

Il montaggio cinematografico

Montaggio o editing

L'ordinamento delle scene registrate

Di massima importanza per dare alla rappresentazione una struttura narrativa coerente e riconoscibile e dare significato alle immagini

Gli elementi strutturali

Facendo un parallelo con un testo scritto

- Inquadrature sono le *parole*
- Scene sono le *frasi*
- Sequenze sono i *paragrafi*
- Atti sono i *capitoli*

Le operazioni

1. Selezionare le riprese da utilizzare
2. Organizzare il racconto
3. Sistemare le inquadrature
4. Determinare i punti dei tagli all'inizio e alla fine di ogni inquadratura
5. Mettere a punto i raccordi tra le inquadrature
6. Determinare la modalità di transizione da un'inquadratura all'altra
7. Ricercare il ritmo
8. Organizzare le diverse piste sonore
9. Comporre le piste sonore in un'unica pista: il mixage
10. Scrivere i titoli di testa e di coda e le relative didascalie

Creare organizzazione

Creare una sequenza o microstruttura

Assemblare microstrutture in macrostrutture, mediante **stacchi** tra una sequenza e la successiva

Operazioni di raccordo

Attacco

- due inquadrature 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

- 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**.

Attacco sul movimento

Quando il movimento in un'inquadratura viene completato in quella successiva.

Essenziale che:

- la **velocità** apparente sia la stessa
- l'**azione** sembri continua

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

7

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo

Attacco all'asse

Saldatura tra due inquadrature in cui una costituisce l'ingrandimento o la riduzione dell'altra, mantenendo **lo stesso asse di ripresa**

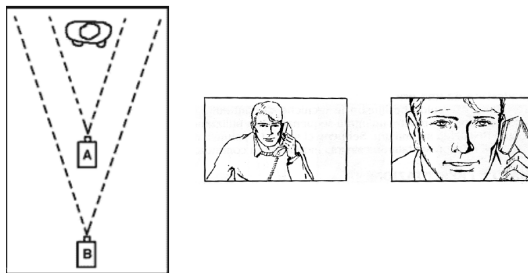
- **ingrandimento** per sottolineare un particolare che nel campo troppo ampio potrebbe sfuggire o quando vogliamo una lettura più ravvicinata del soggetto.
- **riduzione** per inserire il soggetto in un contesto ambientale più vasto, o introdurre elementi nuovi

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

8

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo

Attacco all'asse



Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

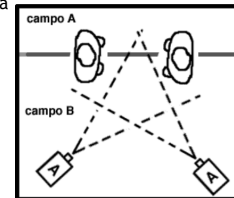
9

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo

Attacco per inquadrature simmetriche

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

I soggetti si parlano e determinano una linea virtuale che li unisce e che divide la scena in due campi: a sinistra e a destra della linea



Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

Il montaggio
Alberti, A. Berolo

Attacco per inquadrature simmetriche

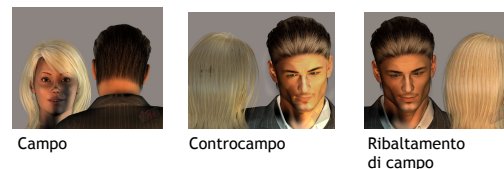
- La focalizzazione o punto di vista può essere soggettivo o pseudo soggettivo
 - Per avere continuità bisogna rispettare la regola degli sguardi
- Le due telecamere devono posizionarsi dalla stessa parte del campo e non devono mai scavalcare la linea immaginaria.
 - un errore di ripresa detto *scavalcamento* o *ribaltamento* di campo

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

11

Il montaggio M.A.
Alberti, A. Berolo

Campo e contro campo



Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

12

Il montaggio M.A.
Alberti, A. Berolo

Campo e contro campo

INQUADRATURE DA SOPRA LE SPALLE

Camera A Camera C

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

13

Il montaggio M.A. Alberti, A. Berolo

Scavalcamento di campo

- In un dialogo occorre fare attenzione per non confondere lo spettatore nel passaggio da una parte all'altra del campo di ripresa:
 - Si può muovere la macchina su un carrello senza cambiare inquadratura
 - Si fa muovere lo sguardo dell'attore per anticipare il cambiamento dell'inquadratura

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

14

Il montaggio M.A. Alberti, A. Berolo

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

15

Il montaggio M.A. Alberti, A. Berolo

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

Il montaggio M.A. Alberti, A. Berolo

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
 - Le inquadrature vanno realizzate tutte dentro uno dei due campi determinati dalla linea virtuale che unisce i personaggi
- Meno usato dell'attacco per inquadrature simmetriche
 - i soggetti sono ripresi di profilo, che non è una angolazione che favorisce la loro espressività.

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

17

Il montaggio M.A. Alberti, A. Berolo

Attacchi per angolazioni contigue

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

18

Il montaggio M.A. Alberti, A. Berolo

Attacco per angolazioni contigue

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

- Ad una uscita a sinistra corrisponde un'entrata da destra e viceversa
- Ad un'uscita dall'alto corrisponde un'entrata dal basso o viceversa.

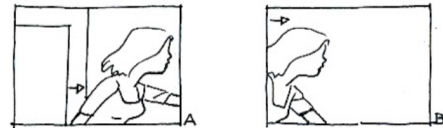
Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

19

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo

Attacco per angolazioni contigue

Il soggetto che esce da destra deve rientrare da sinistra



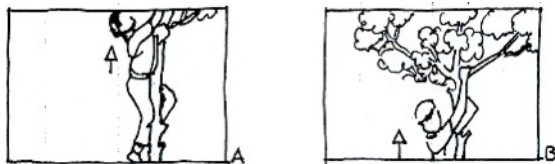
Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

20

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo

Attacco per angolazioni contigue

Il soggetto che esce dall'alto deve rientrare dal basso e viceversa



Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

21

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo

Inserti per ellissi temporali

Quando nel tempo del racconto c'è un'ellissi, spesso si inseriscono delle inquadrature arbitrarie che nel montaggio costituiscono un salto

- Es: un soggetto inizia a percorrere una lunga scala
 - Inserto di un piede che sale qualche gradino e stacco sul soggetto in cima alla scala

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

22

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo

Impallamento

Quando il soggetto principale dell'azione scompare dietro ad oggetti o persone nella scena.

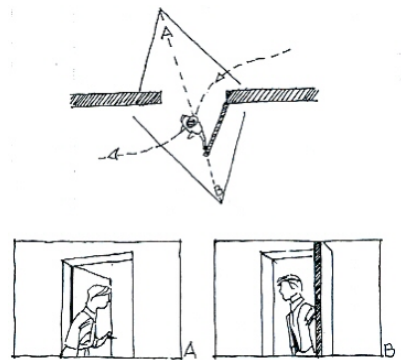
I casi:

- Movimento del soggetto
- Movimento di altri elementi della scena
- Movimento della macchina

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

23

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo



Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

24

Il montaggio
M.A. Alberti, A. Berolo

