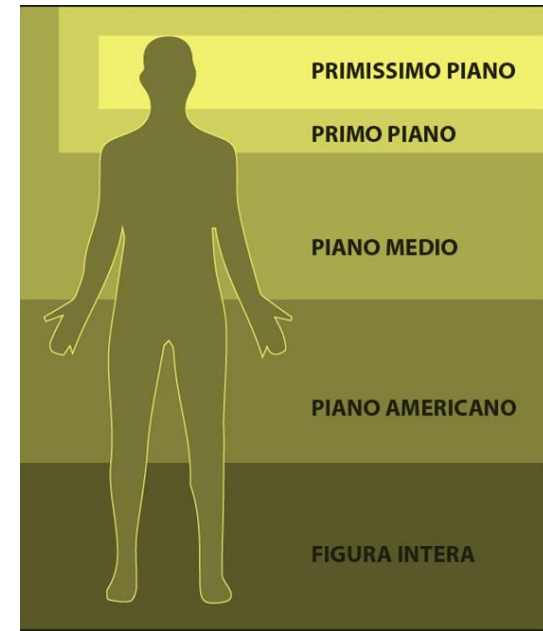
Cos'è il filmico

La **grammatica dell'inquadratura fissa** è caratterizzata dalla cosiddetta **scala dei campi e dei piani** che consiste nella «diversa possibilità di ogni inquadratura di rappresentare un elemento profilmico da una maggiore o minore distanza. [...] Non è solo la posizione della macchina da presa ma anche la lunghezza focale dell'obiettivo prescelto che può determinare una rappresentazione più o meno ravvicinata o distanziata».

G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET, Torino 2018, p. 115.

«In riferimento allo spazio si parla di **campi**', in riferimento alla figura umana di **piani**'».

F. Di Giammatteo, *Introduzione al cinema, con dizionario delle tecniche, dei generi e del linguaggio*, Bruno Mondadori, Milano 2002, p. 151.



Inquadratura statica



The Shining (Stanley Kubrick, 1980)

Campo lunghissimo

c.l.l.

Lo spazio delimitato dalla mdp è molto vasto.
L'azione e i personaggi si perdono nello spazio.



Il bacio dell'assassino (Stanley Kubrick, 1955)

Campo lungo

c.l.

Lo spazio delimitato dalla mdp è minore del c.l.l. quindi i personaggi e l'azione sono più riconoscibili, ma comunque di ampie proporzioni. Quindi, il soggetto è messo in rapporto con lo spazio circostante.



Barry Lyndon (Stanley Kubrick, 1975)

Campo medio

c.m.

Equilibrio tra ambiente e figura, quest'ultima occupa circa un terzo o una metà verticale dello spazio rappresentato.



Arancia meccanica (Stanley Kubrick, 1971)

Figura intera

f.i.

La figura umana occupa l'inquadratura dai piedi alla testa; afferma il predominio del personaggio rispetto all'ambiente.



Full Metal Jacket (Stanley Kubrick, 1987)

Piano americano

Dalle ginocchia in su

p.a.



The Shining (Stanley Kubrick, 1980)

Mezza figura

Dalla vita in su

m.f.



Orizzonti di gloria (Stanley Kubrick, 1957)

Mezzo primo piano

Dal petto in su

m.p.p.



Lolita (Stanley Kubrick, 1962)

Primo piano

Dalle spalle in su

p.p.



The Shining (Stanley Kubrick, 1980)

Primissimo piano

Solo il volto umano

p.p.p.



Il dottor Stranamore (Stanley Kubrick, 1964)

Dettaglio e particolare

Piano ravvicinato di un determinato oggetto



Full Metal Jacket (Stanley Kubrick, 1987)

Totale

c.t.

