

IL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

SPIEGATO CON I
VIDEOGAMES!

a cura di

Filippo Tognazzo

www.zeldateatro.com



compagnia
teatrale
professionale

Abbiamo realizzato questo semplice documento come supporto per gli insegnanti che hanno partecipato ai nostri percorsi di alfabetizzazione visiva.

Riteniamo possa essere utile come punto di partenza per un eventuale lavoro in classe con gli studenti.

Per rendere più accattivante l'argomento, abbiamo pensato di utilizzare dei frames tratti da alcuni celebri videogames.

L'industria dei videogames, infatti, utilizza in modo sapiente e creativo il linguaggio cinematografico e perciò può essere una fonte importante di apprendimento per i ragazzi.

Filippo Tognazzo

A handwritten signature in white ink, appearing to read 'Filippo Tognazzo', with a long horizontal flourish underneath.

LE GRANDEZZE SCALARI

Con questo termine si definiscono le inquadrature catalogate sulla base della distanza apparente fra macchina e soggetto.

Il termine "PIANI" indica una prevalenza del personaggio sull'ambiente, mentre nei "CAMPI" il contesto acquista maggior significato rispetto ai soggetti.

I PIANI

Attenzione focalizzata sui
personaggi e le loro azioni.

PRIMISSIMO PIANO (PPP)

**Massima attenzione
sul personaggio e
sulla sua espressione.**



Mass Effect Andromeda, Electronic Art 2007

PRIMO PIANO (PP)

**Attenzione all'espressione,
ma subentrano elementi
relativi al vestiario,
al contesto e alla postura.**



***Detroit: Become Human*, Sony Interactive Entertainment 2018**

PIANO MEDIO (PM)

Attenzione alla postura nel contesto. Possono subentrare movimenti, e si inizia a dare importanza all'ambiente.



Il Signore degli Anelli: Gollum, Daedalic Entertainment 2021

PIANO AMERICANO (PA)

Attenzione al personaggio
e alle sue azioni
nel contesto.



Red Dead Redemption II, Rockstar Games 2018

FIGURA INTERA (FI)

Attenzione al personaggio
e alle sue azioni
nel contesto.



Assassin's Creed 3 Remastered, Ubisoft 2019

I CAMPI

Attenzione sull'ambiente e le azioni
del personaggio nel contesto.

CAMPO MEDIO (CM)

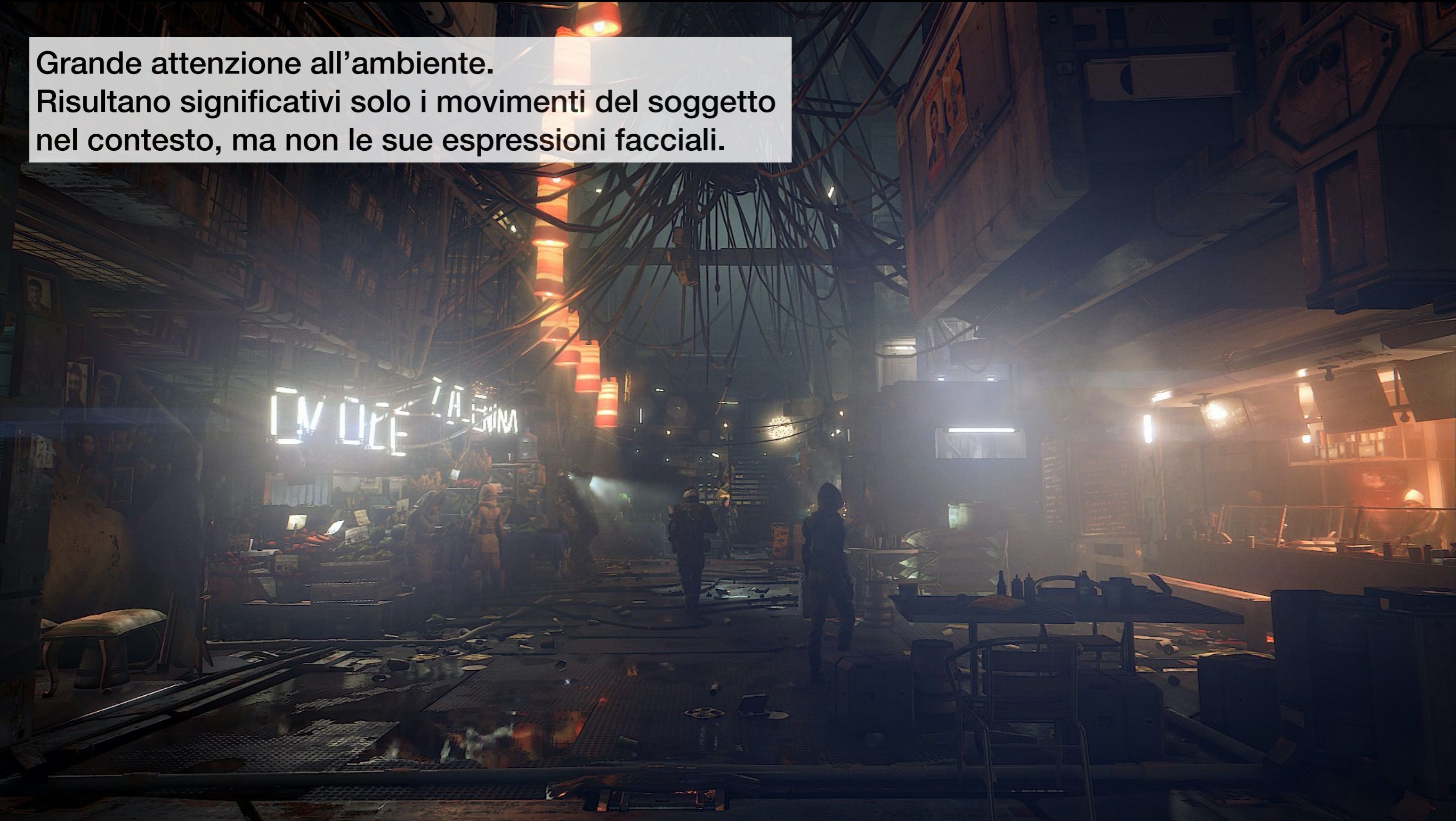
Attenzione al contesto.
Risultano leggibile solo le espressioni
più marcate dei soggetti.
Acquistano importanza postura e azione.



