

## *Laboratorio di Multimedia II*

### *Tecniche di montaggio*



- **La scelta**
- **Il taglio**
- **Operazioni di raccordo**
- **Campo/Controcampo e scavalcamento di campo**

## **Operazioni di raccordo**

**ATTACCO:** quando le due inquadrature sono tra loro legate da un rapporto di spazio ( stesso luogo più o meno ampiamente inquadrato, zone e soggetti presenti idealmente o realmente nella stessa scena). L'attacco è il passaggio tra due inquadrature dipendenti ed è determinato dall'azione visiva, dal campo di ripresa e dal ritmo.

**STACCO:** quando le due successive inquadrature non hanno tra loro nessun evidente rapporto di tempo e di spazio, ma vi è tuttavia continuità di racconto rispetto all'intera narrazione. Lo stacco è il passaggio tra due inquadrature indipendenti.

## **Operazioni di raccordo**

**PASSAGGIO PROGRESSIVO:** quando le due successive inquadrature non hanno tra loro evidente rapporto di tempo e di spazio e necessitano di una pausa narrativa di maggior durata

Rappresenta pertanto un segno d'interpunzione più forte rispetto alla simultaneità dello stacco ( es: dissolvenza in chiusura, dissolvenza in apertura, dissolvenza incrociata, etc.).

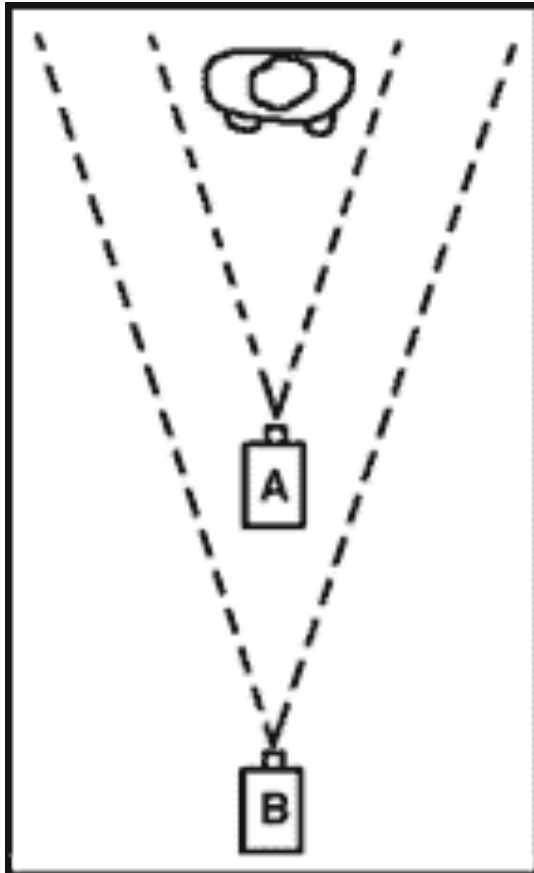
Il passaggio progressivo è il raccordo, di durata variabile, tra due inquadrature indipendenti.

## **ATTACCO SULL'ASSE**

L'attacco sull'asse è l'unione di due inquadrature in cui l'una costituisce l'ingrandimento o la riduzione dell'altra, mantenendo lo stesso asse di ripresa.

Si utilizza l'ingrandimento quando si voglia sottolineare un particolare che nel campo troppo ampio potrebbe sfuggire o quando necessita una lettura più ravvicinata del soggetto.

