

a cura del Prof. S.Cicciotti

Linguaggio cinematografico

Inquadratura :

Nel linguaggio cinematografico il termine inquadratura può essere usato con due significati:

A). Lo spazio che la macchina da presa (*m.d.p.*) delimita riproducendolo attraverso l'obiettivo, sulla pellicola e la posizione da cui lo delimita (*concezione spaziale dell'inquadratura*). -alto-basso-destra sinistra etc....

B). Il frammento ininterrotto d'azione filmica che si trova compreso fra uno stacco e l'altro (*concezione temporale dell'inquadratura*).

Nel linguaggio comune spesso confondiamo "Scena" e "Sequenza"

Come diremo in seguito, *Scena è riferito allo spazio*, nel cinema diventa Sequenza perché abbiamo una successione d'immagini, di fotogrammi che danno il ritmo alle scene in sequenza, è evidente il legame con la fotografia, *l'inquadratura assume nomi diversi* secondo la maggiore o minore porzione di spazio che racchiude e ancora, quale parte della figura umana isola, quale posizione la **mdp** viene ad assumere rispetto all'asse del piano d'appoggio e all'orizzontalità dello spazio inquadrato. *Con riferimento allo spazio si parla di campi, con riferimento alla figura umana (più raramente può essere un animale o un oggetto) di piani, con riferimento alla posizione si parla d'angolazioni e inclinazioni.* Piani e Campi : Il rapporto tra i due concetti è di tipo *Geometrico-fotografico-*

Prima considerazione:

Un Primo Piano, possiamo dire che Non esiste in letteratura mentre l'avverbio Lentamente, ad esempio non esiste nel linguaggio del cinema, se in letteratura usiamo il termine "sequenze narrative" lo si deve alla influenza che il cinema ha avuto sul romanzo!

L'inquadratura : es. con la TV

L'immagine compresa tra uno stacco e l'altro, può considerarsi l'unità minima del linguaggio televisivo (simile anche al cinema -non uguale), in altre parole la base del flusso d'immagini. L'aspetto più importante che un regista televisivo deve tenere in considerazione, è quello di mantenere la continuità di narrazione all'interno del programma, rispettando le aspettative del pubblico. Per fare ciò, generalmente il regista alterna inquadrature che danno ai telespettatori una visione globale dello spazio e altre che fanno vedere i particolari o i dettagli. In questo senso, si distingue tra campi e piani per indicare la grandezza di luoghi e persone all'interno dello schermo: i campi descrivono lo spazio dell'azione, mentre i piani si riferiscono ai personaggi dell'azione. In programmi televisivi come i talk show, ad esempio, le inquadrature devono seguire il flusso della conversazione o di ciò che accade sulla scena durante il programma, alternando gli stacchi sulle diverse persone coinvolte nel dialogo. Oggi i programmi tv sono molto variegati -hanno caratteristiche proprie, pensiamo all'uso del tu nei dialoghi di molti programmi falsamente "realisti", pensiamo alla presenza degli spot ecc..

Torniamo al cinema

Un Regista di Film d'Azione userà quindi, maggiormente Campi o Piani oppure li alterna ? un esempio: P.P.-Vicinanza, C.L.-Lontananza (C.Eastwood-in molti suoi western).che

significati narrativi avranno nell'ambito della Storia? Confrontando con la narrazione scritta: nel cinema una immagine è significativa! (il fotogramma)-ricorda la differenza tra significato e significante

CANE-NOME-SIGNIFICATO-ANIMALE-SIGNIFICANTE -C-A-N-E-...e **al Cinema?**

IL Fotogramma, l'immagine è il significante!

Vale a dire ha un significato -come un avverbio -

una persona che cammina *lentamente* (avverbio) verrà rappresentata con una sceneggiatura che indica al regista delle inquadrature con uno stacco su di un orologio- quindi l'avverbio lentamente ha scarso significato nel cinema- Ricorda- *il cinema parla con le immagini*-noi ricordiamo le immagini e alcune battute- anche se ci darebbe fastidio un film muto, eppure il linguaggio cinematografico in gran parte proviene dal cinema muto-

Tipologia dei campi

Campo lunghissimo (abbreviato in *cll*): lo spazio delimitato dalla m.d.p. è vastissimo, sino a perdersi nell'orizzonte.

