

Bruce Block

# **Grammatica delle immagini Volume I**

Traduzione  
Giuseppe Contarino



**Dino Audino**  
editore

© 2019 Dino Audino

*srl unipersonale*

via di Monte Brianzo, 91

00186 Roma

www.audinoeditore.it

*The Visual Story*

Copyright © 2008, Bruce A. Block.

First published 2008 by Focal Press

This edition published 2013

by Focal Press

70 Blanchard Road, Suite 402, Burlington, MA 01803

Published in the UK

By Focal Press

2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN

Focal Press is an imprint of the Taylor & Francis Group, an informa business

All rights reserved. The right of Bruce A. Block to be identified as the author of this work has been asserted in accordance with sections 77 and 78 of the Copyright, Designs and Patents Act, 1988.

Authorised translation from the English language edition published by Routledge, a member of the Taylor & Francis Group LLC

Cura redazionale

Alice Crocella

Vanessa Ripani

Claudia Gaudino

In copertina: murali di Emess fotografato a Berlino

*Stampa:* Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma

*Progetto grafico:* Duccio Boscoli

*Logo di copertina:* Pablo Echaurren

Finito di stampare gennaio 2019

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro, effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

# Indice

<b>Introduzione</b>	p. 7
Capitolo primo	
<b>Le componenti visive</b>	9
<i>Il cast degli elementi visivi</i>	9
<i>Le componenti visive basilari</i>	9
<i>Spazio</i>	10
<i>Linea e forma</i>	10
<i>Tono</i>	10
<i>Colore</i>	10
<i>Movimento</i>	10
<i>Ritmo</i>	10
<i>Comprendere e utilizzare le componenti visive</i>	10
<i>Termini</i>	12
<i>Schermo</i>	12
<i>Mondo reale/mondo nello schermo</i>	12
<i>Foreground, midground e background</i>	12
<i>La superficie dell'immagine</i>	13
<i>Progressione visiva</i>	13
<i>Pratica, non teoria</i>	15
Capitolo secondo	
<b>Contrasto e affinità</b>	17
<i>La chiave della struttura visiva</i>	17
Capitolo terzo	
<b>Lo spazio</b>	21
PARTE I: LE SOTTOCOMPONENTI PRIMARIE	21
<i>Lo spazio profondo</i>	21
<i>Gli indizi di profondità</i>	22
<i>Prospettiva</i>	22
<i>Prospettiva a un punto</i>	23
<i>Prospettiva a due punti</i>	25
<i>Prospettiva a tre punti</i>	27
<i>Grandezza relativa</i>	31
<i>Movimento</i>	32
<i>Movimento di un oggetto</i>	32

<i>Movimento della macchina da presa</i>	34
<i>Gradiente di texture</i>	38
<i>Prospettiva atmosferica</i>	39
<i>Cambiamento della forma di un oggetto</i>	40
<i>Differenza tonale</i>	42
<i>Differenza cromatica</i>	43
<i>Altezza relativa</i>	43
<i>Sovrapposizione</i>	44
<i>Fuoco</i>	45
<i>Immagini in 3D</i>	45
<i>Lo spazio piatto</i>	46
<i>Gli indizi di piattezza</i>	46
<i>I piani frontali</i>	46
<i>Grandezza costante</i>	47
<i>Movimento</i>	47
<i>Movimento di un oggetto</i>	47
<i>Movimento della macchina da presa</i>	48
<i>Gradiente di texture</i>	52
<i>Prospettiva atmosferica</i>	53
<i>Cambiamento della forma di un oggetto</i>	53
<i>Differenza tonale</i>	53
<i>Differenza cromatica</i>	54
<i>Altezza relativa</i>	54
<i>Sovrapposizione</i>	55
<i>Fuoco</i>	55
<i>Invertire gli indizi di profondità</i>	56
<i>Differenza tonale</i>	56
<i>Differenza cromatica</i>	56
<i>Gradiente di texture</i>	56
<i>Grandezza relativa</i>	56
<i>Lo spazio ristretto</i>	56
<i>Lo spazio ambiguo</i>	59
<i>I quattro tipi di spazio a confronto</i>	61
<i>Controllare lo spazio durante una produzione</i>	64
PARTE II: L'INQUADRATURA	65
<i>L'aspect ratio</i>	65
<i>L'aspect ratio di un'inquadratura cinematografica</i>	66
<i>L'aspect ratio del frame digitale</i>	67
<i>L'aspect ratio dello schermo</i>	67
<i>Suddivisione della superficie</i>	70
<i>Suddividere il fotogramma</i>	70
<i>Il divisore della superficie</i>	72
<i>A cosa serve suddividere la superficie</i>	75
<i>Spazio aperto e spazio chiuso</i>	78
<i>Lo spazio chiuso</i>	78
<i>Lo spazio aperto</i>	79
<i>I grandi schermi</i>	80
<i>Forte movimento visivo</i>	80
<i>Eliminare le linee stazionarie</i>	83

