

# Lessico e grammatica del cinema

Christophe e Olivier Defaye

## Insegno con il cinema

### corso 1

Cornice / Nella fotocamera / Fuori dalla fotocamera / Audio disattivato  
Inquadratura, inquadratura, operatore di macchina, campo-controcampo.





## Lessico e grammatica del cinema

di Christophe e Olivier Defaye

"Lessico e grammatica del cinema", dai 6 ai 12 anni, si presenta sotto forma di un percorso composto da giochi ed esercizi creato da film sulla piattaforma: [platform.films-pour-enfants.com](http://platform.films-pour-enfants.com)

Questo corso consentirà agli studenti di identificare e appropriarsi vocabolario, strumenti di analisi ed espressione, ma anche da realizzare attività preparatorie alla realizzazione di un film.



Visto © Katie Sung Lee

### SOMMARIO

#### 1

[Cornice](#) / [Nella fotocamera](#) / [Fuori dalla fotocamera](#) / [Audio disattivato](#)  
Inquadratura, inquadratura, operatore di macchina, campo-controcampo.

#### 2

[Composizione](#) / [Scala in pianta](#) / [Angolo di campo](#)

Campo generale, campo lungo, campo medio, primo piano... primo piano, secondo piano, sfondo, angolo normale, angolo alto, angolo basso, profondità di campo.

#### 3

[Movimenti](#) / [Foto](#) / [Panoramica](#) / [Viaggio](#) / [Zoom](#)

Entrare e uscire dal campo di personaggi e oggetti.

#### 4

[Inquadratura](#) / [Sequenza](#) / [Scena](#)

#### 5

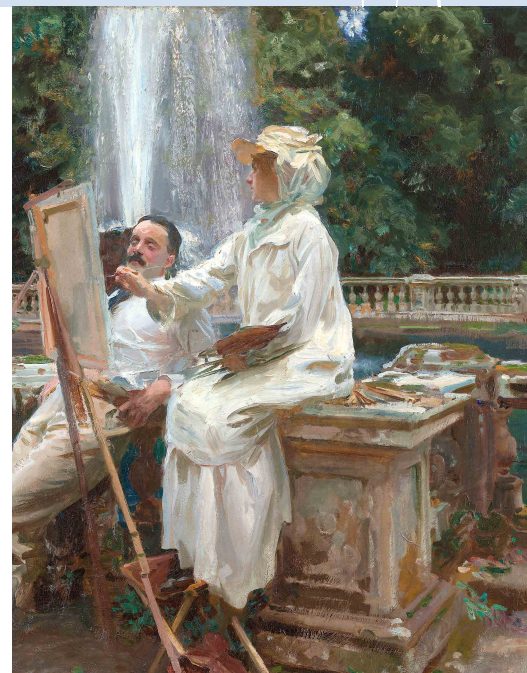
[Storia](#) / [Scenario](#) / [Storyboard](#) / [Regia](#)



## Fine prevista dell'attività

La differenza tra la cornice nella pittura, nella fotografia e il campo nel cinema. L'importanza dell'off-camera come strumento di messa in scena.

Esprimi la tua sensibilità e la tua immaginazione con il linguaggio cinematografico. Dire per essere ascoltato e compreso utilizzando il vocabolario appropriato. Usa il disegno in tutta la sua diversità come mezzo di espressione.



La Fontana, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907

Istituto d'Arte di Chicago

## Presentazione

Difficile immaginare un disegno infinito!

Siamo sempre limitati dalla dimensione del supporto del nostro disegno, a un foglio di carta, un muro, il pavimento del parco giochi...

L'"Arazzo di Bayeux" della regina Matilde (XI secolo) che misura eppure neanche 68 metri di lunghezza potrebbero essere infiniti.

Nella pittura, ma anche nella fotografia e nel cinema, lo siamo sempre delimitato da una cornice che definisce i limiti dell'immagine. Nella pittura, la cornice significa il bordo di un dipinto. L'immagine all'interno della cornice è chiamata campo.

Limitati dalle dimensioni dei disegni, gli artisti hanno trovato molto presto suggerimenti per raffigurare cose fuori cornice, lasciando spazio all'immaginazione spettatori. Ad esempio, disegnando un personaggio che guarda fuori dell'inquadratura invita lo spettatore a immaginare cosa sta guardando questo personaggio e espande lo spazio del dipinto in un certo modo.

E al cinema?

A differenza della pittura o della fotografia, un film te lo permette rappresentare le cose in un periodo di tempo. Durante questo periodo, il quadro di la telecamera può muoversi e quindi gli oggetti, i personaggi possono uscire dal campo o inserisci il campo. Anche quando la fotocamera non si muove, il personaggi o oggetti in movimento possono entrare o uscire, un'auto, una nuvola per esempio.

