

# IL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

## INQUADRATURA

### 1 - INQUADRATURA (FRAMING or SHOT)

FISSA: con angolo di campo invariato (nel cinema delle origini)

IN MOVIMENTO: con variazioni dell'angolo di campo

SOGGETTIVA: lo spettatore vede attraverso gli occhi di un personaggio con il cui punto di vista si identifica la macchina da presa.

OGGETTIVA: lo spettatore vede attraverso un'immaginaria quarta parete e la macchina da presa si identifica con lo sguardo di un ipotetico osservatore esterno

### 2 - SCALA DEI PIANI E DEI CAMPI (CAMERA ANGLE OR ANGLE OF VIEW)

Si tratta della distanza fra l'obiettivo della macchina da presa e il soggetto ripreso:

- per i PIANI, il parametro è costituito dalla FIGURA UMANA
- per i CAMPI, esso è costituito dal PAESAGGIO
- CLL: campo lunghissimo, il soggetto si perde nello spazio dell'inquadratura.
- CL: campo lungo (long Shot), il soggetto è individuabile, ma è messo in rapporto con lo spazio circostante.
- CM: campo medio (close Shot), il soggetto domina l'inquadratura, ma ha dello spazio sopra e sotto.
- CT: campo totale, l'inquadratura comprende la totalità dello spazio e dei soggetti della scena.
- FI: figura intera, il soggetto sfiora i bordi superiori e inferiori dell'inquadratura.
- PA: Piano americano (American Shot), il soggetto è inquadrato dalle ginocchia alla testa.
- MF: mezza figura, il soggetto è inquadrato dalla vita in su.
- PP: Primo piano (close up) il soggetto è ripreso dalle spalle in su.
- PPP: Primissimo piano (extreme close up) l'inquadratura comprende solo la testa del soggetto.
- SuperPPP: superprimissimo piano, l'inquadratura comprende la testa dal mento agli occhi.
- Dett: dettaglio (detail), viene ripresa solo una parte del corpo o di un oggetto.

- Profondità di Campo (deep focus): quando tutti i punti all'interno di un'inquadratura sono a fuoco in modo da poter rappresentare più situazioni disposte in profondità

### 3 - FUORI CAMPO (OUT OF FRAME)

- Voce fuori campo: quando sullo schermo non si vede chi parla (Voice over or off)
- Suono fuori campo: quando esso non nasce direttamente dall'azione visiva.
- Persona fuori campo: quando esce dall'inquadratura ma non dall'area di attenzione narrativa della sequenza.

## LA MACCHINA DA PRESA

### 1 - POSIZIONI DELLA MACCHINA DA PRESA

ANGOLAZIONE: punto di vista da cui si osserva la scena:

Orizzontale

Obliqua (dall'alto verso il basso o dal basso verso l'alto)

Verticale (dall'alto o dal basso)

INCLINAZIONE: rapporto fra la base dell'inquadratura e la linea dell'orizzonte

Normale

Obliqua, pendenza a destra o a sinistra

Verticale , 90° rispetto al suolo

ALTEZZA: la modalità prevalente di visione assume un'altezza all'incirca corrispondente a quella di una persona in piedi o seduta, ma vi possono essere delle trasgressioni, ad esempio quando la macchina da presa è all'altezza del suolo.

### 2 - MOVIMENTI DELLA MACCHINA DA PRESA

CAMERA FISSA (fixed Camera)

CAMERA A MANO (Hand-held shot): ripresa in movimento con la macchina da presa in mano o sulla spalla.

STEADY-CAM: sistema basato su contrappesi tali da consentire una perfetta stabilizzazione delle riprese anche in situazioni difficili (soggetto in movimento, terreno sconnesso, etc). Dopo il 1978.

