

La regola dei terzi

Una delle regole più seguite in fotografia è quella che consiste nella divisione del frame (fotogramma) in tre parti, sia orizzontalmente che verticalmente. Si individuano in questo modo quattro linee e quattro punti di particolare interesse visivo (alcune fotocamere offrono la possibilità di visualizzare nel mirino tale schema). Se paragoniamo questa divisione con quella ottenuta tracciando i due assi mediani, ci rendiamo conto della maggiore dinamicità offerta da questa regola. Centrare l'immagine, infatti, conferisce un equilibrio assoluto, apprezzabile in alcuni casi, ma ritenuto generalmente innaturale. Si valuti ad esempio la pittura bizantina: in essa lo schema centrale è applicato con assoluto rigore e risultava sicuramente funzionale al periodo storico. Nella seconda metà dell'800 la fotografia e le stampe giapponesi ebbero tanta influenza su alcuni dei pittori più innovativi, tra i quali Claude Monet, introdussero l'asimmetria. La regola dei terzi mette ordine a un criterio di decentramento generalizzato.

La sezione aurea

Una regola di assoluto rilievo storico è la sezione aurea. A essa fanno riferimento capolavori quale il Partenone o, parzialmente, la *Gioconda* di Leonardo da Vinci. La sezione aurea può riguardare anche la musica e l'anatomia: misurate ad esempio la distanza tra il gomito e l'estremità delle dita e moltiplicate per 1,61; noterete che la misura corrisponde alla lunghezza del braccio. Per passare ad applicazioni apparentemente più banali, la tessera sanitaria, la carta di credito, le carte da gioco napoletane o le schede telefoniche, sono tutte in rapporto aureo.

La sezione aurea di un segmento AB è la parte media proporzionale fra l'intero segmento e la parte rimanente:

$$AB : AC = AC : CB$$

Se prendiamo in considerazione il formato 35 mm, i cui lati misurano 24x36 mm, notiamo che la sezione aurea del lato orizzontale ha una misura vicina a quella ricavata dalla regola dei terzi.



Chez Mondrian, Paris 1926

Augusto Pieroni, analizzando la fotografia "Chez Mondrian, Paris" del 1926 di André Kertész osserva, tra l'altro, che la composizione centrale dettata dal montante della porta viene immediatamente arricchita dalla collocazione sul primo terzo delle gambe del tavolo ed in particolare dal vaso posto su un punto d'incontro degli assi. Pieroni sottolinea che Kertész spostò il vaso per soddisfare la regola. Le differenti profondità e gradazioni di grigio conferiscono ulteriore dinamicità alla fotografia.

Liberamente tratto da "Leggere la fotografia" di Augusto Pieroni, Edizioni EDUP 2011, pagg. 124-125.

Questo fatto ci deve rendere consapevoli che non è necessario disporre gli elementi con precisione assoluta, ma è sufficiente collocarli in maniera credibile per trasmettere all'osservatore un modello per il quale siamo educati, talvolta inconsciamente.

La posizione strategica

La posizione strategica è una regola più libera di quelle appena descritte. Si tratta semplicemente di decentrare senza tuttavia imporre proporzioni definite. Si tratta insomma di rendere più dinamica una fotografia evitando accuratamente di centrare le linee, senza tuttavia imporre una posizione precisa. Secondo questa regola l'orizzonte, ad esempio, non sarà mai collocato al centro ma notevolmente al di sopra o al di sotto: ricordate che nulla è più fastidioso di una linea appena decentrata o leggermente inclinata, perché sarebbe immediatamente percepita come un errore.



La regola dei 180°

La regola dei 180° riguarda la ripresa video-cinematografica. Come abbiamo sostenuto in apertura, ogni inquadratura implica la scelta di cosa riprendere e di cosa escludere. A questo riguardo, nel cinema si usano i termini **campo** e **fuoricampo**. A differenza della fotografia, dove la scelta è generalmente definitiva, nelle riprese video campo e fuoricampo possono alternarsi. D'altronde, la presenza di uno spazio non inquadrato è spesso percepibile anche senza la necessità di inquadrarlo, poiché possono essere presenti rumori esterni all'inquadratura che interagiscono con lo spettatore. Un soggetto, ad esempio, potrebbe uscire dall'inquadratura e continuare a parlare (l'audio viene modificato per trasmettere la sensazione di lontananza). In questo caso si parla di **fuoricampo attivo** ed è abbastanza comune da parte dei registi rendere partecipe lo spettatore del luogo nel suo insieme, con inquadrature che prima di arrivare ai primi piani siano passate attraverso campi lunghi. L'appuntamento di due persone