<i>Contrasto e affinità</i>	83
Box: Film da guardare	86
Capitolo quarto	
<b>Linea e forma</b>	89
<i>La linea</i>	89
<i>Estremità</i>	89
<i>Contorno</i>	90
<i>Chiusura</i>	91
<i>Interserzione dei piani</i>	92
<i>Imitazione attraverso la distanza</i>	93
<i>Asse</i>	93
<i>Traccia</i>	95
<i>Tracce reali</i>	95
<i>Tracce virtuali</i>	95
<i>Il motivo lineare</i>	96
<i>Contrasto e affinità</i>	97
<i>Orientamento</i>	97
<i>Direzione</i>	100
<i>Qualità</i>	101
<i>La forma</i>	103
<i>Riconoscere le forme basilari</i>	105
<i>Contrasto e affinità</i>	107
<i>Controllare la linea e la forma durante una produzione</i>	108
Box: Film da guardare	110
Capitolo quinto	
<b>Il tono</b>	111
<i>Controllare la scala dei grigi</i>	111
<i>Controllo della rifrangenza (scenografia e costumi)</i>	111
<i>Controllo dell'incidenza (illuminazione)</i>	113
<i>Esposizione</i>	115
<i>Convergenza e divergenza</i>	116
<i>Contrasto e affinità</i>	120
<i>Controllare il tono durante una produzione</i>	121
Box: Film da guardare	122
Capitolo sesto	
<b>Il colore</b>	123
<i>La luce</i>	123
<i>La sintesi del colore</i>	124
<i>La sintesi additiva</i>	124
<i>La ruota del colore della sintesi additiva</i>	124
<i>La sintesi sottrattiva</i>	125
<i>La ruota del colore della sintesi sottrattiva</i>	125
<i>Le componenti basilari del colore</i>	126
<i>Tinta</i>	127
<i>Luminosità</i>	127
<i>Saturazione</i>	127
<i>Luminosità vs saturazione</i>	129
<i>Contrasto e affinità</i>	129

<i>Tinta</i>	130
<i>Luminosità</i>	130
<i>Saturazione</i>	131
<i>Caldo/freddo</i>	131
<i>Estensione</i>	132
<i>L'interazione del colore</i>	133
<i>La tinta e il bianco o il nero</i>	133
<i>I colori complementari</i>	134
<i>I colori analoghi</i>	135
<i>Gli schemi di colore</i>	136
<i>Un colore</i>	137
<i>Colori complementari</i>	137
<i>Suddivisione dei colori complementari</i>	137
<i>Suddivisione in tre</i>	137
<i>Suddivisione in quattro</i>	138
<i>Controllare il colore in una produzione</i>	139
<i>La tavolozza dei colori</i>	139
<i>I filtri</i>	140
<i>I filtri per gli obiettivi</i>	140
<i>I filtri per le luci</i>	140
<i>Tempo/location</i>	141
<i>Controllare il colore lavorando in pellicola</i>	141
<i>Controllare il colore lavorando in digitale</i>	142
<i>Il laboratorio</i>	142
<i>Flashing</i>	142
<i>Sviluppo</i>	142
<i>Color timing nella pellicola</i>	143
<i>Color timing nel digitale</i>	143
<i>Box: Film da guardare</i>	143

## Appendice




on line



### Come si usa questo libro

Tutte le immagini a colori di questo libro sono consultabili sul sito web dell'editore:

[www.audinoeditore.it](http://www.audinoeditore.it)

Il simbolo  indicherà all'interno del testo i riferimenti ai contenuti extra che troverete nella sezione Materiali della scheda del libro.