PANORAMICA (Pan o Pan-shot): è il movimento della macchina da presa attorno al suo asse e può essere

- orizzontale

- a schiaffo (con movimenti rapidi, swish pan)
- a 360°
- circolare
- verticale
- diagonale
- composta

**CARRELLATA (travelling or Tracking):** la macchina da presa è collocata su un carrello che scorre su binari predisposti. Può essere

- in avanti
- indietro
- circolare
- laterale
- verticale

**CARRELLATA OTTICA o ZOOM:** ottiene effetti di avvicinamento o allontanamento attraverso una variazione della lunghezza focale dell'obbiettivo.

**CAMERA-CAR:** è un tipo particolare di carrellata: la macchina da presa è montata su un veicolo opportunamente attrezzato.

**DOLLY:** è una piccola gru maneggevole che permette spostamenti fino a 4 metri di altezza. Ci possono essere movimenti a salire o a scendere.

**GRU (crane)** è un braccio mobile che consente sviluppi in altezza di oltre 4 metri.

**LOUMA:** è un braccio snodabile che supera i 7 metri ed è controllato a distanza.

**SKY-CAM:** la macchina da presa, comandata a distanza, scorre su un cavo d'acciaio sospeso nel vuoto.

**RIPRESE AEREE:** la macchina da presa viene montata su un aereo o elicottero.

## LA SINTASSI

### IL MONTAGGIO

(Cutting, cut, Montage, Editing)

Il montaggio è il procedimento di definizione di un film nella sua forma finale. Le operazioni di montaggio si svolgono sul tavolo della MOVIOLOLA (flat-bed editing machine) dove vengono scelte le sequenze da utilizzare e dove si fanno i tagli e le giunte delle singole scene nell'ordine voluto.

La SEQUENZA (sequence) è una serie di inquadrature correlate in una omogeneità narrativa tale da formare una coerente unità di azione drammatica.

**MONTAGGIO ESTERNO:** quando sono messe in rapporto immagini provenienti da inquadrature diverse, prive di continuità temporale

**MONTAGGIO INTERNO:** quando esso è realizzato con movimenti della macchina da presa interni a una stessa inquadratura (PIANO SEQUENZA, plan sequence or long take).

**MONTAGGIO ACCELERATO:** accostamento di inquadrature di breve durata, susseguirsi di tagli per dare una sensazione di tensione.

**MONTAGGIO AMERICANO:** (Hollywood anni '30-'40) azioni lunghe condensate in poche immagini, ad es. attr. dissolvenze incrociate (sovrapposte), in apertura o in chiusura.

**MONTAGGIO INCROCIATO (cross-cutting):** collegamento di due scene simultanee, ma ambientate in luoghi diversi (es: forte attaccato e arrivo dei rinforzi).

**MONTAGGIO PER ANALOGIA:** accostamento di due immagini che, proponendo situazioni analoghe, suggeriscono un rapporto di identità.

**MONTAGGIO PARALLELO:** collega immagini di azioni contrapposte, ma senza necessario rapporto temporale.

**MONTAGGIO INVISIBILE:** collega diverse inquadrature in modo che l'azione sembri continua.

**CONTROCAMPO:** (reverse angle or angle-reverse-angle or two-shot): si alterna un'inquadratura con un'altra analoga, ma ripresa dal punto di vista opposto (esempio: conversazione fra due persone, duello).

**FLASH-BACK e FLASH-FORWARD:** analessi e prolessi. Raccordo di immagini con salto indietro o in avanti rispetto alla narrazione.

**EFFETTO KULESCIOV:** (regista sovietico anni '20): ferma restando l'inquadratura, essa assume significati diversi in rapporto alle inquadrature che sono montate in successione.

**DISSOLVENZA (dissolve or fade):** effetto visivo per passare da una scena alla successiva attraverso la sovrapposizione di due immagini (dissolvenza incrociata) o attraverso una fase di oscuramento graduale della prima seguita da un aumento graduale di luce dell'immagine successiva (dissolvenza in apertura o in chiusura).

