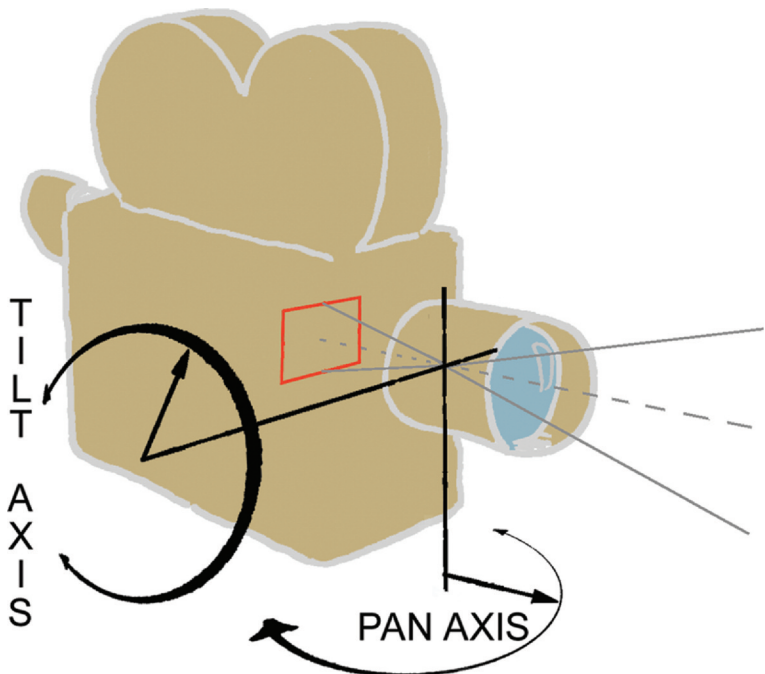


## PARTE A

### IL PUNTO NODALE

La panoramica orizzontale o verticale del punto nodale si verifica quando il centro ottico dell'obiettivo è in asse con il movimento della macchina da presa.



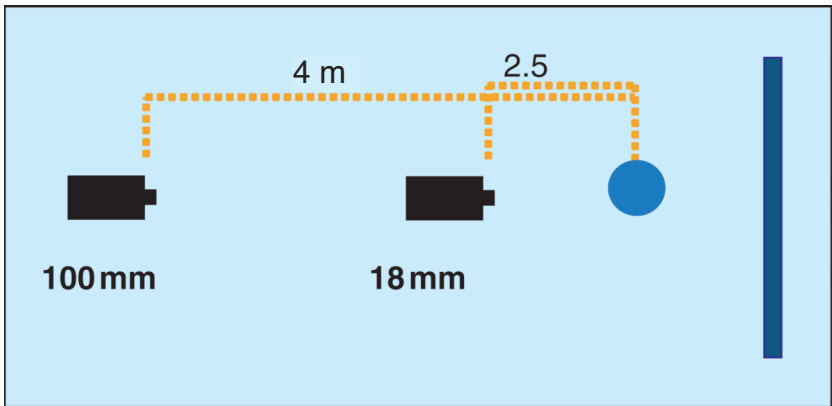
Questo fa sì che il centro ottico dell'obiettivo rimanga fisso durante l'intero movimento della macchina da presa.

Originariamente sviluppata per effettuare movimenti di macchina nelle riprese di oggetti in miniatura ed effetti speciali, la panoramica orizzontale e verticale del punto nodale non crea alcun movimento relativo tra il FG e il BG. La maggior parte delle teste dei treppiedi non sono però state progettate per questo tipo di movimenti, pertanto il loro utilizzo crea un piccolo ma percepibile livello di movimento relativo tra il FG e il BG.

## PARTE B

### PROFONDITÀ DI CAMPO: GLI EFFETTI DEGLI OBIETTIVI SULLO SPAZIO

Nonostante gli obiettivi grandangolari possiedano una maggiore profondità di campo, tutti gli obiettivi hanno la stessa profondità di campo a parità di dimensione dell'immagine. Ecco un esempio:



In questa piantina vista dall'alto sono presenti una parete, un attore (indicato dal cerchio) e una macchina da presa. La macchina da presa, con un teleobiettivo da 100mm, è posizionata a 4m dall'attore: il volto dell'attore è a fuoco, mentre la parete sullo sfondo non lo è. Supponiamo di voler mettere a fuoco sia l'attore che il muro. Senza spostare la macchina da presa, possiamo montare un obiettivo grandangolare da 18mm, ritenendo che questo “abbia una maggiore profondità di campo”.

Adesso sia l'attore che la parete sono a fuoco, ma appaiono troppo piccoli nell'inquadratura, pertanto avviciniamo la macchina da presa per far sì che l'attore abbia le stesse dimensioni che aveva con il teleobiettivo da 100mm.

Portando la macchina da presa a 70cm dall'attore, le sue dimensioni aumenteranno e saremo in grado di vedere una porzione più ampia di parete grazie alla maggiore ampiezza dell'obiettivo da 18mm, ma la parete apparirà nuovamente fuori fuoco. Abbiamo la prova che tutti gli obiettivi hanno la stessa profondità di campo a parità di dimensione dell'immagine.

Ciò non significa che gli obiettivi grandangolari non siano d'aiuto nella creazione di profondità illusorie. Lo sono. Il grandangolo ci consente di posizionare gli oggetti più vicino alla macchina da presa. Ecco un altro esempio:

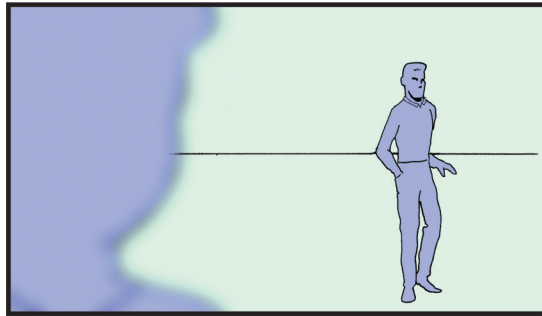


In questa piantina vista dall'alto sono presenti una macchina da presa e due attori. L'attore A si trova a soli 30cm dalla macchina da presa, mentre l'attore B è a una distanza di 30m. Questa inquadratura, ripresa con un obiettivo grandangolare da 15mm, apparirebbe così:



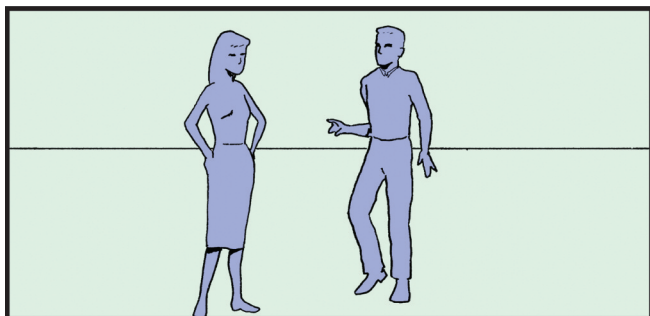
L'attore A, trovandosi nel FG, appare molto grande nel frame rispetto all'attore B, che si trova nel BG. Dell'attore A siamo in grado di distinguere i dettagli del volto e dei capelli, mentre l'attore B si mostra privo di dettagli. L'attore A sembra più grande perché si trova a soli 30cm dalla macchina da presa, mentre l'attore B è posizionato a una distanza di 30m, ovvero è al 10.000% più lontano. Non c'è da stupirsi che l'attore B appaia così piccolo rispetto all'attore A.

Mantenendo la macchina da presa nella stessa identica posizione, provate a sostituire l'obiettivo con un teleobiettivo da 500mm e osservate di nuovo.



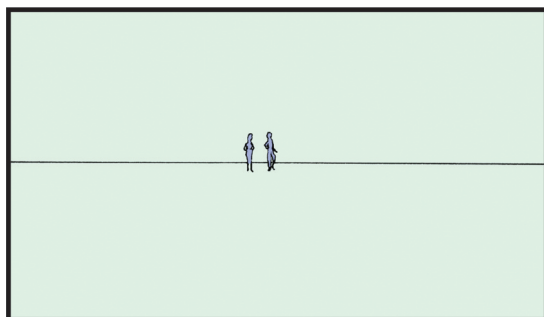
L'inquadratura n. 2 appare piatta perché al suo interno non sono presenti indizi di profondità. Solo l'attore B è a fuoco. L'attore A invece, essendo troppo vicino alla macchina da presa, è fuori fuoco e pertanto non può essere letto come un indizio di profondità.

Fate in modo che gli attori rimangano nelle stesse posizioni e spostate la macchina da presa con il teleobiettivo da 500mm di 760m.



Anche l'inquadratura n. 3 appare molto piatta. Entrambi gli attori sono perfettamente a fuoco e sembra quasi che abbiano la stessa dimensione: questo accade perché si trovano entrambi quasi alla stessa distanza dalla macchina da presa. Ed è proprio questo a rendere piatta l'inquadratura. Un teleobiettivo da solo non può comprimere magicamente l'immagine e appiattire o schiacciare lo spazio; piuttosto questa immagine è piatta proprio perché tutti gli oggetti presenti al suo interno si trovano alla stessa distanza dalla macchina da presa, il che elimina la maggior parte degli indizi di profondità. Il teleobiettivo, tuttavia, può concorrere a escludere gli indizi di profondità.

Ora, tenendo la macchina da presa a più di 760m, utilizziamo un obiettivo grandangolare da 15mm.



Gli attori appaiono come due minuscoli puntini. Tuttavia, ingrandendo l'immagine, l'inquadratura n. 4 appare esattamente come la n. 3.

Utilizzando teleobiettivi più lunghi siamo costretti a far indietreggiare la macchina da presa per poter includere un numero maggiore di oggetti nell'inquadratura. Man mano che spostiamo la macchina da presa guadagniamo sempre più distanza tra il corpo macchina e gli oggetti che intendiamo inquadrare. Questo fa sì che gli oggetti a fuoco mantengano una maggiore distanza dall'obiettivo. Di conseguenza, lo spazio sembra appiattirsi, ma solo perché tutto si trova alla stessa distanza dalla macchina da presa.

Quello che è importante comprendere è che un obiettivo da solo non può "comprimere" o "rendere più profonda" un'inquadratura. La profondità o la piattezza dello spazio non sono conseguenza del grandangolo o dei teleobiettivi. L'obiettivo può essere d'aiuto, ma la creazione di questi due tipi di spazio sarà sempre dovuta alla distanza degli oggetti dalla macchina da presa e alla capacità dell'obiettivo di visualizzarli.

È possibile ottenere uno spazio profondo usando un teleobiettivo? Sì, anche se potrebbe essere più semplice utilizzare un obiettivo più ampio perché consente di includere un numero maggiore d'indizi di profondità.

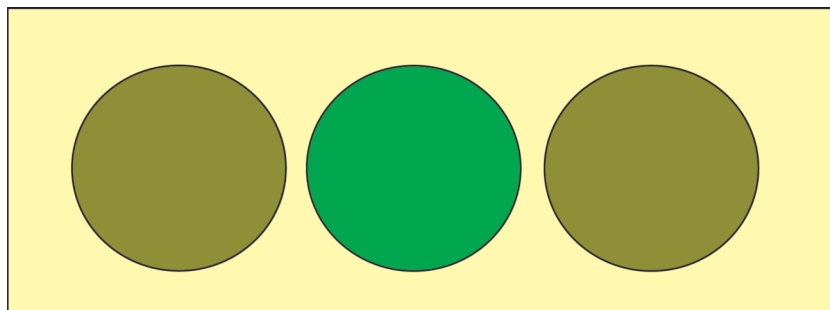
È possibile ottenere uno spazio piatto utilizzando obiettivi grandangolari? Sì, anche se a volte è più facile usare un teleobiettivo per escludere facilmente gli indizi di profondità.

## PARTE C

### LENTI ANAMORFICHE E PELLICOLA DA 70MM

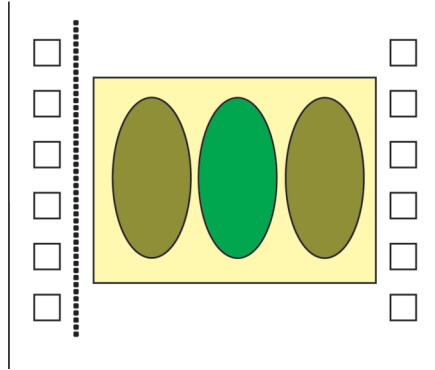
Gli obiettivi standard sono chiamati lenti “sferiche” o “piatte”. Vengono utilizzati per film con aspect ratio di 1.33:1, 1.66:1 o 1.85:1 e per tutti gli spettacoli televisivi che guardiamo. Quando si parla di lenti sferiche o piatte ci si riferisce al fatto che gli elementi in vetro dell’obiettivo sono rotondi (non oblunghi o asimmetrici) e producono un’immagine non distorta.