- 1 Tessera sanitaria e rappresentazione della sezione aurea.
- 2 H. Cartier-Bresson, Granada 1933.
- 3 Anche una semplice fotografia "vacanziera" può trarre giovamento dalla regola dei terzi. Si noti inoltre l'arricchimento fornito dalla cornice naturale dalla vegetazione nella parte inferiore, che trova continuità nella roccia aggettante sul mare.



ai tavolini di un caffè, ad esempio, può essere introdotto da una panoramica della piazza in cui si trova il locale. A questo punto, continuando l'esempio, i due personaggi possono essere ripresi di profilo, con un campo medio, seduti uno di fronte all'altro. Com'è possibile rappresentare il dialogo tra i due protagonisti?

A meno che gli stessi non siano estremamente ravvicinati, nel qual caso potrebbe esserci un momento cruciale della storia, le inquadrature si alternano sui volti dei due personaggi. È a questo punto che interviene la **regola dei 180°**. Le riprese vanno eseguite confermando la posizione dell'inquadratura di campo medio. In questo modo il personaggio seduto a destra guarderà sempre verso sinistra dove si trova l'altro che, a sua volta, avrà lo sguardo rivolto sempre a destra. L'alternanza dei primi piani costituisce il **campo** ed il **controcampo**.

Lo **scavalcamento di campo** è considerato un

errore, perché genera confusione. Non mancano tuttavia degli esempi di trasgressione alla regola, ma si consiglia molta cautela e, soprattutto, bisogna assicurarsi che il cambio d'asse venga fatto a vista, con un movimento della macchina o degli attori.

Nella televisione lo scavalcamento di campo non è frequente, anche perché gli studi sono generalmente strutturati con una parte visibile, l'ambientazione scenografica, ed una di servizio dove stanno gli operatori. Possono fare eccezione quelle situazioni in cui l'eventuale presenza del pubblico può essere funzionale per mostrare il carattere pubblico di un dibattito; in questo caso lo scavalcamento di campo può essere introdotto.

Si sarà notato, infine, che i registi spesso "giocano" prestandosi a inquadrature con gli operatori, fornendo a chiare lettere l'idea di essere in uno studio televisivo. Lo scavalcamento di campo fa parte del gioco.

Scavalcamento di campo

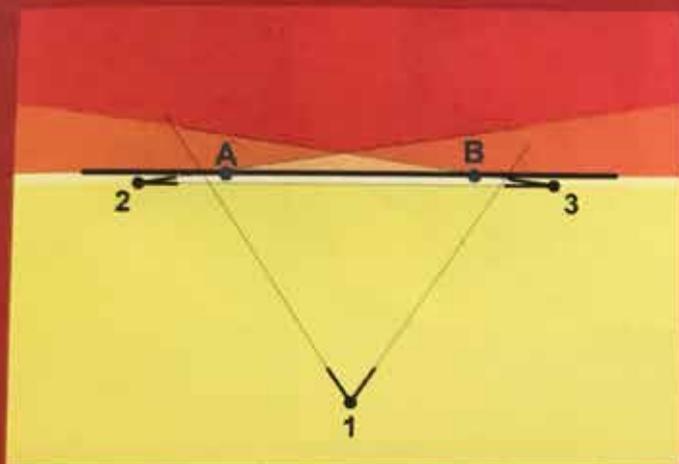


Esercizio: colloquio a due

Riferendoci allo schema di pagina 332, vediamo come vengono inquadrate due persone nel corso di un'ipotetica intervista.

Si immagini uno studio televisivo dotato di tre telecamere: quella centrale è utilizzata per la visione d'insieme dei due personaggi (A) e (B) nello studio (campo medio), le altre due per le inquadrature singole più ravvicinate (primo piano).

Tracciando un asse tra (A) e (B) definiamo lo spazio praticabile dai tre operatori, visualizzato in giallo. La zona rossa, invece, rappresenta lo spazio da evitare per non incorrere nello scavalcamento di campo.



La posizione 1 viene assunta per la ripresa del campo medio, le 2 e 3 per le riprese in campo e controcampo.