Campo lungo (abbreviato in *cl*): lo spazio delimitato dalla m.d.p. è minore che nel precedente, ma è sempre così ampio da dare allo spettatore l'impressione della grande distanza che separa la m.d.p. dal centro dell'interesse (per esempio: la diligenza che si inoltra nel canyon o un gruppo d'indiani che compare sul ciglio di una collina).

Campo totale, *c. t.*-una inquadratura totale, in genere in interni- definisce anche essa un particolare stile del regista, *legendari quelli di O. Welles*

Campo medio (abbreviato in *C.M.*) le figure che si trovano o si muovono nel quadro sono abbastanza vicine da essere riconoscibili, anche se non occupano ancora longitudinalmente l'intero quadro, rimanendo cioè ancora un margine tra la testa della figura e il limite superiore e/o tra i piedi della stessa e il limite inferiore (per esempio: la m.d.p. inquadra una persona a circa 7-10 metri di distanza da essa).

Tipologia dei piani

Figura intera, *F.I.*: la figura umana occupa l'intero quadro senza lasciare margini

Piano americano (abbreviato in *p.a.*): la figura umana è vista tagliata al ginocchio (questo piano trae il proprio nome dal Cinema americano che usava questa inquadratura per mostrare la rivoltella riposta nella fondina).

Mezza figura (abbreviato in *M.F*) la figura umana è vista dalla cintola in su e, in qualche raro caso, viceversa.

Primo piano (abbreviato in *P.P.*) l'intero quadro è occupato dalla testa e dalle spalle del personaggio.

Primissimo piano (abbreviato in *P.P.P*) il volto del personaggio occupa tutta l'inquadratura.

Particolare (abbreviato in *part.*): l'intera inquadratura è occupata da una parte del volto, o del corpo, o da una parte di un oggetto (in questo caso è meglio usare il termine di *dettaglio*, abbreviato in *dett.*).

Piano sequenza: unica sequenza priva di stacchi, è legato alla *profondità di campo*, possibilità di vedere anche il fondo dell'immagine senza lo stacco-venne usata da Welles in Quarto Potere, ma anche J.L. Godard, Hitchcock, lo hanno usato in modo magistrale

Tipologia delle angolazioni

Orizzontale: l'asse dell'obiettivo è parallelo all'asse del piano d'appoggio della **mdp**.

Obliqua: l'asse dell'obiettivo forma con l'asse del piano d'appoggio della **mdp** un angolo da 1° a 89°.

Verticale: l'asse dell'obiettivo è perpendicolare all'asse del piano d'appoggio della **mdp**, angolo a 90°.

Tipologia delle inclinazioni

Normale: l'orizzonte mantiene nel quadro la sua orizzontalità.

Obliqua: l'orizzonte è inclinato verso destra o verso sinistra.

Tipologia dei movimenti della macchina da presa

Panoramica: movimento della *mdp* intorno al suo asse orizzontale o a quello verticale. Le inquadrature che ne derivano prendono nome dal senso dello spostamento (panoramiche orizzontali, verticali). Talvolta si usano panoramiche rapidissime (a schiaffo), ma solitamente le panoramiche sono eseguite lentamente poiché rispondono ad esigenze descrittive.