Nei primi anni '50 Hollywood adottò un sistema che consisteva nell'utilizzo di lenti asferiche o anamorfiche che distorcevano volutamente l'immagine. Questo sistema, reso famoso dalla 20th Century Fox, fu chiamato Cinemascope.

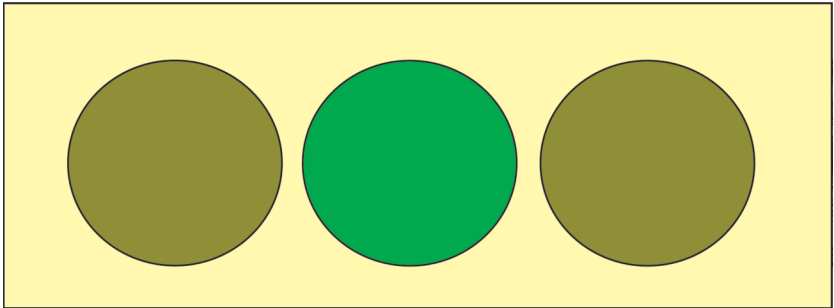


Questa è un'inquadratura 2.40:1 vista attraverso il mirino della macchina da presa. Utilizzando un obiettivo anamorfico, l'immagine si adatterebbe a uno standard frame di pellicola 35mm con un aspect ratio di 1.33:1.





Questa immagine mostra come apparirebbe l'inquadratura precedente in una pellicola da 35mm. L'immagine viene compressa dall'obiettivo anamorfico della macchina da presa per adattarsi al fotogramma standard da 35mm.



Qui abbiamo la stessa inquadratura proiettata sugli schermi cinematografici. L'immagine, compressa in fase di ripresa, viene decompressa da un'altra lente anamorfica sul proiettore.

Il 70mm può riprodurre un rapporto d'aspetto di 2.40:1 senza l'utilizzo di obiettivi anamorfici. Lenti normali e sferiche sono utilizzate con macchine da presa da 65mm per riprodurre aspect ratio di 2.2:1. Le copie mostrate in sala sono in 70mm

(5mm più larghe rispetto al negativo da 65mm della macchina da presa, lasciando così uno spazio nella pellicola per la colonna sonora).

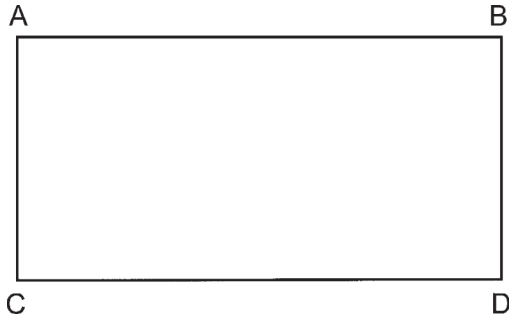
La maggior parte dei film recenti realizzati in 70mm sono originariamente girati in formato anamorfico 35mm o Super 35mm e ingranditi fino a raggiungere i 70mm.

## PARTE D

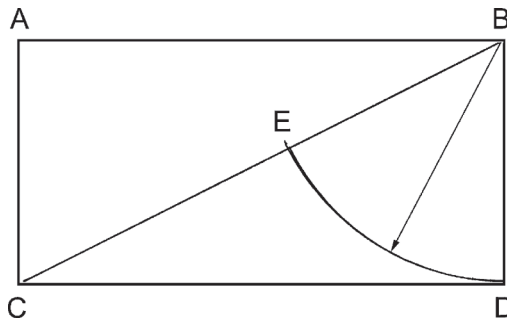
### LA SEZIONE AUREA

---

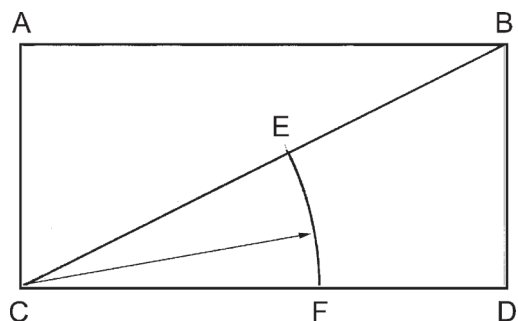
La sezione aurea è una suddivisione della superficie utilizzata a lungo nell'arte classica. Ecco le istruzioni per costruire una sezione aurea tratte dal libro *Composing Pictures* di Donald Graham.



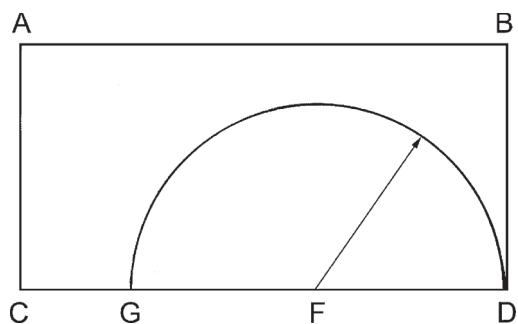
Questo fotogramma 2:1 sarà suddiviso utilizzando la sezione aurea.



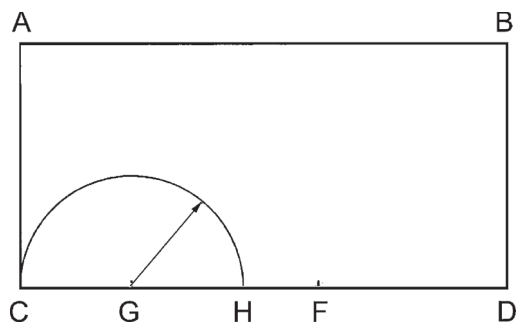
Innanzitutto, dividete il fotogramma a metà con una linea diagonale CB. Quindi trasferite la lunghezza del lato BD del fotogramma sulla linea diagonale, creando EB.