Detroit: Become Human, Sony Interactive Entertainment 2018

CAMPO LUNGO (CL)

Grande attenzione all'ambiente.
Risultano significativi solo i movimenti del soggetto
nel contesto, ma non le sue espressioni facciali.



Deus Ex: Mankind Divided, Square Enix & Feral Interactive, 2017

CAMPO LUNGHISSIMO (CLL)

Attenzione al contesto.
Il soggetto può risultare ancora percepibile,
ma acquisisce significato solo in relazione
all'ambiente circostante.

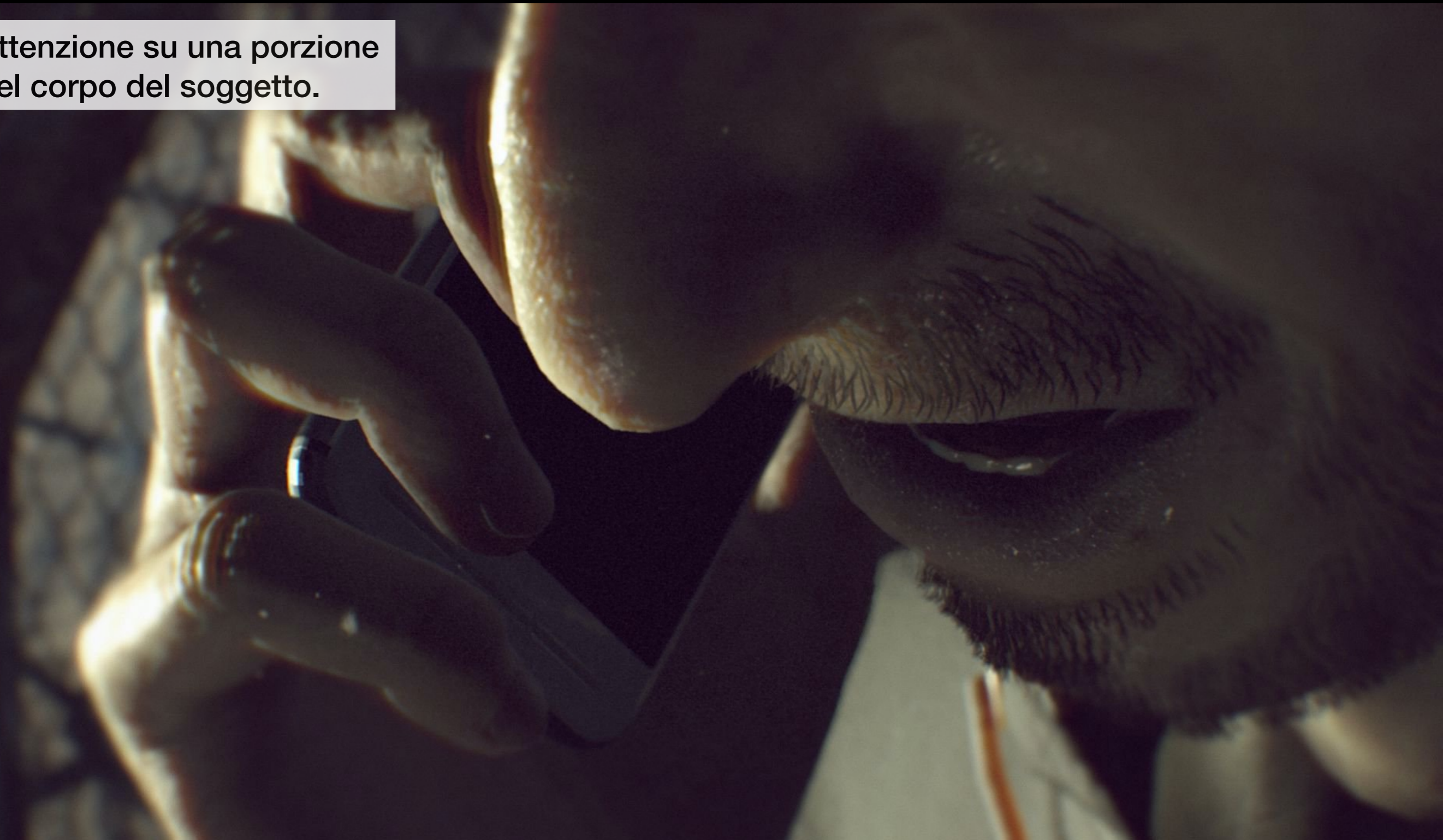


DETTAGLI E PARTICOLARI

**Attenzione focalizzata
su un particolare elemento
o una sua parte.**

PARTICOLARE

Attenzione su una porzione del corpo del soggetto.



Biohazard 7: Resident Evil, Capcom 2017

DETTAGLIO

Attenzione su un singolo oggetto o sua porzione.



Il linguaggio cinematografico spiegato con i videogames!

a cura di
Filippo Tognazzo

per informazioni sui nostri corsi
di formazione per insegnanti

info@zeldateatro.com

www.zeldateatro.com

mob: 340 310 50 75



compagnia
teatrale
professionale