

IL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

Ludovico Bonora

Linguaggi a confronto

Capitolo I

«**T**om!»
«Tom».
Silenzio.

«Cosa sta combinando quel ragazzo? Ehi, Tom!»

Nessuna risposta.

La vecchia signora abbassò gli occhiali e guardò al di sopra di essi esplorando tutta la camera; quindi li sollevò e guardò al di sotto. Raramente li usava per una cosa di poco conto, come poteva essere un ragazzo; i suoi occhiali erano da parata, rappresentavano il suo orgoglio, venivano poi usati per "stile", non per utilità. Averli sul naso o avere invece due coperchi di stufa, per lei sarebbe stata la stessa cosa. Rimase un momento a guardare perplessa, poi con tono più calmo ma sempre abbastanza forte da farsi udire anche dai mobili, disse:

«Bene, stai attento che, se ti prendo, ti voglio...».

Non terminò la frase perché frattanto si era chinata a frugare sotto il letto con una scopa, e a ogni colpo che dava era costretta a riprender fiato. Riuscì soltanto a far sloggiare il gatto.

«Non si sa mai dove vada a cacciarsi quel vagabondo!»

Si affacciò sulla porta di casa e con lo sguardo cercò tra



Scena 22: Esterno/Interno - Negozio - Mattina

Gianni arriva al negozio con la sua graziella. Si avvicina alla panchina sulla quale è seduto Luca per legare al palo la bici. Vede Luca, che si alza con rispetto.

LUCA

(spegnendo la sigaretta)Buongiorno Professore... volevo ringraziarla...(viene interrotto da Gianni)

GIANNI

(scuote la testa)Caffè...(fa segno di tacere)

Luca rimane in silenzio. Gianni lo guarda e annuisce. Gli porge le chiavi del negozio. Luca lo guarda perplesso. Gianni gli indica la serranda. Luca capisce di dover aprire il negozio. Prende le chiavi. Apre la serranda e la alza.

GIANNI

Lasciala a metà...non voglio rotture di palle oggi...sono chiuso al pubblico...

Luca annuisce e lascia la serranda chiusa per metà. Gianni entra nel negozio. Accende le luci. Luca rimane fuori, in attesa di indicazioni. Gianni vede le gambe di Luca immobile ancora fuori dal negozio.

GIANNI

Hai intenzione di entrare prima o poi?

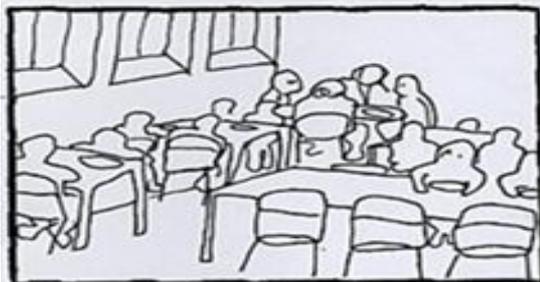
Luca si abbassa per farsi vedere. Gianni gli fa cenno di entrare. Luca entra nel negozio. Nel farlo, però, si scontra con la serranda.

GIANNI

(alzando le spalle)Caffè...

Long shot, Medium shot, Close up.

SHEET 1



SHOT

LS

THE DINNER HALL.

The children and teachers have started to eat their soup for lunch.



SHOT

CU

THE DINNER HALL.

Anton sits silently looking at the empty table in front of him.



SHOT

MS

THE DINNER HALL.

Elina sees that he is hungry and carries over her soup for him to eat.



SHOT

MS

THE DINNER HALL.

Mrs Holm notices what Elina has done and gets up from the teachers' table.



SHOT

CU

THE DINNER HALL.

Mrs Holm gives back Elina's soup and says that she must sit there until it is eaten.



SHOT

CU

THE DINNER HALL.

Elina does not speak or move. She stares proudly ahead.

Le unità del discorso

Il discorso del film è composto da tante unità:

INQUADRATURA

SCENA

SEQUENZA



L'inquadratura



Le singole immagini ci mostrano tutto ciò che sta di fronte alla macchina da presa: ambienti, personaggi e oggetti hanno una ben precisa organizzazione spaziale, esattamente come in un quadro e sono disposti in modo preciso con un intento rappresentativo e narrativo.

Lo spazio di un'inquadratura è racchiuso da una cornice, che segna un limite alla possibilità di vedere concessa allo spettatore: noi vediamo tutto ciò che si trova all'interno di questi limiti (il "campo") e in quel momento ci è preclusa la visione di ciò che si trova al di là di tali limiti (il "fuori campo").

L'inquadratura è definita naturalmente anche dalla sua durata, che è stabilita dalla ripresa in continuità da stacco a stacco.