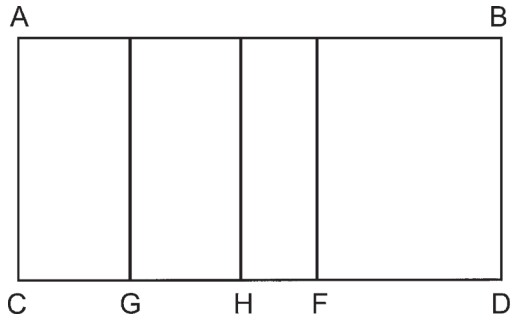
Adesso, trasferite la lunghezza di CE in basso, nella parte inferiore del frame, creando il punto F.



Trasferite la lunghezza di FD sul fondo del frame creando il punto G.



Trasferite la lunghezza del CG sul fondo del fotogramma creando il punto H. Disegnate le linee verticali dai punti G, H e F.

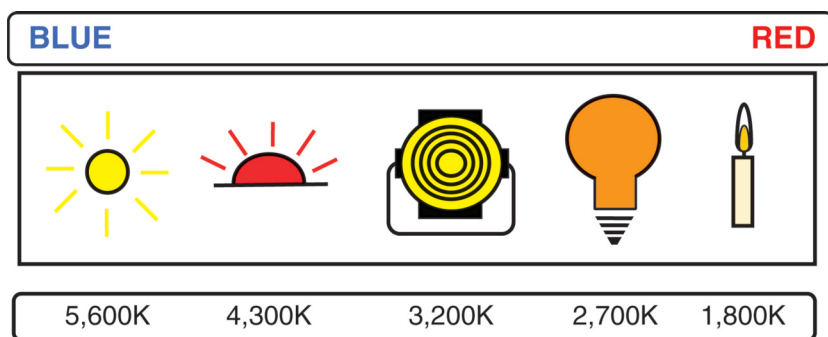


Quest'operazione suddivide il fotogramma in quattro parti non uguali. La relazione proporzionale tra CF e FD è chiamata sezione aurea.

## PARTE E

### COLORE E GRADI KELVIN

Ogni sorgente luminosa produce una luce colorata diversa. Nonostante nessuna sorgente luminosa produca una luce bianca, vediamo la maggior parte delle fonti di luce come bianche, neutre o incolori perché i nostri sistemi di visione sono in grado di compensare le diverse fonti di luce colorate. Possiamo classificare le diverse sorgenti luminose con un sistema, in uso ancora oggi, sviluppato alla fine del 1800 da Lord William Kelvin.



La scala Kelvin ci aiuta a descrivere e confrontare il colore della luce emessa dalle varie sorgenti luminose. Più basso è il numero dei gradi Kelvin, più rossa sarà la luce; più alto è il numero dei gradi Kelvin, più blu sarà la luce. La scala è calibrata in gradi, anche se queste cifre non hanno nulla a che fare con il calore termico. Una luce di 5.600°K non è necessariamente più calda di una luce di 2.700°K.

Una candela a 1.800°K appare piuttosto in basso sulla scala Kelvin ed emette una luce di colore rosso-arancio. Se osservassimo la luce della candela attraverso un prisma, produrrebbe un arcobaleno con una predominanza di luce rossa-arancione.

La lampadina da 60W produce a sua volta una luce arancione, sebbene non dello stesso arancione della candela. La temperatura di colore di una lampadina da 60W è di circa 2.800°K, il che la posiziona leggermente più vicina all'estremità blu dello spettro visibile. Una lampadina da 40W è più rossa (2700°K) mentre una lampadina da 100W è più blu (2900°K), anche se qualsiasi comune lampadina domestica diventa sempre più rossa con l'uso.

Le luci di scena sono concepite per emettere una luce da 3.200°K. Questa luce si posiziona sul lato più rosso dello spettro, ma non così rosso come la lampadina da 60W o la candela. La grandezza o la luminosità della fonte luminosa non fa alcuna differenza. Se una luce è stata prodotta per uso cinematografico, sia che si tratti di una lampadina da 50W che di una lampadina da 20.000W, emetterà una luce da 3.200°K. L'unica eccezione è rappresentata dalla Daylight, la luce diurna.

In questo grafico, al tramonto è stata attribuita una temperatura colore di 4.300°K. La luce diurna media è di 5.600°K, di conseguenza, al tramontare del sole, il numero di gradi Kelvin si abbassa sempre di più (la luce diventa sempre più rossa) man mano che il sole si avvicina all'orizzonte.

La luce diurna, in una giornata media, a mezzogiorno raggiunge circa i 5.600°K. A seconda delle condizioni meteorologiche, della location, della direzione in cui state guardando e del periodo dell'anno, questa gradazione Kelvin cambierà. Ad altitudini più elevate, dove c'è meno atmosfera, la temperatura colore può arrivare fino a 50.000°K. Questa temperatura colore ha una predominanza di luce blu e viola, ma contiene anche tracce di rosso, giallo e verde. È stato progettato un particolare tipo di luce per riprese cinematografiche, volto a simulare il colore della luce diurna. Prodotte da una varietà di aziende e genericamente denominate lampade HMI (Hydrargyrum Medium-Arc Iodide), questi strumenti d'il-

luminazione producono una temperatura colore molto simile alla luce diurna.

Tutte le fonti di luce citate finora (il sole, le luci di scena, le lampadine per uso domestico e le candele) possono essere raggruppate all'interno delle fonti di luce a spettro continuo: ognuna di esse contiene tutte le lunghezze d'onda della luce visibile, in varie proporzioni. Qualsiasi fonte di luce a spettro continuo produce uno spettro visibile, un arcobaleno, che contiene al suo interno tutti i colori, nonostante le proporzioni dei colori possano variare a seconda della fonte di luce. Lampade fluorescenti, al neon, al vapore di sodio e al mercurio sono chiamate sorgenti luminose "a spettro discontinuo" perché la loro lunghezza d'onda è irregolare. Per questo motivo, non possono essere classificate sulla scala Kelvin.