Rappresenta per intero un ambiente e tutti i personaggi presenti sulla scena

Inquadratura statica

ANGOLAZIONE

Il punto di vista della mdp sul soggetto rispetto a un asse orizzontale:

- Dall'alto
- Dal basso
- Da sinistra
- Da destra

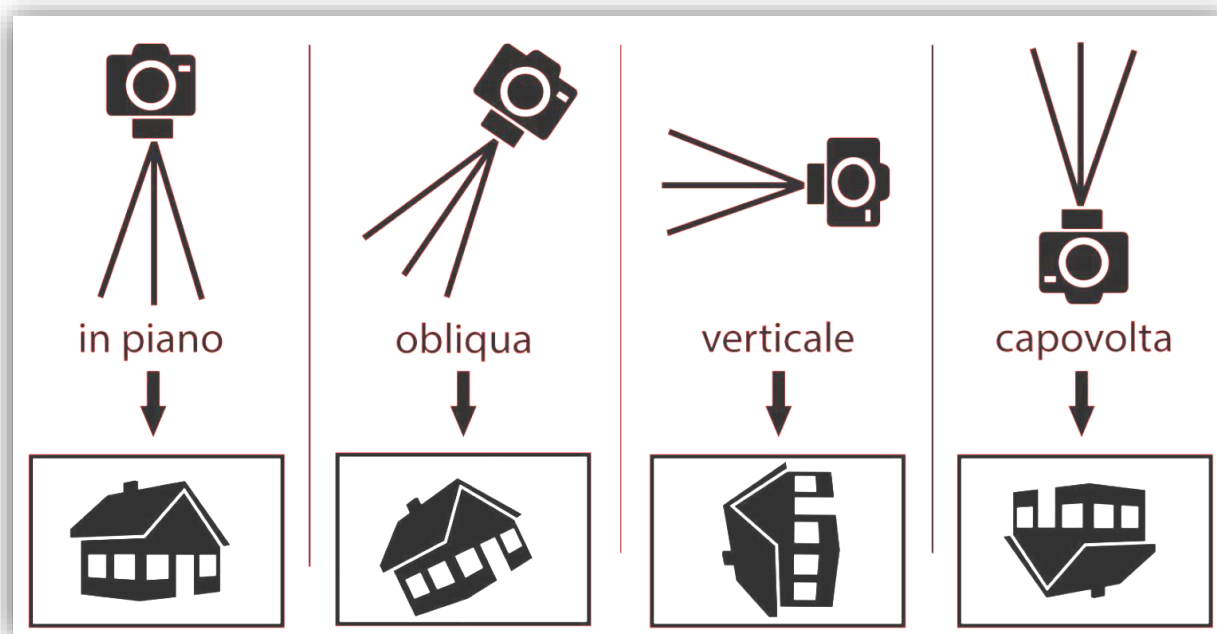


Angolazione, inclinazione, altezza

INCLINAZIONE

Come si colloca la mdp in base ai due assi costituiti dalla verticale dell'inquadratura e dalla base dell'inquadratura:

- Obliqua verso destra
- Obliqua verso sinistra



Angolazione, inclinazione, altezza

ALTEZZA

La posizione della mdp rispetto al soggetto da inquadrare

- Più in alto
- Più in basso

rialzata 

standard 

ribassata 

altezza d'occhi



Angolazione, inclinazione, altezza



L'eclisse (M. Antonioni, 1962)



Blow Out (Brian De Palma, 1981)