La scena

Il termine deriva dal teatro - dove indica unità di spazio, tempo e azione - e denota una serie di inquadrature caratterizzate da una perfetta continuità dello spazio rappresentato senza scarti temporali (senza “ellissi”) e che dà vita ad un episodio narrativo compiuto.

Nonostante ci siano varie inquadrature, il tempo del racconto (il tempo necessario a mostrare e raccontare ciò che sta avvenendo) è uguale a quello della storia (quanto ci mettono effettivamente i due personaggi a parlarsi nella finzione); questa è quindi una scena, quella che potremmo definire “la scena del dialogo”. Allo stesso modo, all’interno di un film ci può essere la scena dell’incontro, la scena della sparatoria, la scena dell’inseguimento, e così via.

La sequenza

La sequenza è costituita da una serie di inquadrature che compongono un'azione narrativa completa. Si differenzia dalla scena perché in questo caso non c'è necessariamente unità di spazio e tempo. Ci sono infatti ellissi che “tagliano” la continuità dell'azione, lasciando inalterato, anzi evidenziando, il senso della storia.

Si può dire che il film è composto da una serie di sequenze, come un libro è composto di capitoli.



La scala dei campi e dei piani



Il modo più immediato per catalogare un'inquadratura è in base alla distanza tra la macchina da presa e ciò che è ripreso.

Le inquadrature sono classificate in CAMPI quando si fa riferimento all'ambiente e in PIANI quando la figura umana è il soggetto principale inquadrato.

CAMPO LUNGHISSIMO

E' un'inquadratura da molto lontano di paesaggi o panorami, dove si distinguono solo montagne, fiumi, città ecc.



CAMPO LUNGO

E' un'inquadratura simile alla precedente, dove però si distinguono un maggior numero di particolari come strade, ponti, paesi e gruppi di case. Si distinguono in lontananza anche le persone (molto piccole).



CAMPO TOTALE

E' l'inquadratura di un gruppo di case, di una piazza, di un monumento o di un palazzo ecc. Le persone sono visibili distintamente. E' spesso riferito agli interni: ad esempio in un'inquadratura descrittiva posso mostrare il "totale" di una stanza con i personaggi presenti in essa.



CAMPO MEDIO

E' l'inquadratura di un gruppo di persone, di un vicolo, di una parte di una piazza ecc. Le persone sono perfettamente riconoscibili per la loro fisionomia





FIGURA INTERA

E' l'inquadratura a figura intera di una persona, dalla testa fino quasi ai piedi



PIANO AMERICANO

Inquadratura della persona tagliata poco sopra le ginocchia

MEZZA FIGURA

Inquadratura della persona tagliata all'altezza della vita



PRIMO PIANO

Inquadratura decisamente ravvicinata, con taglio all'altezza delle spalle



PRIMISSIMO PIANO

Inquadratura dell'intero volto, taglio a metà collo circa



DETTAGLIO O PARTICOLARE

Inquadrature di una parte del corpo (mano, bocca, mento...) o di un oggetto o una parte di esso (una pistola, una sigaretta...)



I movimenti della macchina da presa

Il movimento della macchina da presa consente allo spettatore di assumere un punto di vista privilegiato all'interno delle azioni del film e movimentata l'inquadratura allargando enormemente le possibilità di racconto. Si tratta di una serie di strumenti ormai codificati ma che contemporaneamente si prestano a una continua e inarrestabile sperimentazione. La padronanza dei movimenti di macchina consente al regista una straordinaria libertà di azione e un ampio spettro di possibilità espressive.



La panoramica



La panoramica si effettua con la macchina da presa posta su un supporto fisso come un cavalletto. La macchina viene fatta ruotare intorno al proprio asse in senso orizzontale (*panoramica orizzontale* a destra o a sinistra) o verticale (*panoramica verticale*). E' possibile realizzare panoramiche fino a 360° in cui la macchina da presa compie una rotazione completa.

La carrellata

La carrellata si effettua con la macchina da presa montata su un supporto mobile. Le grandi produzioni cinematografiche utilizzano appositi carrelli su binari o con ruote pneumatiche, ma è possibile ottenere lo stesso effetto con qualsiasi mezzo su ruote: il carrello della spesa, una carrozzina per disabili, uno skateboard, una bicicletta...