Queste ultime hanno una particolarità: oltre al soggetto principale, che appare perfettamente a fuoco, mostrano il secondo personaggio ripreso di spalle e sfocato. Per questo motivo si è scelto di angolare maggiormente le riprese rispetto allo schema di pag. 332.

Si potrebbe obiettare che questo tipo di ripresa, così stretta, è utilizzata più in un set cinematografico che televisivo, e che in questo ambito è molto più frequente l'uso di una sola macchina da presa. Evidentemente potete procedere in questo modo, ma essendo un esercizio da fare collettivamente, con tre macchine si risparmia tempo. Anzi, il carattere formativo della proposta non esclude

l'uso degli smartphone, per rendere più rapida l'esecuzione e passare rapidamente al montaggio.

Se invece si preferisce procedere con una sola videocamera va altrettanto bene, avendo cura di far recitare gli attori in modo alternato, dedicando qualche inquadratura, oltre a quello che parla, anche a colui che ascolta.

Eseguite anche uno scavalcamento di campo passando, senza interruzione, dal campo giallo a quello rosso: fatelo con un'inquadratura media, pensando di mostrare anche il pubblico che assiste all'intervista.

Simulate dunque una qualsiasi conversazione e montate alternando i primi piani (campo e controcampo) con le riprese d'insieme (campo medio).



Esercizio

Colloquio a tre

Una variante più complessa dell'esercizio precedente riguarda la presenza di tre persone non allineate, ma disposte a triangolo.

Noterete che si tratta di un caso più cinematografico che televisivo.

Per stabilire più facilmente la posizione della videocamera, ci si può ancora aiutare con l'ausilio della grafica.

Si abbiano quindi tre soggetti (A), (B) e (C) non collocati su un'unica linea.

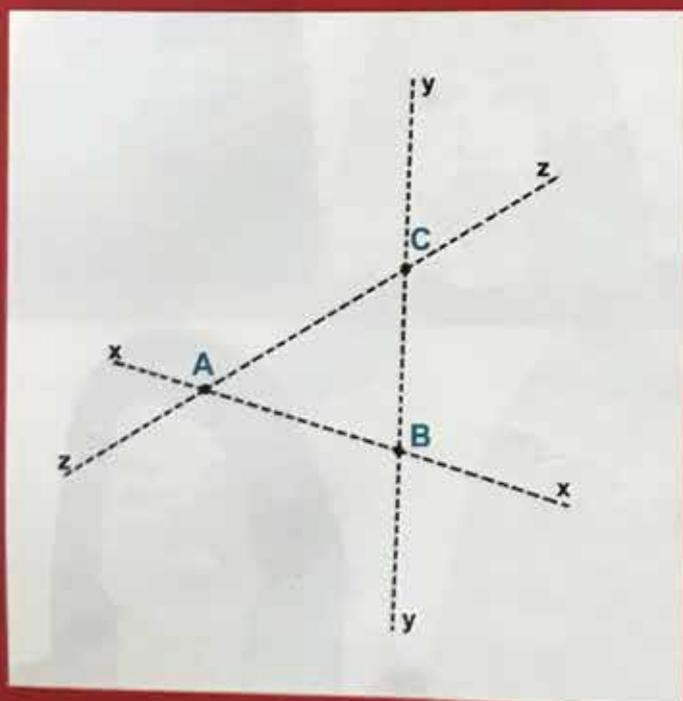
Per quanto casuale possa essere la loro disposizione, formeranno comunque i vertici di un triangolo A-B-C.

Tracciamone allora i lati, prolungandoli. Abbiamo ottenuto tre assi:

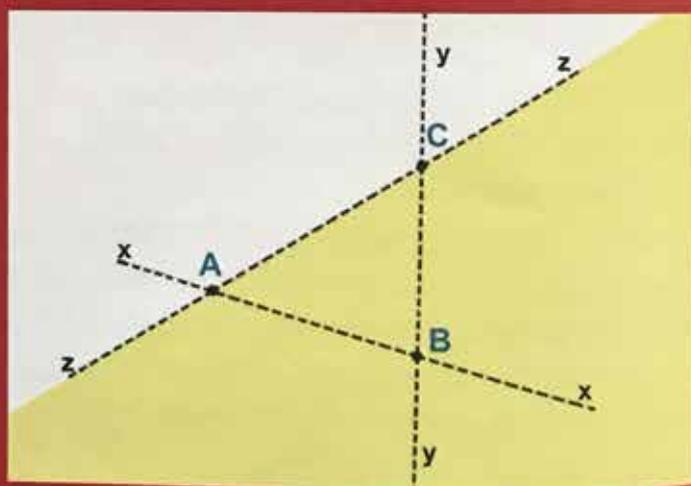
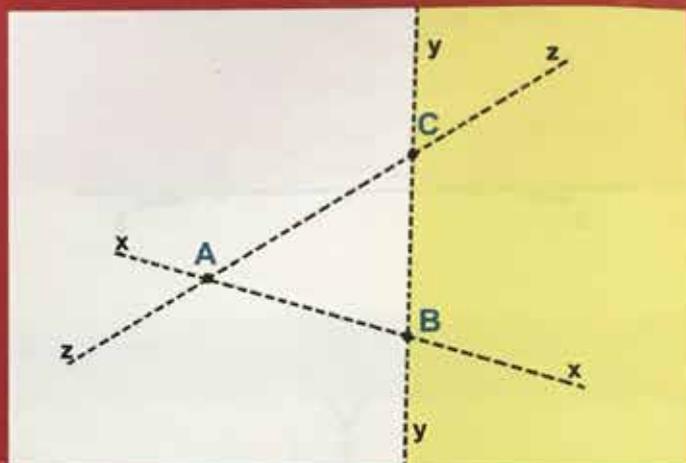
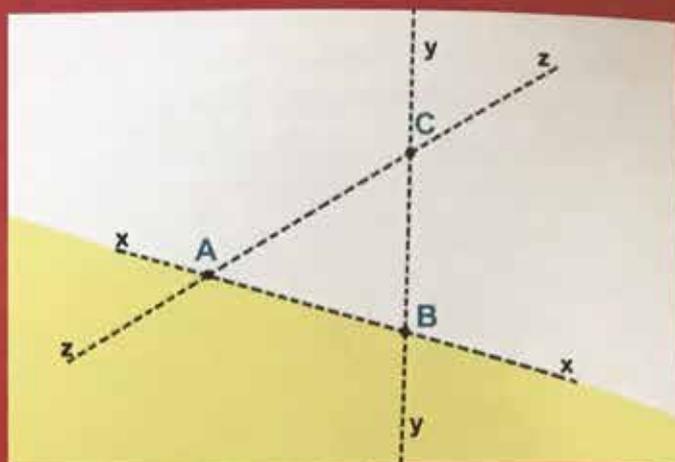
l'asse X su cui troviamo (A) e (B);

l'asse Y su cui troviamo (B) e (C);

l'asse Z su cui troviamo (A) e (C).



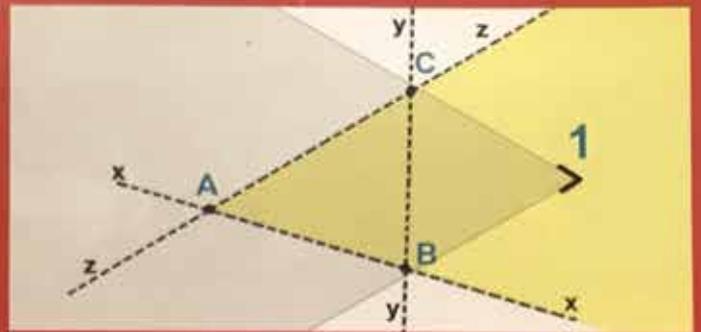
Ogni asse determina due zone, una gialla e una bianca; possiamo decidere di posizionare la nostra videocamera in una o nell'altra.



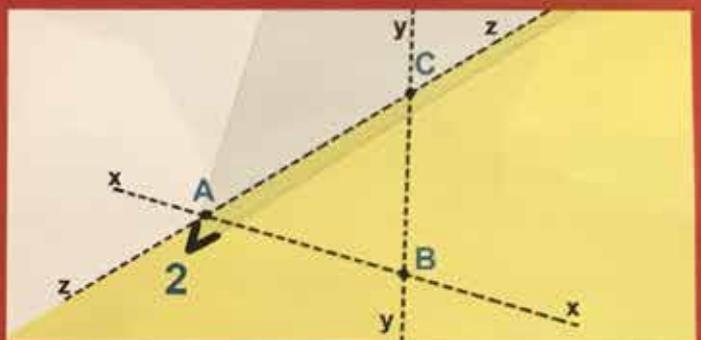
Nell'ipotesi di riprese larghe, con tutti i personaggi inquadrati, non si riscontrano particolari problemi, mentre questi possono aver luogo se si stringe sui volti. Infatti, con un punto di ripresa scorretto, la posizione del volto potrebbe risultare sbagliata, disorientando lo spettatore.