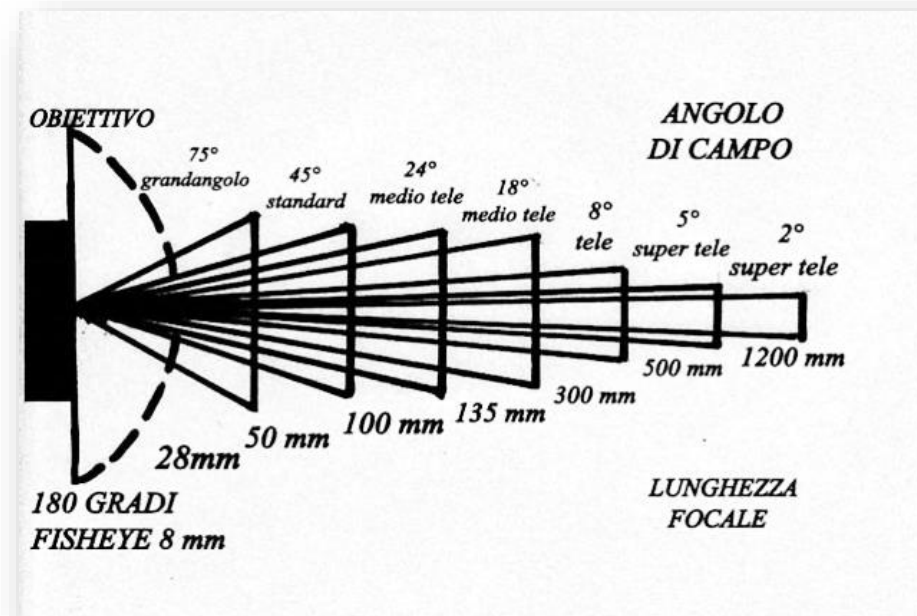
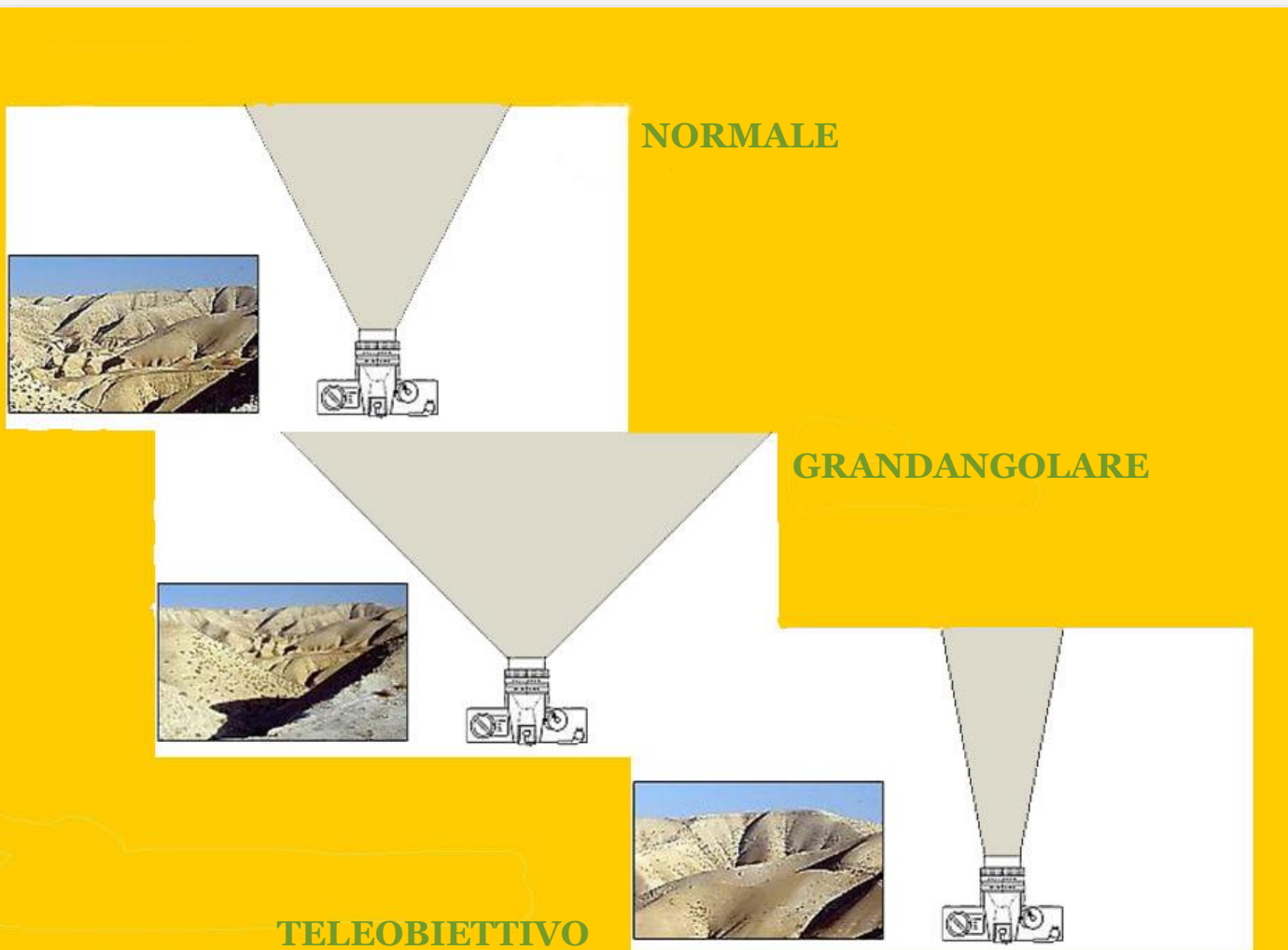
Obiettivi