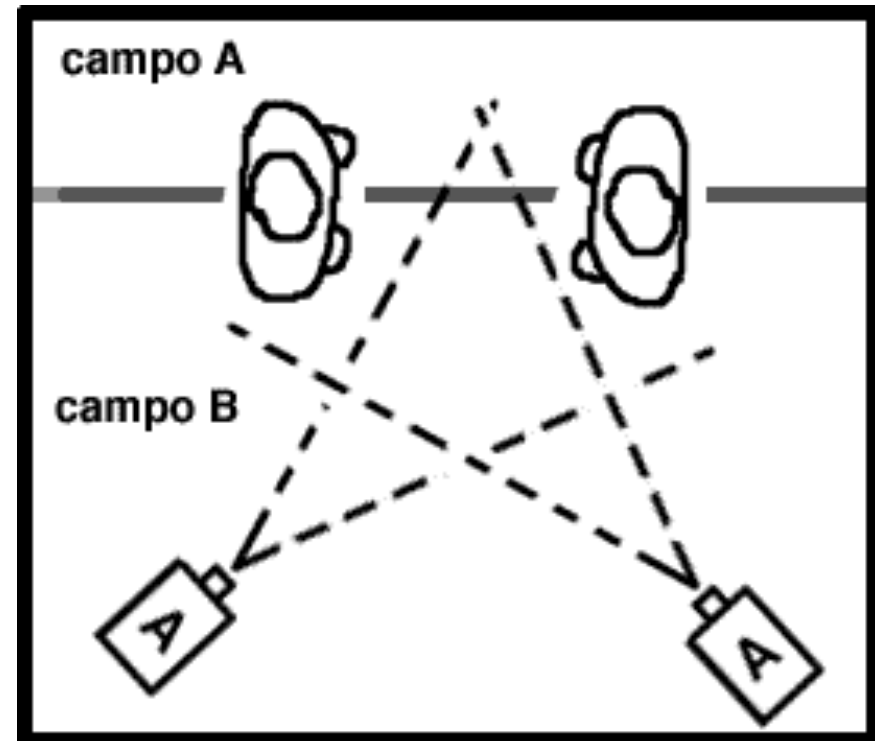
Si utilizza invece la riduzione quando si voglia inserire il soggetto in un contesto ambientale più vasto, o introdurre elementi nuovi



## **Attacco per inquadrature simmetriche**

La modalità tipica di riprendere una conversazione consiste nella realizzazione e poi nel montaggio di due inquadrature simmetriche.

Due soggetti che si parlano determinano una linea virtuale che li unisce e che divide la scena in due campi (A e B), a destra e a sinistra della linea.

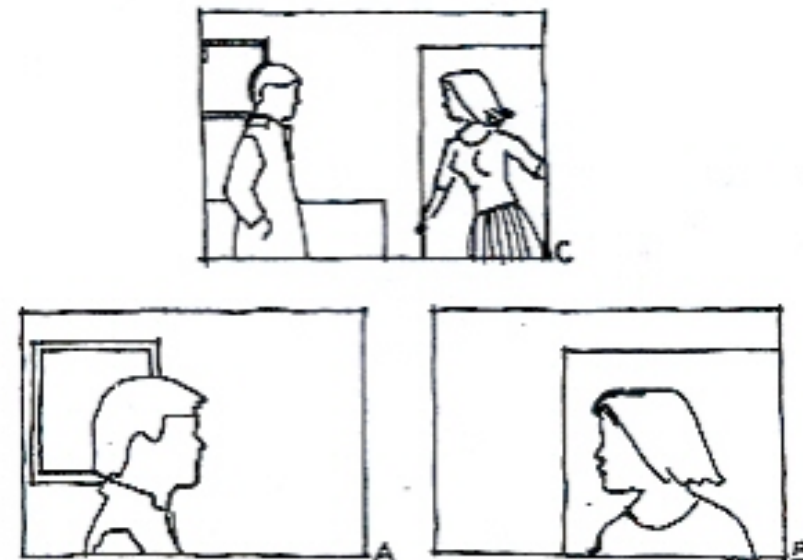
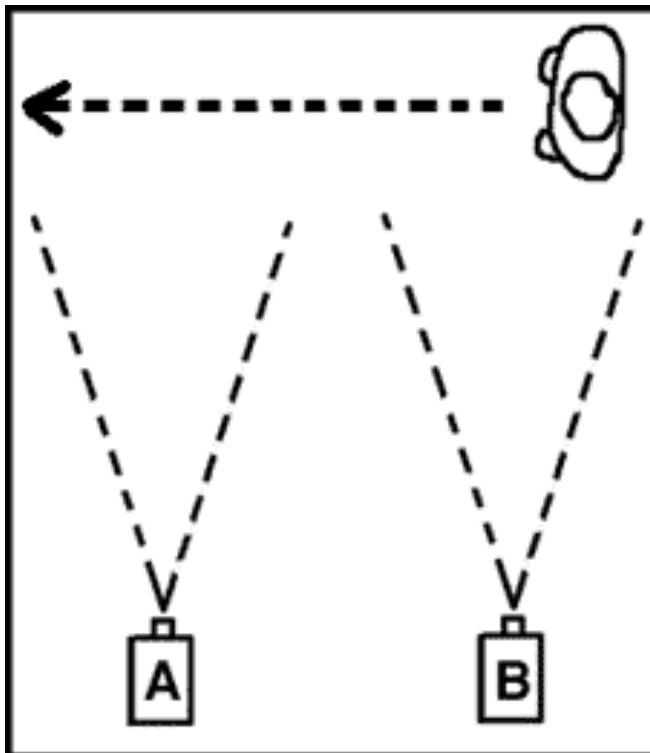