**EFFETTO NOTTE (day for night):** tecnica di ripresa, chiamata anche notte americana, che permette di girare di giorno e alla luce naturale immagini che danno l'impressione di una ripresa notturna. Si ottiene attraverso l'uso di filtri blu.

---

### LE FIGURE STILISTICHE

**IL DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA (DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY )**

"A che cosa serve il direttore della fotografia? A tutto e a niente" (N. Almendros, direttore della fotografia).

"Io controllo il mio occhio destro e il direttore della fotografia controlla il mio occhio sinistro" (Steve Spielberg, regista)

La professionalità e la sensibilità artistica del direttore della fotografia sono fondamentali per la realizzazione del film : egli ha la responsabilità dell'illuminazione delle scene, della scelta degli obiettivi, delle angolazioni delle inquadrature, degli effetti visivi in genere che si vogliono ottenere.

La qualità fotografica dell'immagine è il risultato del rapporto tra luce naturale, illuminazione artificiale e tecniche di ripresa e di stampa; elementi tutti che il direttore della fotografia deve saper coordinare. Il realtà egli è un co-autore che collabora col regista, con il quale deve stabilire un rapporto di assoluta fiducia e una sintonia particolare. Tanti grandi film sono nati da questa collaborazione fra regista e direttore della fotografia (Orson Welles e G. Toland ; François Truffaut e N. Almendros; Stanley Kubrick e J. Alcott; Federico Fellini e P. Rotunno; Pier Paolo Pasolini e T. Delli Colli; Woody Allen e G. Willis).

#### L'ILLUMINAZIONE (LIGHTING)

I risultati della fotografia possono cambiare sensibilmente anche in rapporto alla illuminazione: una illuminazione diversa provoca effetti diversi : la luce crea una atmosfera, sottolinea le prospettive, fonda lo spazio, accentua i contorni dell'immagine, scolpisce i volti.

Esistono tipi di illuminazione che possono anche essere combinati fra di loro:

Luce di fronte: la luce colpisce l'oggetto o la persona sul davanti, cioè nello stesso senso della ripresa. L'effetto che ne deriva è di appiattimento.

Luce di taglio: la luce proviene da un lato e colpisce trasversalmente il soggetto. La parte illuminata sarà fortemente in risalto rispetto a quella opposta, in ombra.

Luce in controluce: la luce è posta in senso contrario alla ripresa, cioè dietro il soggetto, e serve ad allontanarlo e a staccarlo dallo sfondo.

Luce dall'alto: la luce cala dall'alto e il risultato sarà analogo a quello di un'illuminazione di fronte, ma con un effetto più soft.

Luce dal basso: il risultato è l'esaltazione forzata del soggetto inquadrato con effetto drammatico. (cfr il cinema americano degli anni '40. Ad es. "Il Mistero del Falco" di John Huston e "Casablanca" di Michael Curtiz , entrambi con la fotografia di A. Edeson e la partecipazione di Humphrey Bogart).

#### IL SONORO

Il sonoro è costituito da voci, rumori e musica.

Le VOCI possono essere: in campo, fuori campo (non si vede direttamente la sorgente sonora); voci narranti, voci interiori,

monologhi, dialoghi, sovrapposizioni di voci.

Tra le voci fuori campo è bene distinguere la voce off (di un personaggio che non è presente in scena, un narratore che non ci è dato né vedere né conoscere) dalla voce over (di un personaggio che è presente in scena ma non sta parlando in sincronia, per esempio, sta pensando, oppure parla, commenta, racconta ma non è visibile).

Il SILENZIO, inteso come vuoto di parole, può essere una scelta precisa di un autore nel guidare l'attenzione degli spettatori su altri linguaggi o motivi (il comportamento non verbale, la descrizione degli ambienti, lo sguardo della macchina da presa).

I RUMORI sono pure distinguibili fra rumori in campo o rumori fuori campo.