L'obiettivo è uno dei componenti della mdp. È il sistema ottico che proietta sulla pellicola l'immagine di ciò che sta di fronte alla mdp. Le caratteristiche dell'obiettivo sono la luminosità (cioè la quantità di luce che passa attraverso il diaframma) e la lunghezza focale (distanza tra il centro ottico dell'obiettivo e il piano della pellicola).

- **Standard:** lente fra 35 e 50 mm che corrisponde al campo di vista dell'occhio umano.
- **Grandangolo:** lunghezza focale ridotta (sotto i 50 mm) che consente di rappresentare ampie porzioni di spazio. Accentuano la distanza tra ciò che è in primo piano e ciò che è sullo sfondo. Danno risalto alla profondità di campo e provocano distorsioni prospettiche lungo i bordi del quadro.
- **Teleobiettivo:** lunghezza focale maggiore (sopra i 50 mm). Consentono di vedere come se fosse vicino qualcosa che è invece lontano dalla mdp. Accentuano la bidimensionalità e piattezza del piano, schiacciano gli elementi dell'immagine, azzerano le distanze, mettono a fuoco alcuni elementi anziché altri, danno vita a inquadrature sgranate.

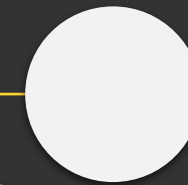
Obiettivi



«Una focale corta – il grandangolo – tende a dilatare lo spazio ottico in profondità creando un'immagine sferica e onnicomprensiva. Una focale lunga – il teleobiettivo – tende, all'inverso, ad annullare e comunque a comprimere i diversi piani di profondità entro un'immagine piana e selettiva».

A. Pieroni, *Leggere la fotografia. Osservazione e analisi delle immagini fotografiche*, Edizioni Edup, Roma 2012, p. 132.

INQUADRATURA



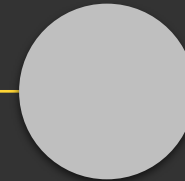
**DIMENSIONE
SPAZIALE E
TEMPORALE**

Spazio
rappresentato e
durata



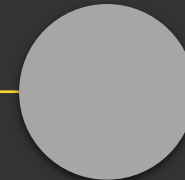
**CAMPO
E FUORI
CAMPO**

Ciò che è nella cornice e ciò che resta fuori (dialettica tra spazio e suono visibile e invisibile)



**FILMICO E
PROFILMICO**

Linguaggio cinematografico e
composizione della messa in scena



**SCALA DEI
CAMPI E
DEI PIANI**

La distanza della macchina da presa in base alla centralità della figura umana



**PROFONDITÀ
DI CAMPO**

Mantenere a fuoco oggetti disposti su piani diversi



**ANGOLAZIONE,
INCLINAZIONE,
ALTEZZA**

Punto di vista della ripresa

Inquadratura mobile

Inquadratura mobile

I movimenti della macchina da presa determinano la **dinamicità del filmico** e danno allo spettatore la sensazione di muoversi nello spazio rappresentato.

La mobilità dell'inquadratura può essere intesa contemporaneamente come il **movimento nella inquadratura** (ad esempio il muoversi degli attori) e il **movimento della inquadratura** (cioè il muoversi della mdp).

Ciò implica il **coinvolgimento dello spettatore** che ha la sensazione visiva ed emotiva di spostarsi insieme alla mdp, di essere presente e partecipare alla scena rappresentata.

I **movimenti di macchina** possiedono tale caratteristica: alle possibilità tecniche corrispondono delle possibilità espressive.