Procediamo quindi, ipotizzando un colloquio fra i tre.

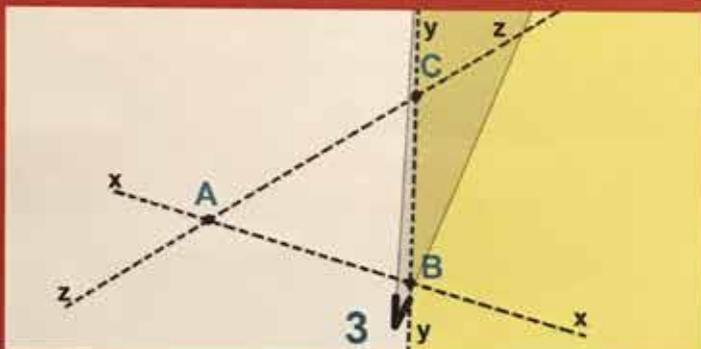
(A) parla rivolgendosi a (B) e (C): L'inquadratura comprende (A) al centro, frontalmente, (B) e (C) di spalle, con macchina posizionata in 1, zona gialla.



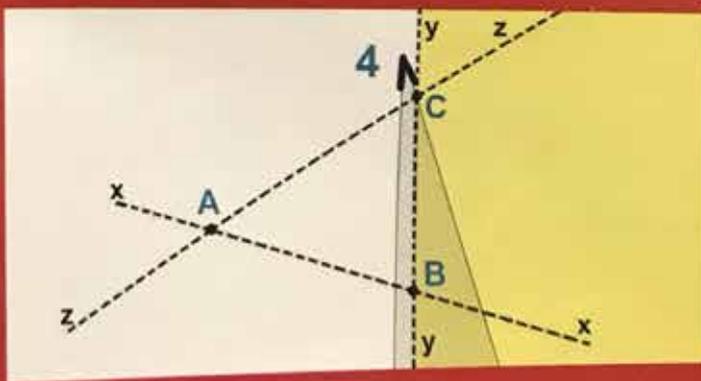
Controcampo su (C) che guarda verso destra (sinistra macchina) e (A) appare di spalle a sinistra. Macchina in 2, zona gialla.



(C) si rivolge a sinistra (destra macchina) verso (B). Macchina in 3, zona bianca, asse Z.



Controcampo di (B) che guarda (C) verso destra (sinistra macchina). Macchina in 4, zona bianca, asse Y.



Sergio Leone, *Per qualche dollaro in più*, 1965.

Interpreti: Clint Eastwood, Lee Van Cleef, Gian-Maria Volonté. Musiche: Ennio Morricone.

