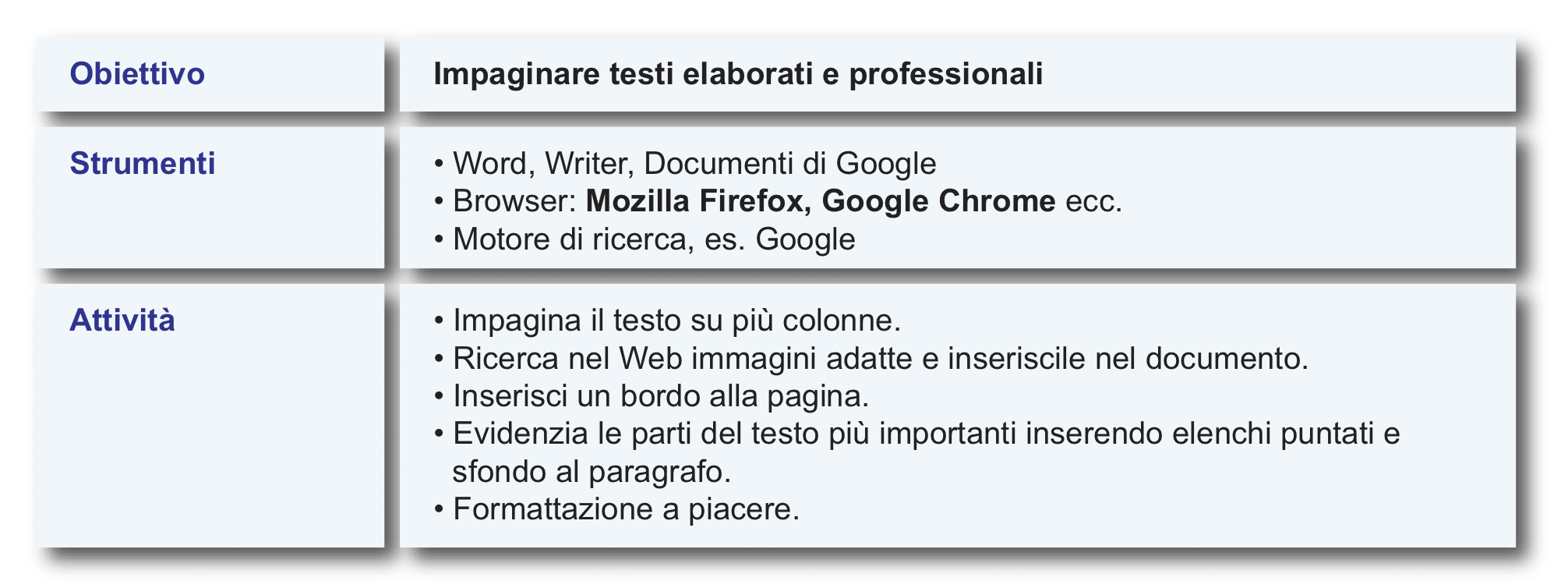
Effetti speciali al cinema



EFFETTI SPECIALI AL CINEMA ↲↲ 1) OTTICI ↲ PER MODIFICARE LA VELOCITÀ DI VISUALIZZAZIONE DELLE IMMAGINI ↲ Accelerazione/ralenti: la proiezione avviene ad una velocità maggiore o minore rispetto a quella standard (24 fotogrammi al secondo); in tal modo si riescono ad ottenere effetti comici o drammatici ↲ PER FARE COMPARIRE UNO SFONDO CHE NON C’È NELLA REALTÀ ↲ Chroma key – Matte painting – Zoptic: sono tecniche che permettono di far vedere attori che si muovono in ambienti impossibili (Guerre stellari) o che stanno volando (Superman) ↲ PER FAR MUOVERE OGGETTI DA SOLI ↲ Stop motion: la tecnica prevede di fotografare gli oggetti 24 volte, impostando spostamenti quasi impercettibili, dando l’impressione di un movimento fluido ↲ PER INVERTIRE LA SEQUENZA DELLE IMMAGINI ↲ Marcia indietro: la pellicola viene proiettata all’indietro (ad esempio un tuffatore esce dall’acqua con i piedi e salta sul trampolino) ↲ PER FONDERE INSIEME DUE SCENE ↲ Maschera mobile: questa tecnica consente di fondere due paesaggi che sono geograficamente lontani in un unico paesaggio ↲ PER OTTENERE EFFETTI DI LUCE ED INQUADRATURA PARTICOLARI ↲ Filtri: consente di ottenere l’effetto foschia, nebbia, la luce al tramonto, indipendentemente dall’ora del giorno in cui si gira la scena ↲ Dissolvenza: consente di far scomparire una scena, pian piano o di farla trasformare in un’altra scena ↲ Mascherino: permette di sagomare un’immagine (ad esempio il buco della serratura) per far capire che è l’attore che in quel momento sta guardando in quella direzione ↲ PER FAR RECITARE INSIEME ATTORI E CARTONI ANIMATI ↲ Pixillation: tecnica che si serve dell’animazione unita alla normale attività di ripresa cinematografica (Roger Rabbit) ↲↲ 2) SONORI ↲ PER OTTENERE SUONI E RUMORI CHE NON ESISTONO ↲ Vengono utilizzati suoni prodotti con strumenti e macchine speciali ↲ PER DARE LA SENSAZIONE ALLO SPETTATORE DI ESSERE DENTRO ALLA SCENA ↲ Sensorround: la tecnica sfrutta le potenzialità della stereofonia, dando l’impressione di percepire un suono da tutte le parti