La registrazione in presa diretta può essere una scelta registica per dare l'impressione della realtà. In alternativa, esiste la possibilità di rielaborare il suono per creare effetti speciali nella colonna sonora, grazie al lavoro del rumorista, del tecnico del suono e dell'ingegnere del suono (che rielabora i suoni e ne produce di sintetici per ottenere effetti sempre più spettacolari).

Le soggettive sonore consentono allo spettatore di condividere i sentimenti e le emozioni dei personaggi anche attraverso il suono che essi percepiscono (ad esempio, i suoni attutiti sott'acqua, il respiro, etc.)

La MUSICA rappresenta un elemento particolarmente importante nella colonna sonora. La distinzione fra musica in campo e musica fuori campo si fa talora complessa, o volutamente ambigua. Quando si parla di colonna sonora musicale, si deve distinguere tra musica pre-esistente, cioè realizzata indipendentemente dal suo utilizzo cinematografico, e musica composta appositamente per il film.

Stanley Kubrick è un autore che ha sempre utilizzato musiche pre-esistenti in modo ardito e con estrema efficacia espressiva.

Pasolini ha egualmente utilizzato spesso musiche pre-esistenti nei suoi film, con straordinari effetti poetici.

L'assenza di colonna sonora musicale è una precisa scelta registica che sortisce un effetto di disorientamento e spiazzamento nello spettatore. Non è un'opzione frequente, sebbene la presenza della colonna musicale sia tutt'altro che "naturale" e costituisca una delle convenzioni più artificiali del cinema.

---

## Il REGISTA (FILM DIRECTOR)

"Ecco perché io sono il più felice degli uomini: realizzo i miei sogni e sono pagato per farlo, sono un regista" (François Truffaut).

"Un film è come una casa: non la si può costruire casualmente" (I. Szabò).

"Per me la stessa scena è istintiva; al momento in cui si gira, io voglio essere permeabile all'istante. Non chiudere le porte, ma aprirle. Ciò che mi interessa è, insomma, di organizzare un disordine" (A. Téchiné).

"Il regista è un dio, è lui che deve creare la vita" (Alfred Hitchcock).

Il regista (film director, metteur en scène) ha tutti i poteri sulla lavorazione del film, ma anche tutte le responsabilità: aiutato dai suoi collaboratori, egli prepara le singole scene previste dalla sceneggiatura, spiega agli attori i gesti che devono compiere, il modo in cui devono recitare le battute, guida l'operatore nei movimenti di macchina, chiede al direttore della fotografia di ottenere un certo effetto di luce, etc. In sintesi si potrebbe dire che il regista deve finalizzare i mezzi che ha a disposizione al raggiungimento di un obiettivo comunicativo ed espressivo; deve quindi essere dotato tanto di mestiere, di tecnica quanto di ispirazione. Fare cinema è, per François Truffaut, "Ten percent inspiration, ninety percent perspiration" (dieci per cento di ispirazione e novanta per cento di sudore), secondo la felice definizione del detective in "Finalmente Domenica". Uno dei più bei libri sull'arte della regia è "Il Cinema Secondo Hitchcock" di Truffaut: il principio cui deve attenersi il lavoro del regista è la "totale consapevolezza della forma" e cioè che le scelte operate devono essere orientate sempre agli scopi "drammatici" che si è proposto.

Non esistono regole per la regia di un film se non quella che Truffaut ci ha insegnato: attuare "un tradimento ben organizzato della realtà". (Quanto alle regole, infatti, si può passare dalla assoluta meticolosità di Alfred Hitchcock alla improvvisazione di Federico Fellini, al "dilettantismo" di Roberto Rossellini che diceva: " Il giorno in cui comincio a girare, mi rifiuto di sapere come il mio film finirà").

#### LA SCENEGGIATURA (SCREENPLAY, SCENARIO, SCRIPT)

"Date da realizzare la stessa sceneggiatura a una dozzina di registi ed avrete dodici film differenti" (King Vidor).