La carrellata può essere eseguita in tutte le direzioni: avanti, indietro, laterale, obliqua, circolare

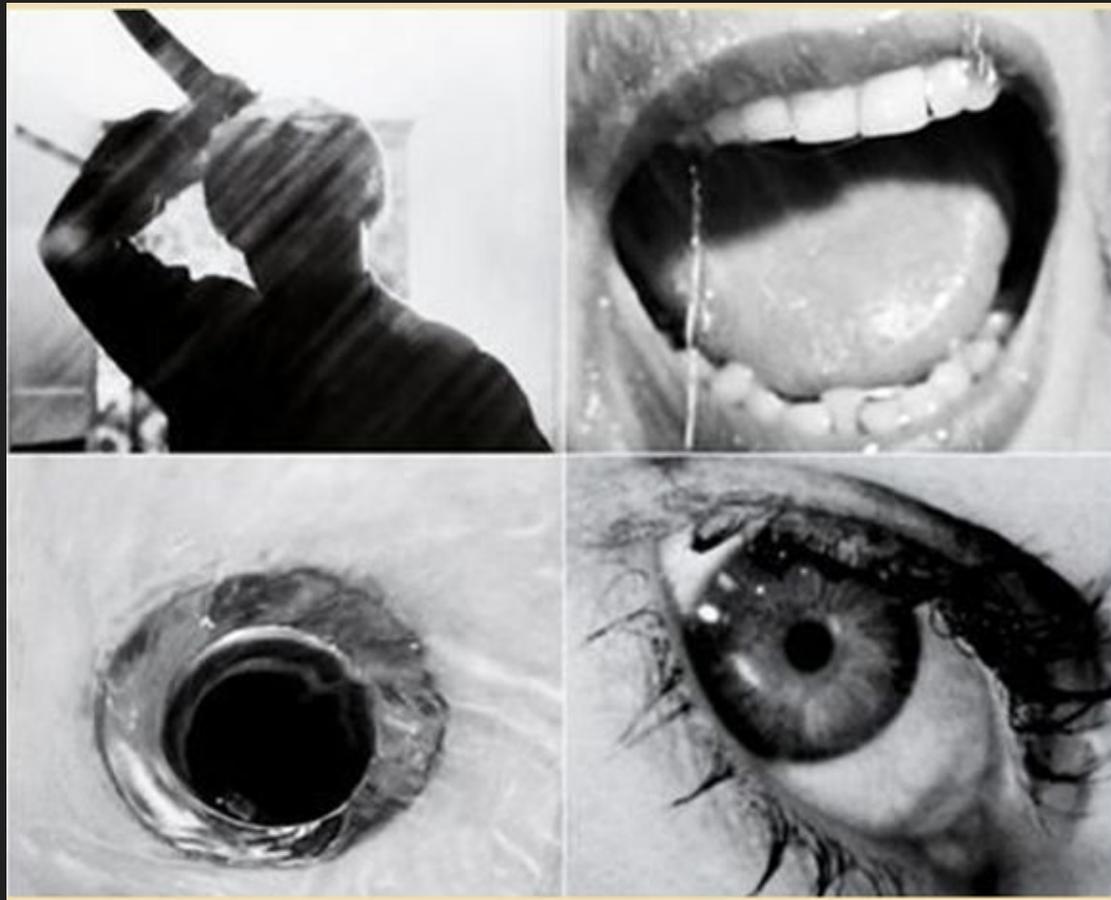


La macchina a mano

La macchina da presa è tenuta direttamente dall'operatore e può muoversi in ogni direzione ma in modo irregolare amplificando le vibrazioni del corpo di chi la usa, ottenendo così una ripresa che a volte può anche infastidire lo spettatore. Per rendere la ripresa più stabile la macchina può essere montata su un supporto ammortizzato indossato dall'operatore (steadycam).



Il montaggio



Il montaggio lega la fine di un'inquadratura con l'inizio di quella successiva; consiste nell'assemblare le parti della ripresa che sono state selezionate. Tale unione permette di dare una forma definitiva alle inquadrature e, attraverso il loro ordinamento, di creare una struttura visiva ben precisa.

Attraverso la messa in sequenza delle inquadrature vengono creati lo spazio e il tempo del film.

Esiste una punteggiatura ben definita che scandisce la transizione da un'inquadratura all'altra; generalmente questo avviene tramite uno **stacco netto** oppure una **dissolvenza** che può essere in apertura (l'inquadratura appare progressivamente), in chiusura (sparizione verso il nero) o incrociata (transizione graduale tra due inquadrature).

La continuità



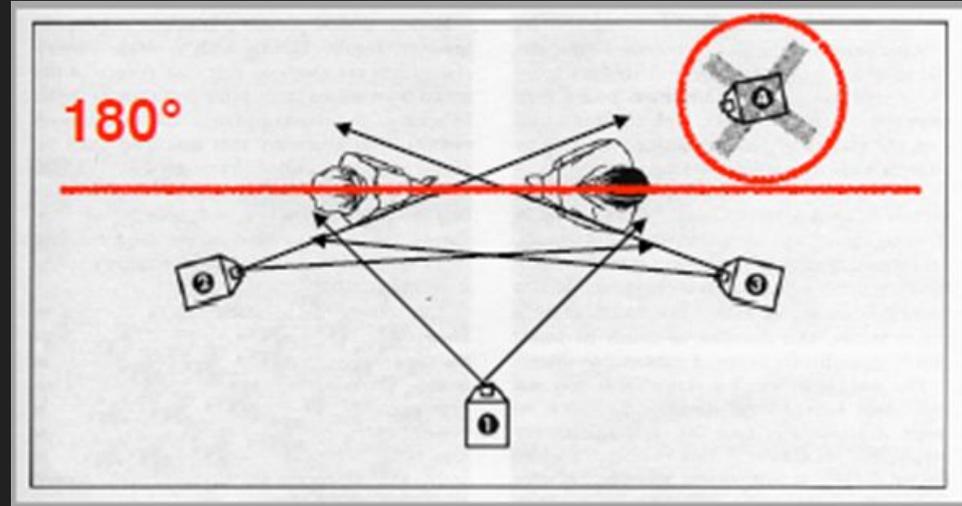
E' necessario dare allo spettatore del film punti di riferimento per orientarsi tra due immagini consecutive.

