

LEZIONE 3

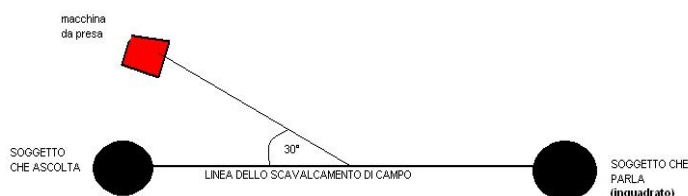
Dentro l'inquadratura

Scavalco di campo, fuoco, luce

Campo, controcampo, scavalco di campo

Si parla di campo e controcampo solo se questi sono messi in relazione fra loro. Semplificando, si definisce "campo" l'inquadratura del soggetto principale, "controcampo" ciò che sta davanti a lui/lei, l'inquadratura speculare al campo. Ponendo di dover riprendere un dialogo fra due persone, una di fronte all'altra, dobbiamo far attenzione a non effettuare uno "scavalco di campo", cioè quell'effetto che disorienta lo spettatore creando confusione circa la disposizione spaziale.

Lo spazio del quadro, del frame, viene diviso in due metà. Ciascuno dei due soggetti occupa una metà, sempre la solita, per tutta la durata del dialogo. Per far apparire il dato soggetto sempre nella sua metà, dobbiamo tracciare una linea immaginaria che unisce le sommità delle due teste che si fronteggiano. Questa sarà la linea dello scavalco di campo, che non è oltrepassabile. Le riprese del dialogo verranno quindi effettuate tutte a destra della riga (o tutte a sinistra). L'angolazione ottimale per riprendere il soggetto parlante è di 30° rispetto al soggetto che tace.



Fuoco

La messa a fuoco dipende da molti fattori: l'ottica, l'estensione dello zoom, le condizioni di luminosità e l'apertura del diaframma.

La lente, l'ottica, che ha più profondità di campo è il grandangolo, quella che ne ha meno è il teleobiettivo. Applicando il grandangolo, anche i particolari più lontani dalla macchina da presa sono a fuoco, così come il primo piano. Questo però crea uno schiacciamento della profondità dello spazio inquadrato, e una distorsione di arrotondamento ai limiti del quadro. Viceversa con il teleobiettivo riusciamo a mettere a fuoco particolari molto lontani dalla macchina da presa, ma tutto il resto, davanti e dietro essi, risulterà sfocato.

Per essere sicuri/e della messa a fuoco occorre fare il **focus spot**, una funzione della videocamera che assicura la nitidezza del particolare. Per farlo dobbiamo zoomare al massimo sul particolare del soggetto inquadrato, impostare digitalmente il fuoco spot, e tirare indietro lo zoom fino al piano in cui desideriamo riprendere. Questo accorgimento ovviamente si fa

soltanto quando non sono in movimento né il soggetto né la macchina da presa. In caso di movimento del soggetto per avere un fuoco ottimale occorre calcolare prima i movimenti e muovere di conseguenza il fuoco, solo e soltanto quando questo è sulla ghiera dell'obbiettivo! In caso di fuoco digitale, o di riprese improvvisate, se non avete un monitor di controllo, è consigliabile mettere il fuoco in automatico e lasciar perdere i virtuosismi...

Il fuoco dipende anche dalle condizioni di luce e dal **diaframma**. Il diaframma è un dispositivo interno alla videocamera che riproduce il meccanismo della pupilla: regola la quantità di luce che entra nella videocamera e quindi che bagna l'immagine.

In una condizione di luce scarsa occorre aprire il diaframma per far entrare più luce e fare in modo che anche i particolari inquadrati si possano distinguere nitidamente. Viceversa quando c'è molta luce dobbiamo chiudere il diaframma affinché l'immagine non si "bruci", cioè il bianco non spari, diventando quasi fosforescente.

Ovviamente questa è la regola base che possiamo modificare a seconda degli effetti che vogliamo ottenere sull'immagine.