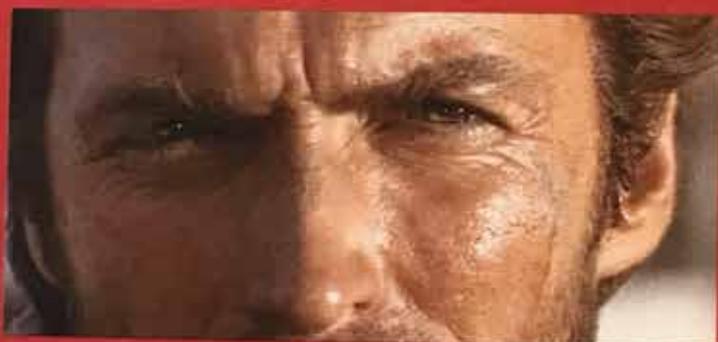
Primo piano : campo e controcampo



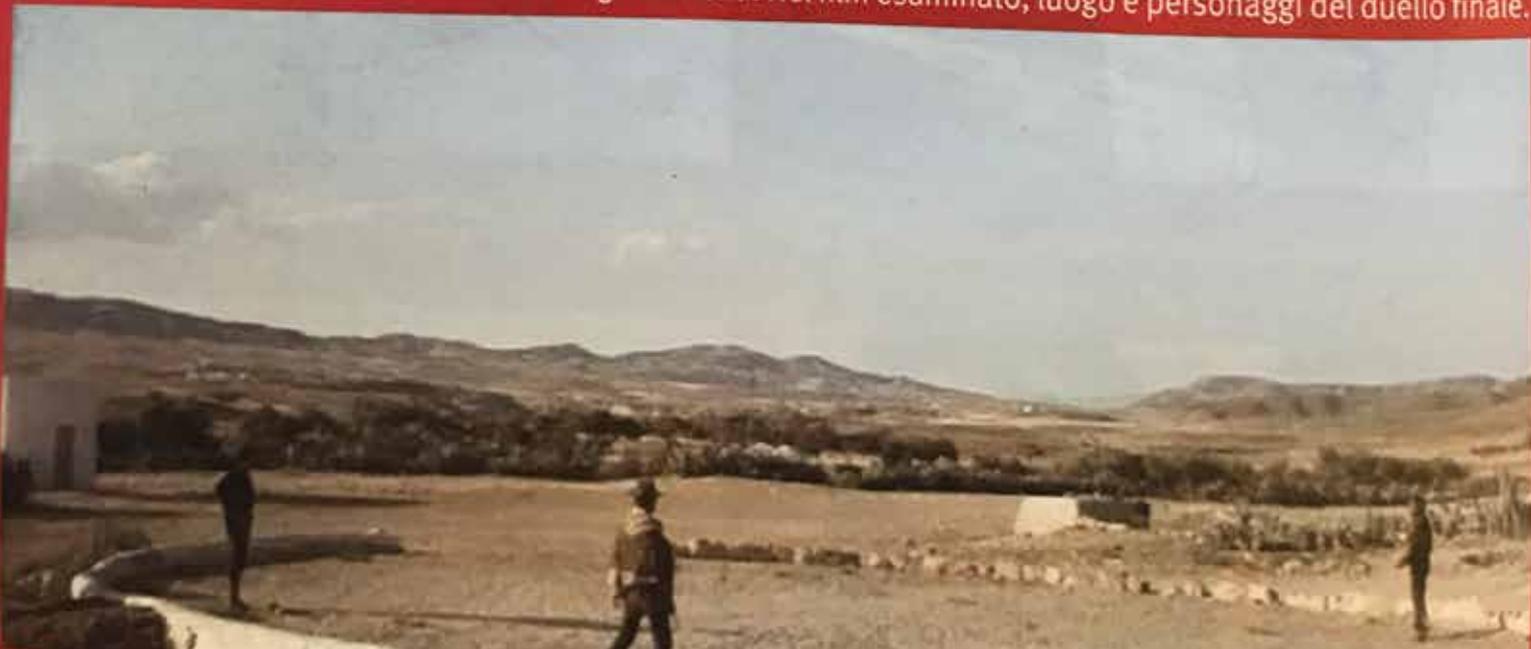
Primissimo piano



Particolare e dettaglio



TOTALE: inquadratura che racchiude tutti gli elementi. Nel film esaminato, luogo e personaggi del duello finale.



Le inquadrature

In ambito fotografico, televisivo e cinematografico, esiste una terminologia molto precisa riguardo ai tipi di inquadratura. Si tenga presente che quando si lavora in gruppo, e per il cinema e la televisione è una costante, c'è l'esigenza di comunicare con efficacia ai collaboratori cosa si desidera ottenere, pertanto la terminologia ha il suo peso.

Vediamo quindi le inquadrature nell'ordine da vicino a lontano.

Particolare (dettaglio): nella figura umana ci si riferisce a un particolare anatomico (occhio, mano ecc.) inquadrato molto da vicino, per gli oggetti si preferisce il termine "dettaglio".

Primissimo piano: volto dalla fronte al mento.

Primo piano: il volto dai capelli alle spalle.

Mezzo busto: la persona da mezzo busto in su, generalmente con spazio sopra la testa.

Mezza figura: dalla vita in su, con più spazio sopra la testa.

Piano americano: dalle ginocchia in su.

Figura intera: la figura occupa circa i 2/3 dello spazio verticale del fotogramma.

Campo medio: la figura occupa circa metà dello spazio verticale del fotogramma.

Campo lungo: serve per descrivere lo spazio, la figura perde importanza, può addirittura non esserci.

Campo lunghissimo: descrizione totale dell'ambiente (che può essere un paesaggio, ma anche una stanza, mostrato nella sua interezza).