"Ho sempre bisogno di un collaboratore. Se sono solo impiego troppi giorni a scrivere una scena che sarebbe fatta in tre ore dopo una conversazione con un collaboratore-scrittore. Ma sono presente a ogni tappa, poiché si tratta del *mio film*. Anche quando non ho firmato la sceneggiatura, vi ho sempre collaborato" (Luis Bunuel).

L'idea del film (soggetto del film) nasce di solito in uno scrittore di cinema che in una sinopsi lunga dalle tre alle cinque cartelle dattiloscritte riassume chiaramente l'intreccio e tutti gli elementi che comporranno il film. Il soggetto può essere originale o tratto da un'opera letteraria.

Lo sceneggiatore (script writer) deve porre molta attenzione in questa prima fase, perché sta preparando il "biglietto da visita" del film, capace di destare o meno l'attenzione del

produttore (colui che si occupa della fase finanziario-industriale del film, della sua distribuzione e di varie funzioni organizzative. La figura del produttore oscilla tra quella stereotipa del magnate che investe il capitale, preoccupato solo dell'aspetto finanziario, e quella del creatore di idee, cooperatore attivo del regista).

Dal soggetto si passa alla scaletta (schematizzazione chiara e precisata punto per punto dell'intreccio), poi al trattamento (il soggetto del film è sviluppato narrativamente e redatto sostanzialmente con il discorso indiretto) e infine alla sceneggiatura vera e propria. La sceneggiatura è il film scritto, cioè il copione, dove sono annotate e numerate in ordine cronologico tutte le scene del film con tutte le battute degli attori. Ogni pagina di sceneggiatura è divisa verticalmente in due parti :

- a sinistra i dialoghi e i numeri progressivi
- a destra i movimenti di macchina e le azioni degli attori.

Le sceneggiature possono essere ferree, nelle quali ogni particolare è previsto in anticipo, come per Hitchcock, oppure semplici canovacci che lasciano ampio margine alla creatività dell'autore-regista. In conclusione, possono essere paragonate al progetto di un architetto o di un tecnico che esiste davvero solo se realizzato.

#### LA SCENOGRAFIA (SET DECORATION, SET DESIGNING)

"Il vero scenografo cinematografico deve innanzitutto dimenticare di essere uno scenografo; egli creerà l'atmosfera grazie a un sistema di piccoli dettagli che faranno credere alla realtà della storia o alla meraviglia della finzione, ma nessuno di questi dettagli darà l'impressione di una esibizione decorativa" (P. Bertrand, scenografo).

Lo scenografo partecipa fin dall'inizio alla costruzione del film in quanto la scenografia è parte integrante della sceneggiatura; essa deve creare l'ambientazione materiale che dà coerenza alla storia ed essere al servizio del soggetto.

Il suo ruolo è contemporaneamente discreto e determinante.

Oltre alla personale creatività, gli sono richieste solide basi culturali: dall'architettura alla storia dell'arte e soprattutto alle proprietà tecniche del mezzo specifico, la macchina da presa. La scenografia deve essere creata per l'occhio cinematografico limitato dall'inquadratura e per i movimenti di macchina.

La maggior parte del lavoro dello scenografo si svolge in interni (interiors), cioè nei teatri di posa, dove egli crea molti, se non tutti, gli ambienti previsti dalla sceneggiatura dal momento che negli interni si possono girare anche scene che poi nel film appaiono come esterni.



## I TRUCCHI E GLI EFFETTI SPECIALI (TRICKS AND SPECIAL EFFECTS)

"Il vero scopo dell' effetto ottico speciale è che non si deve vedere che è un effetto, un'illusione. Non ha senso mettere la firma sugli effetti speciali. Anche dal punto di vista artistico, la nostra è un'arte che insegna la modestia" (J. Natanson, esperto di effetti speciali).

Ambedue i termini trucchi ed effetti speciali indicano la creazione di una realtà artificiale con una alterazione di quella reale. Possono essere divisi in:

1) trucchi pro-filmici, realizzati sul set nel corso delle riprese, prima di filmare.