Inquadratura mobile

I principali **movimenti di macchina** sono:

1. panoramica;
2. carrellata;
3. travelling;
 - gru;
 - dolly;
 - steadycam;
4. macchina a mano o a spalla;
5. carrellata ottica.

«Nel loro conferire dinamicità allo spazio rappresentato, nel loro rivelare, mettere in rilievo, costruire paralleli, spettacolarizzare, attribuire sfumature psicologiche, significare, durare, essere più o meno estesi o veloci, i movimenti di macchina si configurano come **agenti attivi del dramma**», G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET, Torino 2018, p. 167.

I movimenti di macchina

1. Panoramica

La mdp fissata su un cavalletto ruota sul proprio asse per mostrare, osservare o descrivere un ambiente.

- **Panoramica orizzontale:** spostamento orizzontale (sinistra o destra).
- **Panoramica verticale:** spostamento verticale (alto o basso).
- **Rotazione a 360°:** cioè la mdp esplora tutto lo spazio circostante per poi tornare al punto in cui il movimento è iniziato.
- **Panoramica obliqua:** somma della panoramica orizzontale e di quella verticale.
- **Panoramica a schiaffo:** spostamento rapidissimo e brusco legato a un effetto a sorpresa o a un repentino cambio di azione o luogo.

Inquadratura mobile

1. Panoramica



Professione: reporter (M. Antonioni, 1975)



Grand Budapest Hotel (W. Anderson, 2014)

Inquadratura mobile

2. Carrellata

La mdp è sistemata su un carrello che corre su binari o su un veicolo a pneumatici (*camera car*) o su un aeroplano. Per effettuare un movimento senza scosse, la mdp è solitamente fissata su una piattaforma orientabile, accanto alla quale siede l'operatore che è pronto a correggere eventualmente l'inquadratura.

- **Carrellata avanti**: avvicinamento, lenta entrata in contatto con la situazione.
- **Carrellata a destra o a sinistra**
- **Carrellata indietro**: distacco, abbandono progressivo.
- **Carrellata laterale**: quando la mdp si muove parallelamente al personaggio e lo riprende di profilo.
- **Carrellata circolare**: un giro completo che la mdp esegue attorno ad un soggetto, enfatizzando.
- **Carrellata a seguire e a precedere**: la mdp segue il personaggio inquadrandolo di spalle o si muove arretrando e riprendendolo frontalmente.

Inquadratura mobile

2. Carrellata



Full Metal Jacket (Stanley Kubrick, 1987)

Inquadratura mobile

3. Travelling

Movimenti di macchina più complessi (*compositi*) che uniscono alle possibilità dinamiche di panoramiche e carrelli quelle di far salire e scendere la mdp. Consentono di spettacolarizzare le immagini grazie all'elevazione raggiunta.

- **Gru:** la mdp è montata su una gru, quindi un braccio di notevole estensione, a sua volta sistemata su un veicolo a ruote che consente ampi spostamenti.



