

Movimenti di camera

IUAV – Laboratorio Multimedia

Camillo Trevisan

I movimenti della camera da presa o di macchina (**mdm**) consentono di esplorare lo spazio della scena: introducono dunque la variabile del **tempo**.

Inoltre, simulano **l'esplorazione dello spazio** che noi stessi adottiamo e usiamo comunemente **spostandoci** nelle tre dimensioni dello spazio o **ruotando** il viso o gli occhi. Costituiscono quindi parte significativa del **linguaggio audiovisivo**.

Le stesse azioni, ed altre ancora, sono riprodotte nel cinema in vario modo.

Svolgono pertanto sia una funzione **descrittiva** (svolta appunto in **tempi diversi** e quindi anche **narrativa**), sia anche **connettiva**, vale a dire collegando tra loro due o più quadri o scene. Inoltre, i movimenti di camera (o lo zoom/pan) possono anche svolgere funzioni **selettive** ed **estensive**. Nel primo caso, ad esempio, partendo da un piano distanziato e avvicinandosi al soggetto, mettendolo dunque in risalto a partire dal contesto nel quale si trova (ambientazione – identificazione – approfondimento). Nel secondo, al contrario, generalmente si inizia da un piano ravvicinato (anche un particolare) arretrando in carrellata o zoomata per arrivare a comprendere lo spazio nel quale il soggetto è ambientato, contestualizzandolo.

In generale, un movimento (**reale**, con spostamento di camera, oppure **ottico**, mediante lo zoom) introduce una **tensione** ed una **aspettativa** e può essere in **‘sogettiva’** o anche in **‘oggettiva’**, panoramico o spettacolare, introspettivo o evocativo. In ogni caso, a ciascun movimento di camera è necessario assegnare progettualmente un preciso **significato**, a maggior ragione quando è possibile disporre liberamente le posizioni e i movimenti degli **‘attori’**, siano essi oggetti o persone. In tal senso, la **velocità del movimento** risulta spesso essere un parametro chiave, che fortunatamente può essere modificato in fase di montaggio, sia pure lievemente.

Altro parametro critico è l’**altezza** di ripresa: non solo questa modifica fortemente i rapporti di grandezza tra le varie aree dell’inquadratura ma soprattutto conferisce significati molto diversi alla scena stessa.

È pertanto necessario, ancor più che per altri aspetti, non solo **progettare** accuratamente ciascun movimento ma soprattutto effettuare **varie prove** direttamente sul campo.

Carrellata: su carrello (a ruote o su rotaia), 'a spalla', in camera-car, su *dolly* o gru, da drone, su cavo (*skycam*, carrellata aerea), con *steadycam*, *snorkel kenworthy* (una sorta di periscopio che termina con uno specchietto a 45° che consente di effettuare riprese in luoghi angusti).

Laterali (verso destra o sinistra), in profondità (avanti o indietro), oblique (in diagonale), miste (a zig-zag), circolari (ruotando attorno ad un soggetto), con effetto 'Vertigo' (carrellata in avanti o indietro combinata con 'zoomata' opposta, indietro o avanti, con il soggetto principale che rimane con le stesse dimensioni e lo sfondo che si modifica fortemente per effetto della diversa lunghezza focale).

Possono essere veloci, lente o miste, profonde o meno, continue o interrotte, a seguire (camera posta alle spalle dei soggetti che camminano) o a precedere...

Panoramica: verso destra o sinistra (panoramiche **orizzontali**); verso l'alto o il basso (**verticali**); in diagonale (panoramiche **oblique**); con possibili **pause, rallentamenti** e ritorni; da pochi gradi a 360°; più o meno **veloci**.

Ad esempio, le panoramiche 'a schiaffo' producono un'immagine mossa e striata, spesso con stop improvviso, anche con lieve effetto rimbalzo, seguito spesso da uno zoom in avanti, sul soggetto principale. Quando la panoramica segue il soggetto in velocità e lo sfondo risulta del tutto mosso e sfumato, viene anche denominata panoramica **filata**.

Zoom e Pan: costituiscono una sorta di 'carrellata ottica' (Zoom) o 'panoramica ottica' (Pan) nella quale, a camera fissa, la **prospettiva non cambia** ma cambia lo spazio inquadrato. Nel caso della panoramica ottica è dunque necessario operare o con obiettivi decentrabili oppure in fase di montaggio.

Possono combinarsi con tutti i movimenti in vario modo (vedi, ad esempio, l'**effetto Vertigo**).

Link

<https://www.cinescuola.it/movimenti-camera/>

<https://www.griffithduemila.com/art/movimenti-della-macchina-da-presa-principali.html>

<https://www.lascimmiapensa.com/2018/05/28/focus-effetto-vertigo-alfred-hitchcock/>

<https://cpiub.com/2019/12/raccontare-con-i-video-inquadrature-e-movimenti-di-camera/>