## **LUCE E FOTOGRAFIA**

---

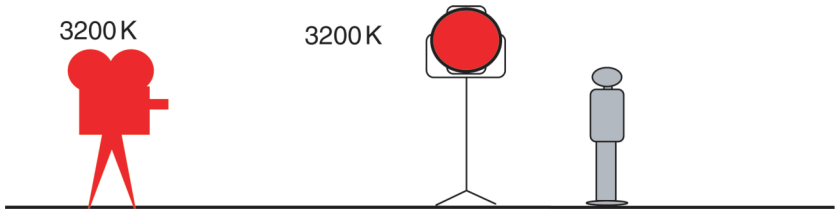
La luce diurna e la luce di una candela differiscono notevolmente per luminosità e colore. Immaginate di guardare una singola candela accesa in una stanza buia e poi di aprire una grande finestra, permettendo alla luce del giorno di riversarsi nella stanza. In pochi secondi, i vostri occhi si adatteranno alla luminosità e al colore blu della luce del giorno e tutto apparirà "normale". Chiudete la finestra e, nella stanza buia, osservate la candela. La sua luce sembrerà di un insolito arancione. Di nuovo, in pochi secondi, i vostri occhi si regoleranno, l'oscurità si attenuerà e la luce arancione della candela diventerà, improvvisamente, bianca.

Né la luce del giorno né quella delle candele sono bianche o neutre. La luce del giorno è troppo blu, mentre quella della candela è troppo arancione. Entrambe le luci ci appaiono neutre perché il nostro sistema di visione ha la straordinaria capacità di adattarsi alle variazioni di luminosità e di colore della maggior parte delle fonti luminose. In effetti, il nostro cervello esegue costantemente degli aggiustamenti per con-

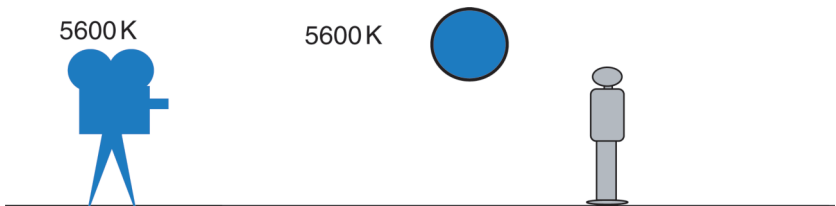


sentirci di percepire quella che ci appare come una luce bianca neutra. Queste regolazioni visive avvengono automaticamente, proprio come il nostro respiro.

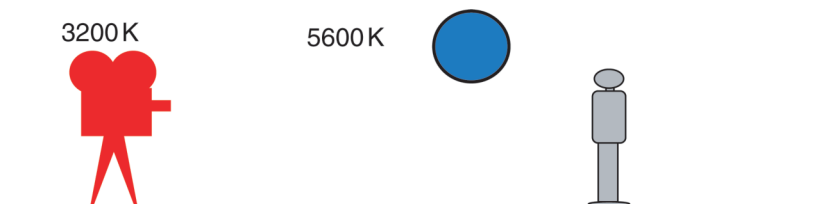
La pellicola, invece, non è in grado di adattarsi alla luce. Le pellicole cinematografiche vengono prodotte per essere compatibili (o bilanciate) con due sole sorgenti luminose: quella per interno, o al tungsteno, è progettata per una luce di  $3.200^{\circ}\text{K}$ , mentre la pellicola per esterni, o per luce diurna, è progettata per vedere una luce di  $5.600^{\circ}\text{K}$ . Queste combinazioni fanno sì che la luce appaia “normale” o “neutra”. Qualsiasi altra combinazione di pellicola e sorgente luminosa altera il colore della scena. Per l’occhio umano, entrambi i tipi di luce appaiono neutri perché il nostro cervello è in grado di regolarli, ma la pellicola non ha questa capacità di adattamento.



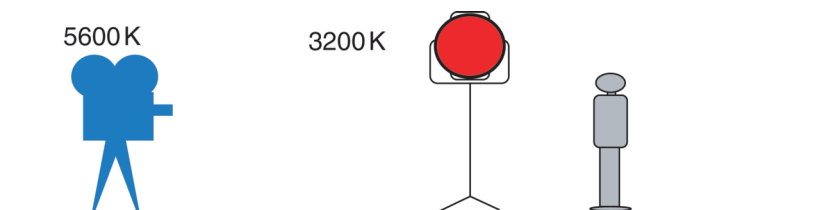
Con questa disposizione, la resa cromatica su pellicola è corretta. La temperatura colore della pellicola nella macchina da presa corrisponde alla temperatura colore della luce. La resa dei colori apparirà normale.



Il colore rimane corretto perché la pellicola utilizzata nella macchina da presa corrisponde alla temperatura colore della sorgente luminosa. La resa dei colori sarà normale.

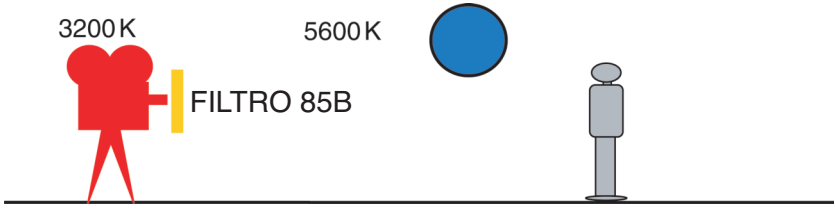


In questo esempio la scena si svolge all'aperto con una luce solare di  $5.600^{\circ}\text{K}$ , ma nella macchina da presa è stata inserita una pellicola da  $3.200^{\circ}\text{K}$ . L'immagine avrà una dominante blu perché la luce del sole di  $5.600^{\circ}\text{K}$  ha una temperatura colore più alta (più blu) rispetto ai  $3.200^{\circ}\text{K}$  della pellicola.



Invertendo i valori e utilizzando una pellicola da  $5.600^{\circ}\text{K}$  con una fonte luminosa da  $3.200^{\circ}\text{K}$ , si otterrà un'immagine dalla dominante arancione. La sorgente di luce ha una temperatura colore inferiore (più rossa) rispetto alla temperatura colore della pellicola da  $5.600^{\circ}\text{K}$ .

C'è una soluzione semplice per ovviare a questo sbilanciamento delle temperature colore dell'illuminazione e della pellicola. È possibile aggiungere un filtro all'obiettivo della macchina da presa o alla fonte di luce per cambiare la temperatura colore della luce che raggiunge la pellicola.