Nel cinema ciò che lo spettatore può vedere si chiama campo e ciò che non può vedere non vedere ma immaginare si chiama off-camera.

Tutti i registi usano questo trucco con immagini e suoni.

Un suono che fa parte della scena come una voce, un rumore o una musica, ma non vediamo la fonte di questo suono, è fuori campo.

Se la sorgente del suono non fa parte della scena, si parla di suono spento.

Nel caso di una voce, quella di un narratore che non può essere visto, si parla di voce fuori campo.

Il controcampo è una tecnica che consiste nel riprendere lo stesso scena da due angolazioni opposte.

## I grandi affreschi

### Pitture rupestri

Alcuni quadri nella stanza dei Tori della grotta di Lascaux (18.000 anni), fino a cinque metri di lunghezza.

### Affreschi antichi

Il Mosaico di Alessandro (2.200 anni) misura 5,80 m per 3,10 m.

### La rinascita

L'affresco del soffitto della cappella Sistina, dipinto di Michelangelo a 16 secolo misura 40 x 14 m (560 m<sup>2</sup>).

### Arte di strada

L'affresco più grande d'Europa Gli artisti francesi Ella e Pitr sul tetto del padiglione 3 del Parigi-Expo Porte de Versailles ha una superficie di 25.000 mq e l'artista brasiliano Eduardo Kobra, realizzato in occasione dei Giochi Olimpici del 2016 grande affresco del mondo: 190 metri di lunghezza.



## Domande sul cinema

Questionario per gli studenti.

. Cos'è una cornice per pittura?

La cornice è il bordo di un dipinto.

. Qual è il campo nel cinema?

Il campo è tutto ciò che è visibile all'interno dell'inquadratura durante la registrazione film, tutto ciò che lo spettatore può vedere.

. Cos'è l'off-camera nel cinema?

Fuori campo è tutto ciò che è fuori dall'inquadratura, ciò che lo spettatore non può vedere non vedere.

. Cos'è un suono spento nel cinema?

Un suono spento è un suono che non fa parte della scena e la cui fonte non può essere vista nell'inquadratura.

. Quali sono le principali differenze tra una fotografia e un film?

Un film ci permette di rappresentare le cose ma anche il movimento delle cose nel tempo. Dall'invenzione del cinema parlante, il film ha reso possibile l'uso dei suoni.

Vocabolario Scopri di più...

Framing è l'azione di inquadrare, cioè scegliere cosa entrare entro i limiti del quadro.

Quando si gira un film, il cameraman con la sua macchina fotografica (o cameraman) è responsabile **inquadratura**.

È possibile modificare la struttura di un'immagine da una foto o da un film dopo la sparatoria: ecco il **ritaglio**.

**Altri significati della parola cornice**

Telaio da biliardo

Telaio dell'alveare

Ambiente di vita

Telaio della bicicletta

## Attività

1. Scrivere un testo utilizzando le parole cornice, campo, fuori campo e voce fuori campo (dai 9 ai 12 anni).  
**(materiale tratto dai film "Bunny Magic" e "L'ispettore e l'ombrello" per questa attività p 3).**
2. Descrivi gli elementi visivi e sonori di un film di tua scelta, sia dentro che fuori dalla telecamera (dai 9 ai 12 anni).
3. Spiega cosa sul campo ti permette di immaginare cosa c'è fuori dallo schermo (dai 9 ai 12 anni).
4. Inventare una scena con qualcosa nell'inquadratura e qualcosa fuori dallo schermo (dai 9 ai 12 anni).
5. Nominare gli elementi visivi o sonori che possono entrare o uscire dall'inquadratura anche quando la telecamera è ferma (dai 6 ai 12 anni).  
(elementi che, attraverso il loro movimento, possono essere a volte nell'inquadratura e talvolta fuori inquadratura).  
Un'auto, una bicicletta, un treno, un'onda, una nuvola, un personaggio, un animale (un pesce, un uccello...), una parte di un personaggio (una mano, una gamba...), un oggetto tenuto da una persona (un cucchiaino, un'ascia...)
6. Disegna un oggetto quando è nell'inquadratura e poi quando è fuori dall'inquadratura (dai 6 ai 12 anni).  
Esempio: un delfino che salta...
7. Immaginare da un'immagine che rappresenti un personaggio nell'inquadratura un personaggio fuori campo (dai 6 ai 12 anni).  
(materiale tratto dai film "One More Beer" e "Raoul" per questa attività p 4).
8. Immagina dove il personaggio avrebbe potuto essere un secondo prima e dove potrebbe essere un secondo dopo.