## **Attacchi per angolazioni contigue**

Una conversazione può essere ripresa anche con inquadrature contigue: la camera si sposta mantenendo l'asse di ripresa perpendicolare alla linea virtuale che unisce i due personaggi.

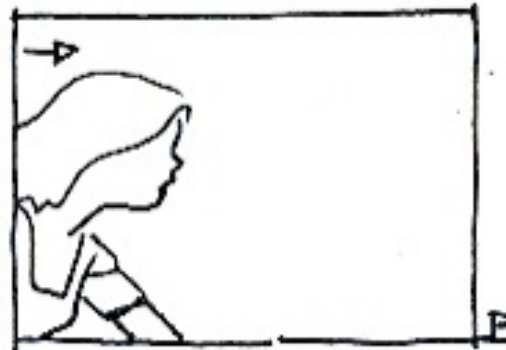
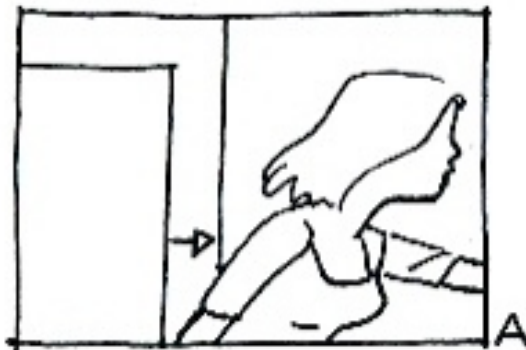
Ovviamente le due o più inquadrature vanno realizzate tutte dentro uno dei due campi determinati dalla linea virtuale che unisce i personaggi.

Questo tipo di attacco è meno consueto di quello per inquadrature simmetriche: nelle inquadrature contigue infatti i soggetti sono ripresi di profilo, che non è una angolazione che favorisce la loro espressività.



Le uscite e le entrate del soggetto debbono essere raccordate in modo esattamente inverso.

Cioè ad una uscita a sinistra corrisponde un'entrata da destra e viceversa, ad un'uscita dall'alto corrisponde un'entrata dal basso o viceversa.



Il soggetto che esce da destra rientra da sinistra e viceversa

Il soggetto che esce dall'alto rientra dal basso e viceversa.



## **ATTACCO SUL MOVIMENTO**

Si ha attacco sul movimento quando il movimento in un'inquadratura viene completato in quella successiva.

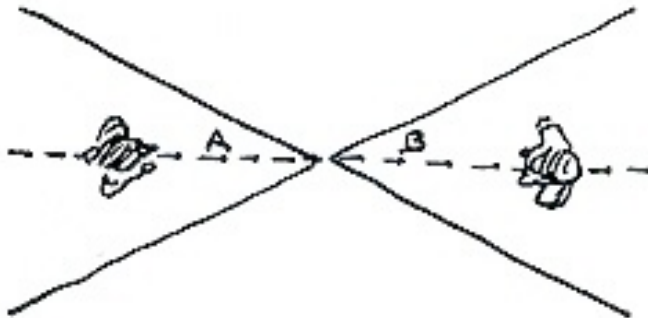
Condizioni essenziali sono:

- 1) che la velocità apparente sia la stessa
- 2) che l'azione sembri continua

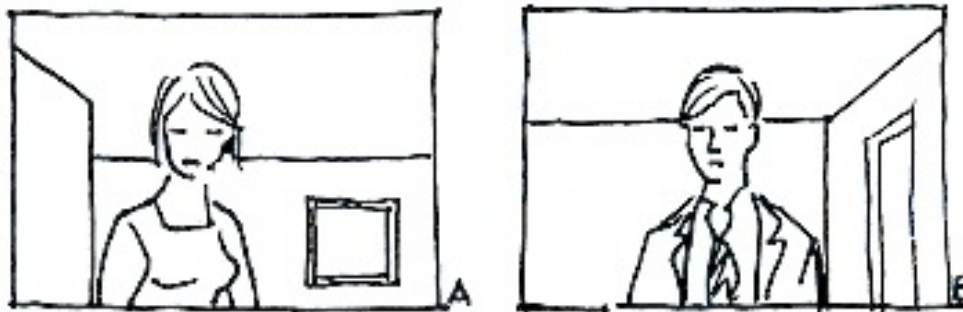
## ANGOLAZIONI SOGGETTIVE E PSEUDOSOGGETTIVE

### SOGGETTIVA

La ripresa può essere definita soggettiva quando risulta come vista attraverso gli occhi del soggetto



Nel caso di due soggettive l'asse della MdP deve essere sulla congiungente degli sguardi



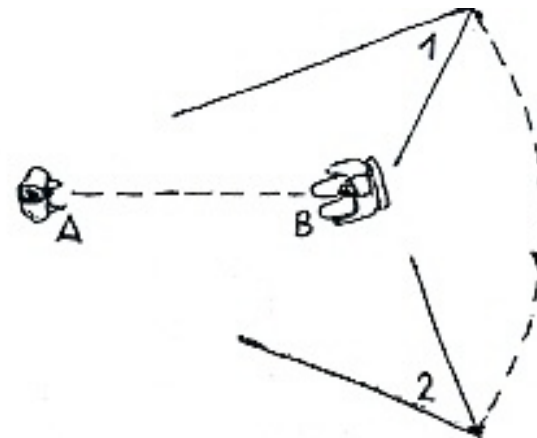
## **PSEUDOSOGGETTIVA**

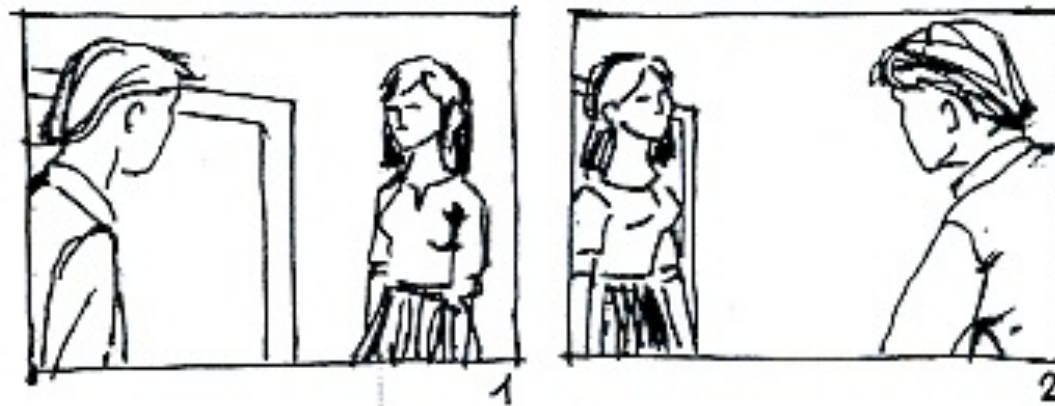
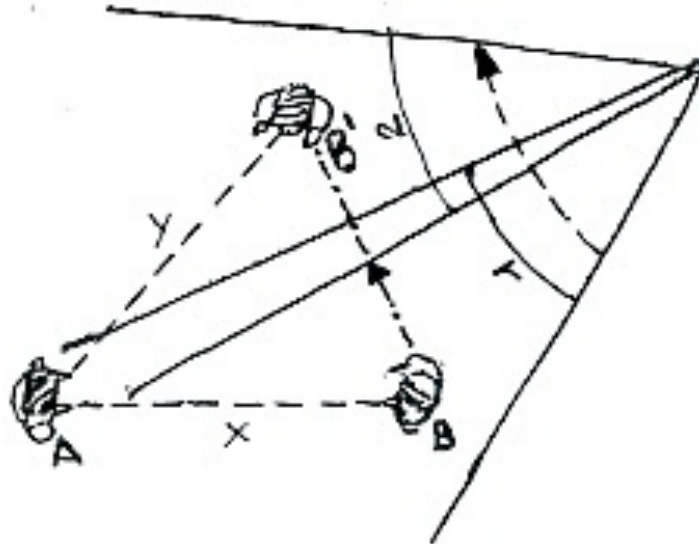
L'inquadratura pseudosoggettiva riprende la scena quasi dal punto di vista del soggetto Fuori Campo. E' l'angolazione oggettiva il più possibile vicina alla soggettiva. La MdP va piazzata di fianco al soggetto Fuori Campo, all'altezza dei suoi occhi, idealmente vicino alla sua guancia