Inquadratura mobile

3. Travelling

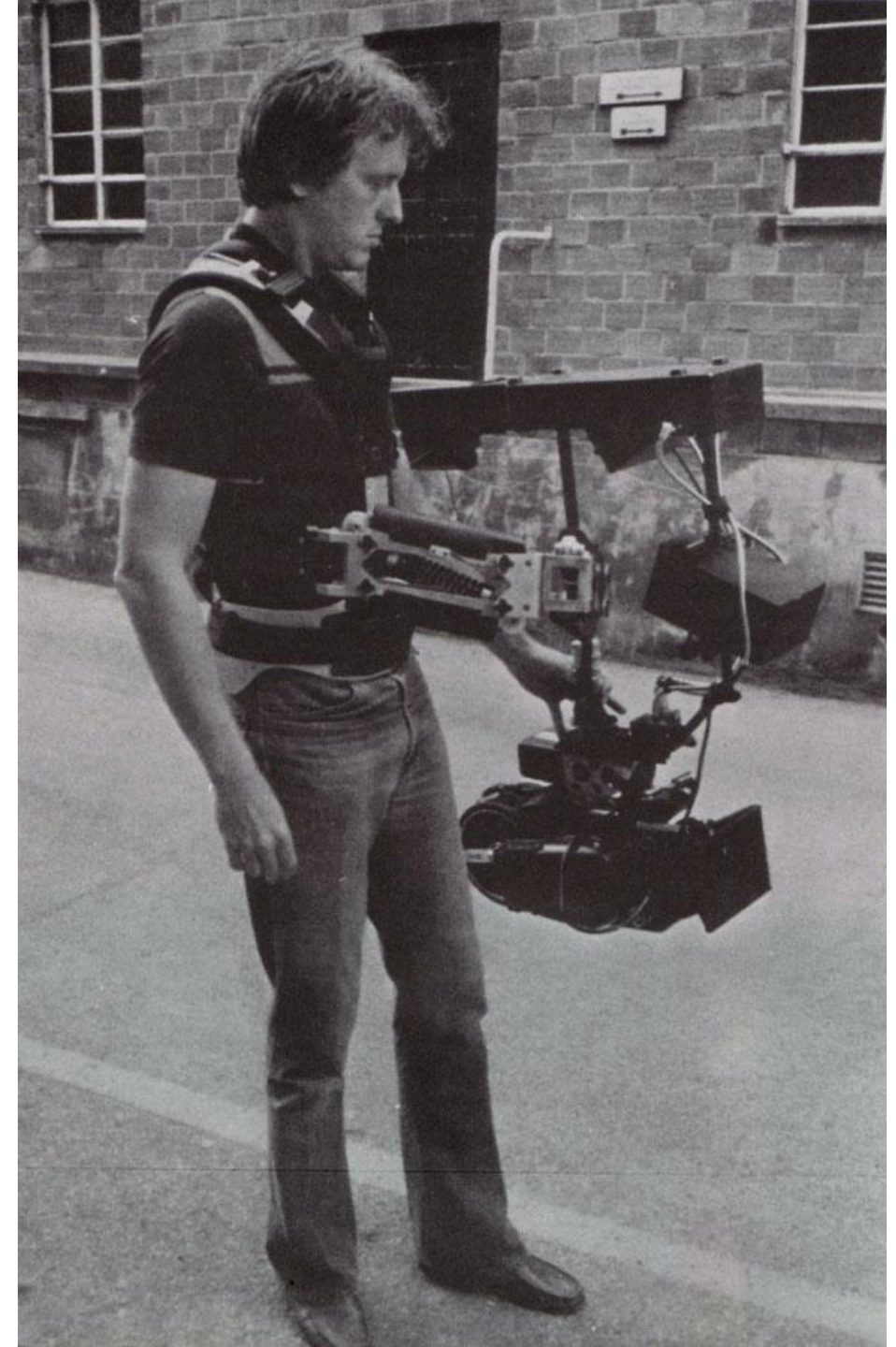
- **Dolly:** la mdp è montata su un braccio mobile di proporzioni più ridotte della gru collocato su una piattaforma a sua volta sistemata su un veicolo a ruote consentendo un'elevazione non superiore a 4 m.



Inquadratura mobile

3. Travelling

- **Steadycam (o steadicam):** l'operatore la porta su di sé attraverso un apposito corpetto. Dotata di ammortizzatori, consente al cameraman di ridurre al minimo gli sbalzi e il tremolio, permettendogli di muoversi liberamente laddove un carrello su binari non potrebbe mai arrivare.
- Garrett Brown, inventore e progettista della Steadycam, vincitore nel 1978 di un Oscar per tale invenzione che ha un ruolo fondamentale nella costruzione della narrazione del film *Shining* (S. Kubrick, 1980).