In una condizione di luminosità diffusa, chiudendo il diaframma si accentua la profondità delle cose inquadrature, le imperfezioni della pelle raccolgono ombre e diventano narrative, il passaggio luce-ombra si fa più graduale evidenziando i volumi. Viceversa aumentando la luce e aprendo il diaframma le imperfezioni tendono a sparire. Quanto più si zooma tanto più dobbiamo aumentare la luce.

Bilanciamento del bianco

Nelle videocamere digitali possiamo decidere la temperatura di colore (fredda o calda, ad esempio) da dare all'immagine. Questo si ottiene bilanciando il bianco. Per bilanciare il bianco dobbiamo stringere l'inquadratura su una superficie perfettamente bianca, non riflettente, nelle condizioni di luce con cui vogliamo riprendere e "fare il bianco" (selezionare sul menu della videocamera "bilanciamento del bianco" e poi "una press" fino a che il pulsante non smette di lampeggiare).

La temperatura colore è tarata su una barra di tungsteno nera che assume colori diversi a seconda della temperatura a cui viene riscaldata. A 5200° Kelvin ha il colore della luce solare, a 3200° Kelvin quello della luce artificiale.

La temperatura del colore in realtà dipende dalla temperatura della luce con cui illuminiamo. La luce del sole è una luce fredda, seppure cambia a seconda del momento del giorno e delle condizioni atmosferiche (al tramonto ad esempio è rosata), altre luci fredde artificiali sono il neon, o i led bianchi, che più di tutti si avvicinano allo spettro della luce esterna. Le lampadine a incandescenza, i faretti, i fari, ecc sono luci calde. Per "scaldare" una ripresa è sufficiente fare il bilanciamento su una luce fredda, oppure far riflettere una luce fredda su una superficie riflettente di colore caldo, o apporre delle gelatine, e viceversa.

Ovviamente il bianco si può calcolare anche su una superficie riflettente, su una sorgente di luce, o su un altro colore...se la macchina considererà quello come bianco gli effetti saranno psichedelici...

Prima di qualsiasi modifica all'ambiente occorre accertarsi che l'immagine restituita dal mirino della vostra videocamera sia il più fedele possibile! Regolate la retroilluminazione, il colore, i

contrasti del display in maniera che quello che vedete attraverso il mirino sia ciò che effettivamente vedrete poi sul monitor del computer in fase montaggio, e sul teleschermo. Cercate di accordare il monitor del computer, il display della videocamera, e il vostro televisore, alla realtà, vi risparmierete spiacevoli sorprese!

Illuminazione, luci e ombre

La luce quindi può essere diffusa (molteplici fonti di illuminazione non dirette sul soggetto), diretta, riflessa o riverberata.

Il **riverbero** si ottiene quando la luce passa attraverso una superficie traslucida bianca che aumenta il grado di illuminazione. La stessa cosa che accade con alcuni tipi di nuvole. Il riverbero spesso rovina le riprese creando una luce lattiginosa diffusa, come una nebbia luminosa difficilmente attenuabile.

La **luce riflessa** si ottiene facendo picchiare la luce su una superficie lucida che diventa a sua volta fonte di illuminazione quanto più è riflettente. In generale è una luce leggermente più morbida e diffusa di quella diretta, diventa più morbida quanto più la superficie riflettente è opaca. Quando impostate le luci occorre tener presente che tutto quello che è nella stanza creerà riflessi, riverberi, aumenterà, diminuirà, scalderà o raffredderà la luce che porterete. La **luce morbida e diffusa** è quella che non crea ombre e di cui è più difficile trovare la fonte. All'opposto c'è la **luce concentrata**, cioè emessa da una fonte piccola, potente, e diretta sul soggetto che genera passaggi chiaroscurali più bruschi e maggiori contrasti. Si può esasperare questo tipo di contrasto lavorando anche attraverso il montaggio fino ad ottenere delle pozze di luce, delle sagome, delle silhouette, da cui difficilmente si risalirà all'origine.