In questo nuovo esempio un attore si trova all'aperto, illuminato da una luce solare da  $5.600^{\circ}\text{K}$ , mentre nella macchina da presa è stata inserita una pellicola da  $3.200^{\circ}\text{K}$ . Girare in queste condizioni darà all'immagine una predominante blu. Poiché la luce del sole è troppo blu, è possibile utilizzare un filtro per rimuovere una parte della luce. Nella ruota dei colori sottrattiva, il giallo è opposto al blu (colore complementare). Posizionando un filtro arancione-giallo (comunemente chiamato filtro 85B) sopra l'obiettivo della macchina da presa, il filtro arancione-giallo assorbe una porzione del suo colore complementare (la luce blu indesiderata) riducendo efficacemente la temperatura colore della luce solare portandola a  $3.200^{\circ}\text{K}$ .

Utilizzare questo filtro bilancia sia la sorgente luminosa che la pellicola. Un filtro assorbe il suo colore complementare. È sottrattivo perché assorbe o rimuove le lunghezze d'onda della luce. Per compensare questa perdita di luce, l'obiettivo deve essere aperto di due terzi di stop (con un filtro 85B) per ottenere un'esposizione corretta.

L'elettronica di una videocamera digitale ha una classificazione della temperatura colore. Attivando il bilanciamento del bianco su una videocamera, la sua elettronica compensa e rende la luce in arrivo neutra e bianca. Alcune videocamere possono automaticamente bilanciare il bianco leggendo la luce ambientale che entra nell'obiettivo e regolando istantaneamente l'elettronica del sistema video.

Far corrispondere la temperatura colore della pellicola alla sorgente luminosa è pratica comune, tuttavia ci sono casi in cui uno sbilanciamento tra i due è intenzionale. Nel caso in cui desideriate ottenere immagini particolarmente blu o arancioni, una mancata corrispondenza tra luce e pellicola vi aiuterà a raggiungere il vostro obiettivo. Qualsiasi cambiamento di colore può essere ritenuto artisticamente corretto, anche quando si tratta di una discordanza tecnica tra la sorgente di luce e la temperatura colore della pellicola. L'unico colore corretto è il colore che volete ottenere.

Molti preferiscono mescolare le temperature colore per dare un aspetto più naturale o vario alla scena. Nel mondo reale mescoliamo continuamente le temperature colore. Una stanza, ad esempio, può essere illuminata dalla luce del giorno che arriva attraverso una finestra e da una lampada da lettura da 60W. Potremmo non notare le differenze di colore così velocemente come facciamo su uno schermo, ma diverse temperature colore possono creare un'ampia varietà di stili visivi.

## PARTE F

### MISCELARE I COLORI SUI MONITOR

Gli schermi televisivi e i monitor dei computer non usano il sistema additivo. Il loro colore è dovuto a un sistema chiamato “miscelazione ottica”, che è simile ma non uguale al sistema additivo. Esaminando gli schermi televisivi e informatici con una lente d’ingrandimento, notiamo che sono composti da centinaia di file di piccoli punti o quadrati rossi, blu e verdi. Questo vale sia per i televisori a valvole convenzionali che per gli schermi al plasma e LCD. Queste file hanno un aspetto simile a questo:



Quando un colore rosso appare sullo schermo, s’illuminano solo i punti rossi. Quando un colore magenta appare sullo schermo, s’illuminano sia i punti blu che i rossi. Quando il bianco appare sullo schermo, s’illuminano tutti i punti. I punti rossi, blu e verdi sono racchiusi insieme, ma non si sovrappongono. Sono così piccoli che i nostri occhi li fondono insieme per creare miscele di colori.

Il sistema additivo richiede che i colori si sovrappongano durante la miscelazione. Poiché i tre colori non si sovrappongono mai sullo schermo di un televisore o di un computer, questo non può essere definito un mix additivo. Il software di un computer può essere calibrato come RGB (additivo) o YCM (sottrattivo), ma gli schermi di tv e computer mescolano il colore con la miscelazione ottica.

## PARTE G

### IL BEAT REGISTICO

---

Il beat (un termine sviluppato in teatro) non si riferisce al ritmo. Un beat registico può essere definito come la relazione o la situazione di base in una scena. Una scena può essere divisa in molti beat. Ogni nuovo beat segnala un cambiamento nelle relazioni tra i personaggi all'interno della scena.

Questa scena illustrerà i beat registici. Si svolge nel backstage di un teatro, dove Jim Schreiber, studente universitario, cerca una cantante rock di nome Maisy Adams.

#### BEAT N. 1

INT. CAMERINO TEATRALE

*Jim si guarda intorno all'interno del camerino. Fa il suo ingresso Maisy.*

**MAISY:** Chi è lei...?!

**JIM:** Io... ehm... sto cercando Miss Adams. Uh... la porta era aperta.

**MAISY:** Lo è ancora. La chiuda mentre va via.

**JIM:** Chi è lei?

**MAISY:** La parrucchiera di Miss Adams. Devo forse chiamare la polizia?

*Jim sta per andarsene, poi ci ripensa e chiude la porta.*

#### BEAT N. 2

**JIM:** Non me ne andrò finché non avrà tenuto fede al suo impegno.

**MAISY:** Cosa?

**JIM:** Devo dire a Miss Adams: *(recitando a memoria)* Avevi in programma un concerto all'Homecoming della mia università, poi il tuo manager l'ha annullato. Forse hai ricevuto un'offerta più remunerativa, ma abbiamo già anticipato 7.500 dollari per l'arena e per la stampa dei biglietti. Il corpo studentesco e la facoltà stanno contando su

di me per risolvere il problema. Ho una responsabilità nei loro confronti.

**MAISY:** Be', lei si trova nei guai, giovanotto. Cosa le fa pensare che l'aiuterò?

### **BEAT N. 3**

*Jim si rende conto di avere davanti Maisy Adams, pur senza i suoi riconoscibilissimi capelli verdi.*

**JIM:** Lei è Miss Adams?

**MAISY:** Proprio così. Adesso ascoltami bene, ho uno spettacolo da fare.

**JIM:** Che ne è stato dei suoi capelli?

**MAISY:** Il verde non è il mio colore naturale. Cosa le ha fatto pensare che l'avrei aiutata?

**JIM:** La disperazione... e i testi delle sue canzoni. Parlano di trattare le persone con amore, rispetto e onestà. Ho pensato che lei fosse tanto sensibile da capire che c'è in ballo la vita di una persona innocente.