Inquadratura mobile

3. Travelling

- Steadycam (o steadicam):



Shining (Stanley Kubrick, 1980)

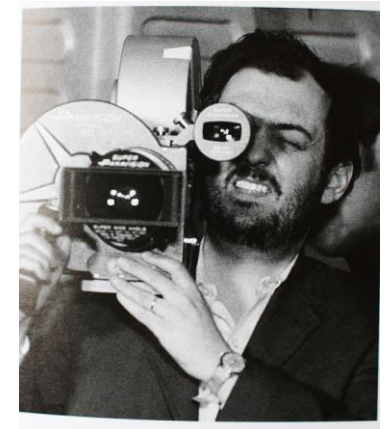
Inquadratura mobile

4. Macchina a mano o a spalla

La mdp è tenuta dall'operatore fra le mani o appoggiata sulle spalle. Il movimento della mdp non è fluido (come ad esempio con la carrellata) né stabile (come la steadycam) ma procede per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare. Serve ad esprimere un punto di vista soggettivo, o un'azione concitata o a evidenziare la presenza della mdp.



Orizzonti di gloria (Stanley Kubrick, 1957)



Inquadratura mobile

5. Carrellata ottica

«La mdp non si muove, ma attraverso la variazione della lunghezza focale dell'obiettivo, può dar vita a passaggi da un piano più distanziato a uno più ravvicinato (**zoom in avanti**) o viceversa (**zoom indietro**). La differenza tra carrello e zoom è che con il movimento di macchina vero e proprio gli oggetti statici, disposti su più piani, guadagnano, nell'avvicinarsi della mdp, volume e solidità e che lo sfondo si dà con una certa profondità. Al contrario, l'immagine dello zoom dà agli oggetti, dello sfondo e dello spazio in generale, una rappresentazione più appiattita e artificiale».

G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET, Torino 2018, pp. 162-163.



Gente comune (Robert Redford, 1980)

FUNZIONI ESPRESSIVE DEI MOVIMENTI DI MACCHINA

DESCRITTIVA	Il movimento di macchina descrive un ambiente allo spettatore.
CONNETTIVA	Il movimento di macchina stabilisce un legame tra due elementi della messa in scena.
COGNITIVA	Il movimento di macchina rivela allo spettatore qualcosa di importante ai fini della narrazione che il personaggio ignora.
SELETTIVA	Il movimento di macchina evidenzia qualcosa all'interno del contesto selezionandolo rispetto all'insieme in cui è inserito.
ESTENSIVA	Il movimento di macchina va dal particolare all'insieme (contrario di selettiva).
TENSIVA	Il movimento di macchina percorre lo spazio lentamente creando attesa per ciò che sta per rivelare.
AFFETTIVA	Il movimento di macchina è raccordato allo sguardo del personaggio, cioè mostra il desiderio del personaggio verso l'oggetto a cui il movimento si avvicina.
ESTETICA	Il movimento di macchina (soprattutto il travelling) valorizza artisticamente ciò che mostra, cioè «lo rende più bello».
SEMANTICA	Il movimento di macchina contribuisce in modo decisivo alla definizione del senso della situazione rappresentata.

Scena e sequenza

**GRAMMATICA
CINEMATOGRAFICA**

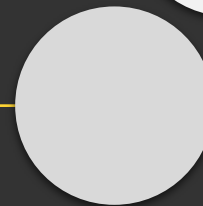


**CATENA NARRATIVA
DEL FILM**



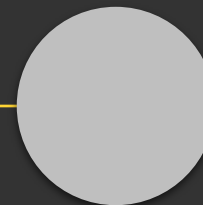
FOTOGRAMMA

Unità tecnica della pellicola



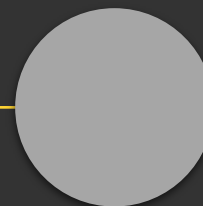
INQUADRATURA

Unità minima del film. Messa in quadro, successione di fotogrammi (detta anche *piano*)



SCENA

Successione di inquadrature nelle quali l'azione si svolge ininterrottamente in uno stesso ambiente, ed è caratterizzata da unità di tempo e di luogo



SEQUENZA

Unità narrativa più estesa, caratterizzata da un inizio, uno sviluppo segnato da un climax e una conclusione



FILM

L'insieme delle sequenze

Scena

«Termine ambiguo. Il significato più evidente è quello di spazio – naturale o ricostruito – in cui si svolge un'azione che la mdp riprende (cioè la porzione di set in cui si gira)».

F. Di Giammatteo, *Introduzione al cinema, con dizionario delle tecniche, dei generi e del linguaggio*, Bruno Mondadori, Milano 2002, p. 194-195.