Il soggetto di una ripresa può essere illuminato da varie angolazioni, cambiando così la dimensione, la posizione, il colore, e l'intensità delle ombre.

La **luce frontale** fornisce una buona visione d'insieme, un'immagine molto leggibile ma poco emozionale. Quanto più sarà forte tanto più si azzereranno i difetti, le imperfezioni della pelle, fino ad avere un ritratto più estetico che narrativo.

La **luce laterale o di taglio** si ha quando la fonte è laterale rispetto al soggetto, quanto più sarà radente tanto più si noteranno i volumi e quindi le imperfezioni, le pieghe del vestito; quanto più sarà forte tanto più ci saranno contrasti sul viso, passaggi chiaroscurali definiti, geometrici e netti, quanto più sarà tenue tanto più le ombre saranno accarezzate, meno spietate. La **luce dall'alto o a pioggia** genera forti contrasti, soprattutto sul viso dove si formano zone in piena luce e triangoli neri. Crea un effetto di schiacciamento sul soggetto.

La **luce dal basso** produce ombre innaturali, inquietanti, che fuggono verso l'alto. Il **controluce** si ha ponendo la fonte d'illuminazione dietro il soggetto, si evidenzia in questo modo la silhouette. Per riprendere in condizioni di controluce dobbiamo aprire il diaframma per schiarire e rendere visibile il soggetto, con il rischio che lo sfondo si bruci completamente; o, viceversa, chiudere il diaframma per fare in modo che il soggetto sia completamente buio e che invece diventino distinguibili le figure o il paesaggio sullo sfondo.

Attenzione ai flash fotografici! Sparano sul soggetto una luce improvvisa che satura irreversibilmente quegli istanti di ripresa.

Le **ombre** sono tanto più scure e **nette** quanto più la luce è concentrata, direzionata e intensa.

Sono più **morbide** quando la luce è diffusa, proviene da diverse sorgenti nessuna delle quali picchia il suo fascio direttamente sul soggetto.

Sono **deformate** quando la fonte è troppo vicina al soggetto o viene dal basso.

Sono **colorate** quando due fasci colorati illuminano il soggetto da due angolazioni diverse, quindi si avranno due ombre incidenti, colorate della luce che in quel punto illumina senza generare l'ombra.

La **penombra** è quella zona sfumata nel passaggio ombra-luce, si produce quando il soggetto è illuminato da più direzioni.

A seconda del faro che userete avrete ombre diverse. Un faro genera una luce diffusa, un pc (proiettore) definisce progressivamente meglio fino ad arrivare al sagomatore (l'occhio di bue).

Il **dimmer** è quell'interruttore graduale che regola l'intensità di luce.

Al colore delle luci corrispondono diversi stati d'animo. Questo si può ottenere bilanciando il bianco, apponendo delle gelatine davanti ai fari, o, al limite, con lampadine colorate. Il colore, il bilanciamento, cambiano l'effetto che il video ha sulla spettatore, e quindi modificano il giudizio che questi avrà del soggetto ripreso.

Tendenzialmente i colori freddi corrispondono a situazioni di malessere e quelli caldi a emotività e affettività.

Il rosso, l'arancio e il giallo sono considerati colori attivi, positivi e vicini.

Il verde, l'azzurro e il violetto sono valutati come colori passivi, negativi, legati all'infinito e alla trascendenza.

Addirittura sono stati associati particolari colori ad epoche storiche. Il periodo egizio è legato al verde, quello bizantino all'oro, quello romano al rosso ecc, ecc.

Tutto questo non può prescindere dalla soggettività dello spettatore. Il rosso può essere letto come amore, o forza, ma anche come guerra e furore.

Fonti

- Salvatore Mancinelli, "Illuminotecnica teatrale", Sabbioni Editore.
- Alessandro Amaducci, "Il video. L'immagine elettronica creativa", Lindau, Collana Strumenti.
- Alessandro Amaducci, "Il video digitale creativo", Nistri-Lischi.