**MAISY:** Chi?

**JIM:** Io!

### **BEAT N. 4**

**MAISY:** Guardi...

**JIM:** Jim. Jim Schreiber.

**MAISY:** A causa tua mi sentirò in colpa se mi esibirò nel nuovo spettacolo, ma come pensi che si sentirà quel pubblico se dovessi cancellarlo?

**JIM:** Mi dispiace per loro, ma mi dispiacerebbe ancora di più per me.

**MAISY:** Suppongo che il mio manager sia in grado di gestire la faccenda. È molto in gamba in situazioni incasinate come questa, specialmente se è stato lui stesso a crearle. Hai un contratto o cosa?

### **BEAT N. 5**

**JIM:** *(prende il contratto dalla tasca della giacca)* Non so dirle quanto tutto ciò mi renda felice.

**MAISY:** Sì, ho percepito quelle vibrazioni.

*Le passa una penna.*

**MAISY:** Sai che vogliono che mantenga segreta la mia vera identità.

**JIM:** Non la rivelerò a nessuno.

*Miss Maisy firma il contratto e lo restituisce a Jim.*

**JIM:** Bene, ci vediamo la prossima settimana.

**MAISY:** Divertiti allo spettacolo di stasera.

**JIM:** Io... ehm... non ho avuto il tempo di acquistare un biglietto.

**MAISY:** Puoi guardarlo dal backstage.

*Maisy prende un pass per il backstage dal tavolo della toilette, rimuove il supporto e appiccica il lato adesivo sui pantaloni di Jim.*

*Maisy sorride e Jim arrossisce.*

## FINE

Questa scena può essere suddivisa in cinque beat. Ogni nuovo beat indica un cambiamento nell'intenzione o nella relazione tra Jim e Maisy.

BEAT N. 1: Jim è nervoso e Maisy è ostile.

BEAT N. 2: Jim acquista coraggio e rimane.

BEAT N. 3: Maisy rivela la sua vera identità e Jim sostiene la sua causa.

BEAT N. 4: Maisy è d'accordo; Jim è felice.

BEAT N. 5: Maisy flirta con Jim.

I beat sono utili in diverse occasioni. Gli scrittori li usano per costruire la narrazione di una scena e i cambiamenti nelle relazioni tra i personaggi. I registi usano i beat per guidare gli attori. I beat sono la chiave per comprendere la struttura della storia, le scene e le relazioni tra i personaggi. Esistono diversi modi per definire i beat registici.

1) **Recitazione.** Il modo in cui gli attori recitano le loro battute, le espressioni sui loro volti e il loro linguaggio del



corpo possono delineare i cambiamenti di beat. Saremo in grado di comprendere il cambiamento di umore, i bisogni e le sensazioni di un personaggio se ogni battuta viene eseguita dall'attore in maniera corretta. Un attore può comunicare l'intenzione dello scrittore comprendendo e utilizzando i beat.

- 2) **Messinscena.** I beat possono anche essere evidenziati dalla messinscena degli attori. A ogni cambio di beat gli attori si riorganizzano per mostrare com'è cambiata la loro relazione. Il regista sposterà gli attori in nuove posizioni (seduti, in piedi ecc.) per comunicare al pubblico che le loro relazioni o le loro intenzioni sono cambiate. Il teatro si affida molto a questo metodo di delineazione dei beat.
- 3) **Macchina da presa.** È possibile utilizzare il movimento della macchina da presa per sottolineare i cambi di beat. Il movimento della macchina da presa è solitamente legato al movimento degli oggetti all'interno del fotogramma. Cambiando il punto macchina a ogni nuovo beat la scena può essere raccontata in maniera continua, senza interruzioni.
- 4) **Montaggio.** Se al contrario la scena è stata girata in maniera frammentaria, il montatore avrà a disposizione numerose inquadrature (master, piano a due, primi piani ecc.) che compongono l'intera scena. Questa varietà d'inquadrature è chiamata "copertura". Osservando il materiale a sua disposizione, il montatore metterà in evidenza i beat registici. Potrebbe iniziare con un master per il beat n. 1, utilizzare solo riprese di quinta per il beat n. 2 e solo primi piani per il beat n. 3. Usando questo approccio sono possibili numerose combinazioni, poiché la scena è stata filmata da numerose angolazioni. L'obiettivo del montatore è dare una struttura alla scena in modo che i cambiamenti di beat siano chiari.

5) **Componente Visiva.** Un cambiamento di beat può essere segnalato dalla modifica di una componente visiva. Ad esempio, cambiare lo spazio da profondo a piatto aiuterà il pubblico a percepire il cambiamento di beat.

Nei beat n. 1 e n. 2 il camerino potrebbe essere filmato come uno spazio piatto e dai colori freddi. Nel beat n. 3 Maisy potrebbe sedersi alla sua toeletta e accendere le luci dello specchio, sottolineando la scoperta di Jim (è lei la cantante). Allo stesso tempo, lo spazio potrebbe diventare profondo per aiutare a costruire nuovi conflitti visivi. Nel beat n. 5, la risoluzione, gli attori potrebbero spostarsi in un'altra area del camerino, con una parete dai colori caldi sullo sfondo e un ritorno allo spazio piatto. Maggiore è il cambiamento nelle componenti visive, maggiore sarà l'intensità del beat.

Un regista può scegliere una o qualsiasi combinazione di questi approcci per mettere in luce il beat. Quando si decide di sfruttare la recitazione e la messinscena, i film hanno una narrazione più continua, con un numero minore di stacchi di montaggio. Se invece si ricorre a una narrazione frammentaria, è possibile decidere in post-produzione come verranno gestite le variazioni di beat.

Spesso il metodo in cui sono delineati i beat registici è determinato dal piano di lavorazione o dai limiti imposti dalla produzione. In una soap opera ogni giorno vengono girate così tante scene da rendere impossibile ricorrere a una complessa messinscena o a un dettagliato lavoro con la macchina da presa. In questi casi sono gli attori a delineare i beat, essendo meno dispendiosi in termini di tempo.

Le sit-com televisive multicamera hanno più tempo per la messinscena, ma presentano diversi limiti legati allo stile della ripresa dal vivo e dei set a tre pareti. Sono presenti più attori in scena per mettere in evidenza i beat, ma le possibili angolazioni di ripresa sono molto limitate. In queste situazioni,

i beat vengono solitamente mostrati dalla recitazione e dalla messinscena.