La scena può essere definita come **un'azione che ha un'unità di tempo e di spazio** (proprio come una scena teatrale). La scena può coincidere con l'inquadratura o essere un elemento permanente per più inquadrature (nelle quali l'azione si svolge ininterrottamente in uno stesso ambiente).

Quando si verifica una mutazione del tempo (ad esempio un salto temporale) o dello spazio (cambia il luogo della ripresa), allora si ha **un cambio di scena**.

Sequenza

«Successione di inquadrature poste in relazione non casuale fra di loro. La sequenza costituisce **l'unità sintagmatica più o meno ampia e complessa** a seconda delle caratteristiche strutturali del film di cui fa parte».

F. Di Giammatteo, *Introduzione al cinema, con dizionario delle tecniche, dei generi e del linguaggio*, Bruno Mondadori, Milano 2002, pp. 194-195.

Un insieme di scene capaci di dar vita a **un'unità narrativa** più estesa, caratterizzata da un **inizio**, uno **sviluppo** segnato da un momento culminante e siglata da una **conclusione**. Quindi, un'unità narrativa **autoconclusa** (ad esempio un inseguimento).

A differenza della scena, l'evento è rappresentato senza una rigida continuità spazio-temporale con una serie di **ellissi** (quando gli stacchi effettuano dei salti temporali perché alcune azioni non vengono mostrate, ma sintetizzate per accorciare il tempo del racconto).

Messa in sequenza cinematografica

«Normalmente le inquadrature sono combinate in sequenze. Sono aggiunte l'una all'altra per **compiere determinate funzioni**, fra le quali la più tipica è quella di narrare una storia. Ma esistono anche altre possibili funzioni, ad esempio; descrivere un ambiente, [...] sostenere una tesi [...], fare un paragone o sottolineare un contrasto, [...] commentare; suscitare un'emozione e così via. [...] Le sequenze cinematografiche in genere sono assemblate per mezzo del **montaggio**. Inquadrature distinte, riprese da posizioni differenti della mdp, vengono montate affinché adempiano qualcuna delle funzioni menzionate».

N. Carroll, *La filosofia del cinema. Dalle teorie del primo Novecento all'estetica del cinema dei nostri giorni*, Dino Audino Editore, Roma 2011, p. 100.

Il montaggio è quell'operazione che consiste **nell'unire la fine di un'inquadratura con l'inizio della successiva**. Per lo spettatore questa operazione si traduce in quello che possiamo definire l'**effetto montaggio**, ovvero il passaggio da un'immagine A a un'immagine B. [...] È molto di più di una semplice operazione tecnica: è dar vita a un rapporto fra immagini sulla base di un progetto narrativo, semantico e/o estetico».

Le professioni dell'audiovisivo

GRAMMATICA
CINEMATOGRAFICA



CATENA NARRATIVA
DEL FILM

REGISTA

Ha tutti i poteri sulla lavorazione del film, ma anche tutte le responsabilità. Aiutato dai suoi collaboratori, egli prepara le singole scene previste dalla sceneggiatura, spiega agli attori i gesti che devono compiere, il modo in cui devono recitare le battute, guida l'operatore nei movimenti di macchina, chiede al direttore della fotografia di ottenere un certo effetto di luce, etc.

MONTATORE Definisce la forma finale del film

DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA Ha la responsabilità dell'illuminazione delle scene, della scelta degli obiettivi, delle angolazioni delle inquadrature, degli effetti visivi in genere che si vogliono ottenere.

SCENEGGIATORE Si occupa di scrivere il soggetto del film che può essere originale o tratto da un'opera letteraria.

OPERATORI Mdp, sonoro, fonici

THE END

Disclaimer

Le immagini presenti nelle slide sono messe a disposizione degli studenti e delle studentesse che hanno frequentato il modulo *La grammatica cinematografica* (nell'ambito del progetto "CondiVISIONI: il cinema dei diritti a scuola") a esclusivo scopo didattico interno.

Le immagini non possono essere riprodotte o utilizzate a scopo diverso da quello dello studio del suddetto corso di formazione.