2) trucchi cinematografici (molto più usati): quelli che appartengono all'atto del filmare (trucchi di cinepresa) o realizzati nel laboratorio fotografico in truka (trucchi di stampa). La truka è una stampatrice ottica di grande precisione, nella quale lavorano in sincronia un proiettore e una macchina da presa, sintetizzando le immagini. Oggi i controlli sono ormai computerizzati.

Anche i filtri, applicati agli obiettivi, si possono considerare trucchi: i filtri colorati danno una predominante calda se sono rossi, gialli o arancioni, oppure fredda se sono azzurri, verdi o viola. I filtri polarizzatori eliminano i riflessi o rendono più scura la scena. Il filtro "flou" offusca i contorni. Il filtro "cross-screen" provoca l'effetto stella di ogni sorgente luminosa, etc.

Col il trucco del "trasparente" (back projection), si riprendono di solito gli sfondi in movimento: su uno schermo trasparente posto dietro agli attori vengono proiettate scene girate in precedenza (ad es. un paesaggio che scorre) mentre la macchina da presa riprende gli attori fermi in studio (dentro un'automobile, su una diligenza o su un treno). Procedimento analogo si usa per la "miniatura" o "day".

Nonostante la diffusione degli effetti speciali computerizzati, ormai molto sofisticati, due effetti ottici che restano classici sono:

- l'accelerazione (Fast motion): si ottiene riprendendo una scena con una cadenza inferiore (8 o 16 fotogrammi al secondo) a quella normale (di 24 fotogrammi al sec.)

- il rallenti, il rallentamento (slow motion): si ottiene riprendendo una scena con una cadenza superiore (32 fotogrammi al secondo o più) a quella normale.

## Esempi significativi di LETTURA SEMIOLOGICA

- Valore etimologico dei nomi propri (che spesso sfuggono nel doppiaggio in italiano)
- Assenza di qualcuno o qualcosa = rifiuto della presenza, segno o maschera della presenza, nostalgia della presenza.
- Bambino = possibile salvezza o innocenza ; oppure alter ego , grillo parlante ; un aspetto del personaggio stesso che ne segna il cammino interiore.
- Malattia = segno di malessere a vari livelli (la peste in "Nosferatu" di Herzog, la ferita al naso di Jack Nicholson in "Chinatown" di Polanski).
- Viaggio = non solo fisico, ma psicologico, somma di esperienze ; metafora classica con una lunga storia nel cinema, dal viaggio della diligenza nel West a "Easy Rider".
- Detection = metafora del cinema stesso; dal latino de-tegere = scopercchiare: indagine come tensione di verità.
- Correre = fuggire, correre verso, dis-correre, toccare esperienze.
- Castello, luogo isolato, città morta = microcosmo in relazione a un macrocosmo.
- Porte e finestre = chiudono, emarginano, isolano; oppure permettono di guardare attraverso.
- Specchi = doppio = interrogarsi sulle immagini = metafora del cinema.
- Assassinio = superamento = esorcizzare la realtà che il personaggio (= persona, maschera) rappresenta.
- Acqua = segno di purificazione, liberazione.
- Arrivi e/o partenze = illusioni, delusioni.
- Ebreo, indiano, donna, malato di mente, omosessuale, negro = realtà di emarginazione oppure pazzia/ diversità = innocenza o libertà dagli schemi, da costrizioni psicologiche e sociali, Affermazione del fantastico, dell'immaginario, dell'utopia / indipendenza di fronte a regole o tabù.
- Iteratività = non è solo comica (Truffaut: come c'è il ridere per ripetizione, così spero ci sarà l'emozione per ripetizione").
- Citazioni = dalla propria filmografia o da quella altrui ; dalla letteratura o altro.
- Rottura della cosiddetta "quarta parete" (come a teatro), con evidente ammiccare agli spettatori.

*N.B. Ogni autore ha il proprio armamentario di segni.*