Gli unici limiti che possiedono, nella gestione dei beat, una serie televisiva filmata con una singola macchina da presa o un film, sono il piano di lavorazione e la creatività.

Ignorare i beat trasforma una scena in lunghe sequenze prive di forma. Mettere in luce i beat dà struttura alla scena e aiuta il pubblico a comprenderla meglio.

## PARTE H

### COMPATIBILITÀ DI ASPECT RATIO

---

Ogni volta che i film vengono trasmessi in televisione si verifica un problema di proporzioni. Una pellicola cinematografica da 1.85:1 non si adatta a un normale schermo televisivo NTSC 1.33. Esistono due modi per risolvere il problema.

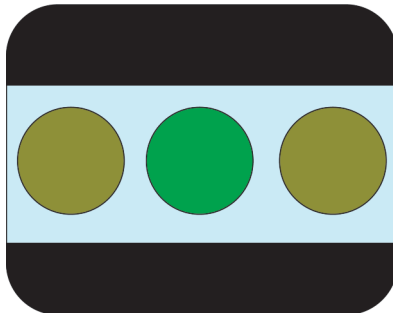


La prima opzione si chiama *letterboxing*. La parte superiore e quella inferiore dello schermo televisivo 1.33 non vengono utilizzate, consentendo di visualizzare le proporzioni corrette del film al centro dello schermo televisivo. Le strette bande nere nella parte superiore e inferiore dello schermo televisivo 1.33 alterano le proporzioni dello schermo a 1.85:1. Molti telespettatori trovano inaccettabile il letterbox perché alcune parti dello schermo restano vuote.



In alternativa, è possibile visualizzare il film 1.85:1 a schermo intero. Invece di ricorrere al letterboxing, l'area dell'immagine al di sopra e al di sotto del fotogramma 1.85:1 viene mostrata, in modo da riempire l'intero schermo 1.33:1. In questo caso il telespettatore vedrà un'area del fotogramma che non è stata proiettata nei cinema. Sebbene la cornice di 1.33:1 non sia la giusta proporzione per la composizione del film, lo schermo televisivo risulta pieno.

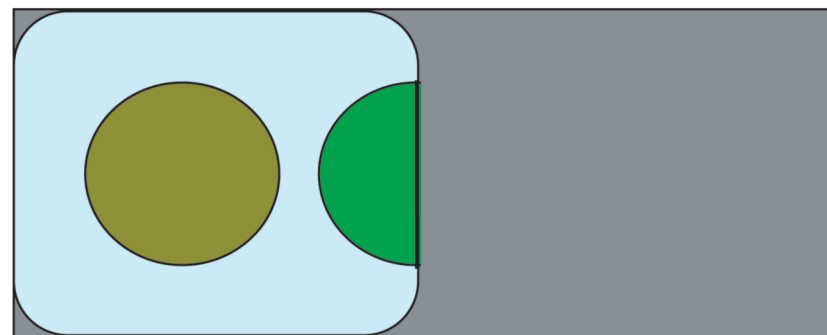
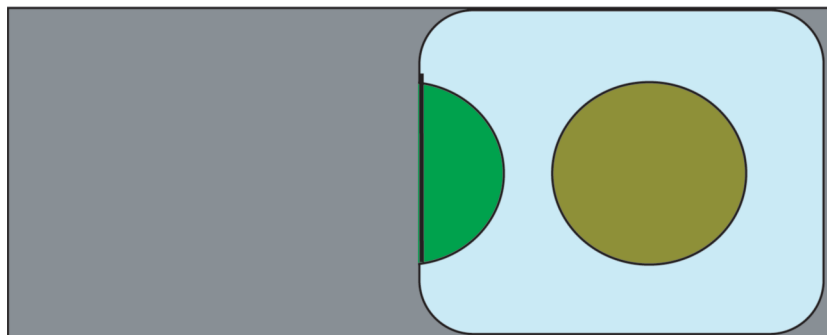
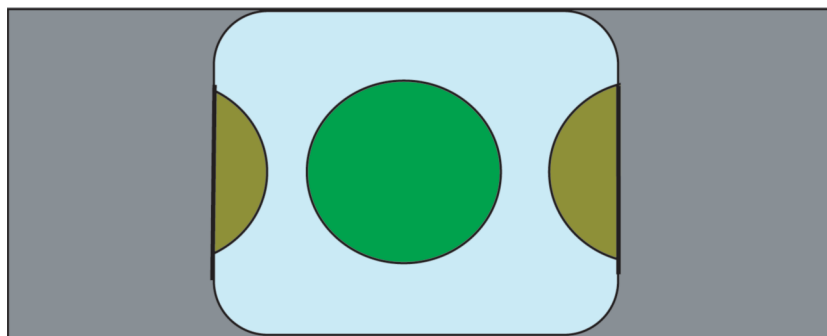
Il problema peggiora quando si presenta un film 2.40:1 su uno schermo televisivo 1.33:1. Sono possibili due soluzioni.



La prima soluzione è, anche in questo caso, il letterboxing. Un aspect ratio 2.40:1 non può adattarsi a uno schermo 1.33:1, a meno che le grandi strisce orizzontali nella parte su-

periore e inferiore dello schermo rimangano inutilizzate. In generale, il pubblico non accetta il letterboxing, perché gran parte dello schermo televisivo 1.33 rimane vuoto.

L'altra soluzione è quella di selezionare e visualizzare solo una parte del frame 2.40:1 sullo schermo televisivo 1.33:1.



Questi diagrammi mostrano le tre scelte compositive disponibili quando un film 2.40:1 viene mostrato su uno schermo televisivo. Il televisore può mostrare solo una parte dell'immagine originale, molto più ampia, il che comporta un cambiamento radicale nella composizione visiva del film.

Le proporzioni HDTV di 16x9 sono molto più compatibili con i film standard 1.85:1, ma non risolvono il problema dei film con un aspect ratio di 2.40:1. Per adattare un'immagine di 2.40:1 su uno schermo 16x9 occorre ricorrere al letterboxing o alla distorsione.

Il mezzo più flessibile per le proporzioni è internet. Sebbene la maggior parte degli schermi dei computer siano 1.33:1, non ci sono regole fisse o standard per le proporzioni dei programmi originali. Gli aspect ratio di internet possono avere qualsiasi forma o proporzione perché non ci sono limitazioni tecniche oltre al formato e alle dimensioni dello schermo del computer.