## TECNICHE PER IL CORRETTO SCAVALCAMENTO DI CAMPO

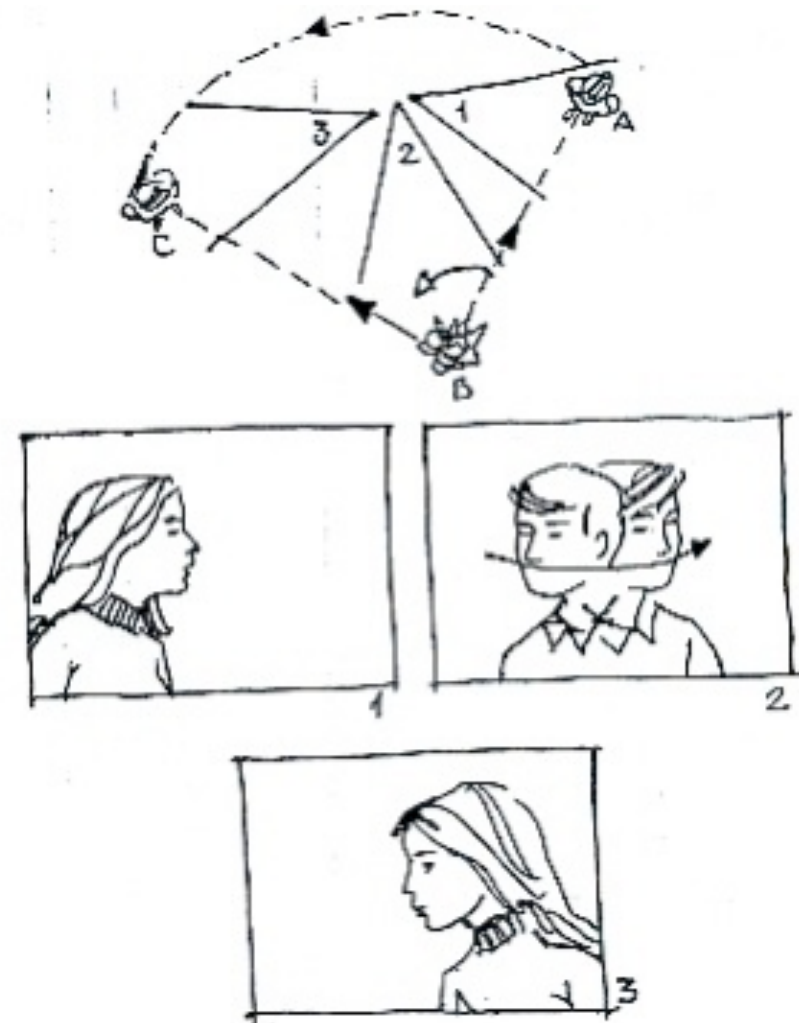
Esistono alcuni sistemi che consentono il passaggio da un settore all'altro, senza confondere la geografia dell'ambiente:

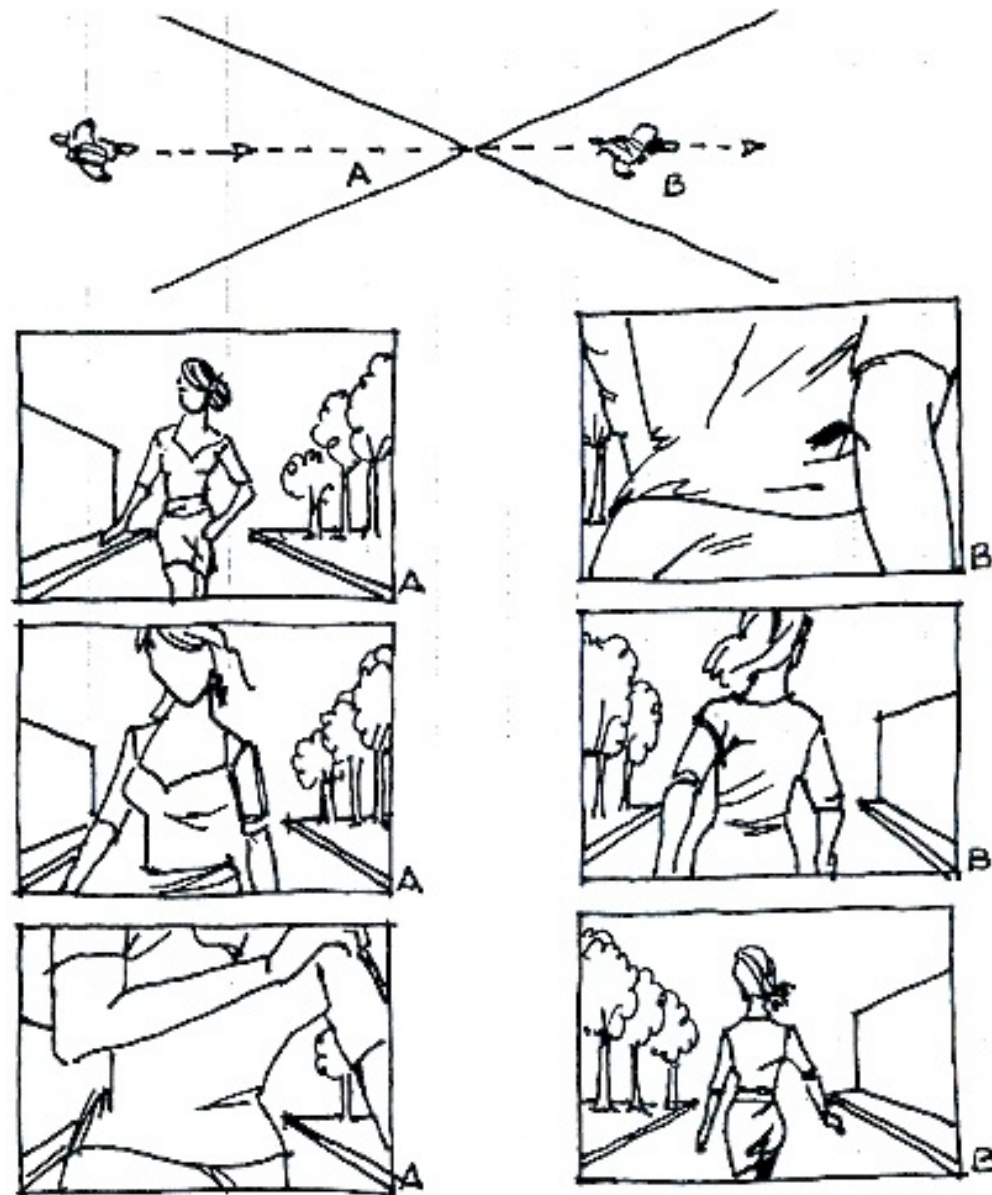
1) per movimento della MdP o dei soggetti. Il caso più semplice è di passare dall'altro lato dell'asse, senza cambio di inquadratura, mediante un carrello.





2) Per spostamento di sguardo  
Quando la MdP inquadra un solo soggetto, per la forza espansiva dell'inquadratura, si intuisce la posizione dell'altro soggetto Fuori Campo che è determinata dalla direzione dello sguardo del primo.





## **ANGOLAZIONI ARBITRARIE**

Le angolazioni arbitrarie, subordinate alla necessità di piazzare la MdP nella migliore posizione per inquadrare soggetti, ambienti e azioni in ogni particolare momento narrativo

Per legare queste inquadrature, talvolta senza relazione tra loro, spesso si ricorre agli **inserti e all'impallamento**

## **INSERTO**

è una breve inquadratura arbitraria posta tra due inquadrature che presentano un salto di montaggio.

es: un soggetto inizia a percorrere una lunga scala: basta inserire un piede che sale qualche gradino per ritrovare il soggetto in cima alla scala sul taglio successivo

## **IMPALLAMENTO**

Si ha l'impallamento quando il soggetto principale dell'azione viene a scomparire, coperto da oggetti, persone o elementi di scena

Tale copertura può avvenire per:

- 1) movimento del soggetto
- 2) movimento di altri elementi di scena
- 3) movimento della MdP