Il regista deve, già in fase di progettazione delle riprese, garantire la continuità del racconto visivo, badare cioè che, da un'inquadratura all'altra, personaggi, oggetti, arredamento etc. mantengano un orientamento riconoscibile nello spazio.

Per riuscire a ricostruire la continuità spaziale si devono quindi seguire regole ben precise.

La regola dei 180°

Il set si suppone diviso in due da una linea immaginaria, questa crea uno spazio a 180°. Ogni volta che la camera si sposta nello spazio si ristabilisce la linea e si ridefinisce quale sia lo spazio del filmico e quale del profilmico. Quando lo spazio filmico (lo spazio della macchina da presa) e quello profilmico (spazio inquadrato) si ribaltano in due inquadrature successive, lo spettatore è disorientato, fatica a ritrovare le coordinate spaziali del racconto. Nel cinema classico questo passaggio senza mediazioni è considerato un errore e viene definito “scavalcamento di campo”.



I raccordi



Ciò che accomuna tutti i raccordi è la preoccupazione di rappresentare chiaramente lo spazio in modo che lo spettatore possa agevolmente rendersi conto della disposizione dei personaggi in un determinato ambiente. Lo spazio filmico non deve creare effetti di disorientamento che possano distrarre lo spettatore dalla centralità della storia narrata.

Raccordo di sguardo

Un'inquadratura ci mostra un personaggio che guarda qualcosa, l'inquadratura successiva ci mostra questo qualcosa.



Raccordo sul movimento

Questo tipo di raccordo si utilizza nel caso in cui un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si concluda in quella successiva.

Raccordo sull'asse

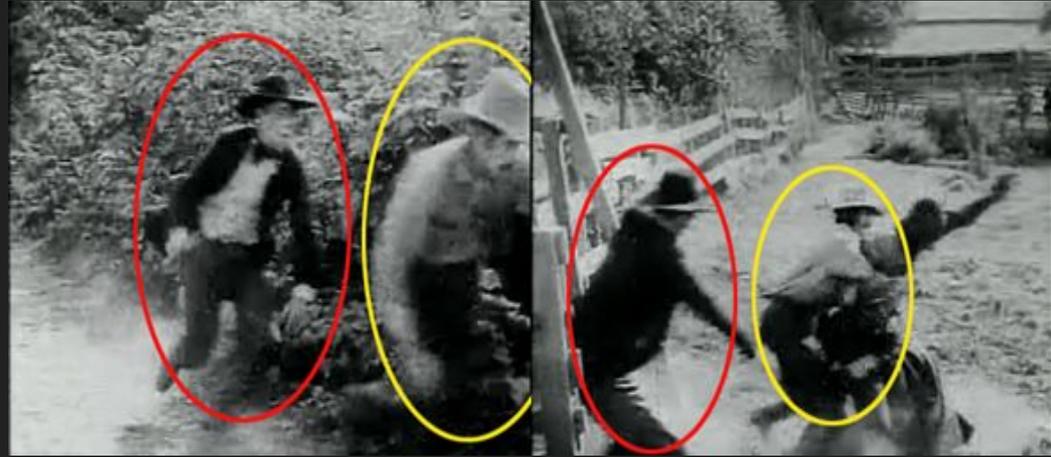
Due momenti successivi di un'azione sono mostrati in due inquadrature, la seconda delle quali è ripresa sullo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana di questa in rapporto a chi agisce.

Raccordo di posizione

Due personaggi ripresi in un'inquadratura l'uno a destra l'altro a sinistra dovranno mantenere la stessa posizione in quella successiva.

Raccordo di direzione

Un personaggio che esce di campo a destra di un'inquadratura dovrà rientrare a sinistra in quella successiva (a meno che non si voglia far credere allo spettatore che il personaggio stia tornando indietro).



Raccordo sonoro

Un suono o una voce fuori campo anticipano un'azione imminente o l'ingresso di un personaggio.



THE END