Carrellata: la **mdp** è montata su un carrello dotato di binari per eseguire movimenti fluidi, senza scosse. **La carrellata è:**

- **frontale** quando il movimento avviene in profondità
- **laterale** quando il movimento si compie da destra a sinistra o viceversa nel quadro
- **trasversale** quando combina i due movimenti precedenti.
- **A volte** il movimento della *mdp* può essere solo apparente, prodotto da un puro gioco di lenti: in questo caso si ha *lo zoom*.
- **Il movimento delle carrellate** può essere affidato non solo a un carrello con binari, ma anche a una gru fissa o semovibile (*il cosiddetto dolly*), che permette di realizzare più movimenti contemporaneamente.
- **La mdp** può anche essere montata su un'automobile che consente maggior velocità di spostamento (camera-car),
- *Oppure essere applicata al corpo stesso dell'operatore (carrellata a mano-usata da S. Kubrik) con conseguenti sbalzi caratteristici dell'andatura umana e perciò con formidabile effetto realistico.*
- *Una carrellata a mano* può essere eseguita anche senza i suddetti sbalzi, garantendo la stessa fluidità della carrellata su binari: in questo caso si ricorre ad una sofisticata m.d.p. chiamata *steadycam*.

- **Si parla infine di carrellata aerea** quando la macchina da presa è collocata su di un "aeroplano" ...insomma in alto.

Ancora sui Principali movimenti di macchina

Seconda considerazione: Pensa ad un inseguimento al cinema, non esiste in letteratura, quindi i movimenti di macchina neanche, il cinema senza inseguimenti, corse movimenti cosa sarebbe?, infatti *"L'azione" "Il Movimento" caratterizza il cinema, solo la pittura aveva cercato di riprodurre la "velocità"*

Le panoramiche-ancora delle considerazioni

Possono essere confuse con le carrellate, che sono tutt'altra cosa. Nelle panoramiche l'operatore non si muove fisicamente dalla propria posizione, ma ruota la camera sul proprio asse verticale o orizzontale (alto-basso, destra-sinistra e viceversa). Una panoramica orizzontale di 360° è un giro completo sull'asse orizzontale (per esempio seguendo un ragazzino che ci gira intorno). Quest'ultima è definita anche "panoramica a seguire", cioè quando si inquadra un soggetto in movimento. Le panoramiche verticali invece sono quelle che si eseguono dall'alto in basso o viceversa, per esempio inquadrando un palazzo che non si riesce a riprendere per intero.

Non bisogna esagerare con le panoramiche, perché non sono molto naturali per l'occhio umano: nessuno guarda un paesaggio girando la testa lentamente da destra a sinistra o viceversa. Quando sono usate in modo plateale da alcuni registi se ne deduce uno stile che non vuole nascondere il Montaggio, tecnicamente elevato.

L'occhio ha un "angolo di campo", cioè una visuale, molto ampia, di circa 220 gradi, che è molto differente da qualsiasi ottica grandangolare; ha un'ampia visione frontale e persino una laterale, sia pure non troppo definita. Quando l'occhio esplora un paesaggio lo fa a scatti, soffermandosi di volta in volta su dei particolari.

Le panoramiche si possono eseguire sia da destra verso sinistra che viceversa, Le panoramiche si possono combinare con le zoomate, per esempio andando "a stringere" su un particolare nella fase finale della panoramica.

Si può fare anche l'inverso, cioè partire da un dettaglio "stretto" e allargare, per accompagnare poi dolcemente in panoramica. Normalmente le panoramiche vanno eseguite con focali corte, cioè grandangolari: con i teleobiettivi risultano piuttosto fastidiose, perché i soggetti molto ingranditi entrano improvvisamente nell'inquadratura.

Le carrellate, altre considerazioni

Possono al contrario essere confuse con le panoramiche, eppure la parola stessa da cui prendono il nome, in pratica "carrello" dovrebbe togliere qualsiasi dubbio anche ai meno svegli. Le carrellate sono tutti quei movimenti dove macchina e operatore si spostano fisicamente in qualsiasi direzione. In realtà anche la camminata a piedi è una sorta di carrellata; in questo caso per eliminare gli inevitabili scossoni stata inventata la **"steadycam"**, un sofisticatissimo aggeggio a base di giroscopi e contrappesi che si aggancia all'operatore tramite un'imbracatura, e con il quale si possono eseguire delle carrellate perfette anche correndo giù per una scalinata. Esempio famoso dell'uso della steadycam è la sequenza dell'inseguimento del bambino in triciclo nel film **"Shining"**, del grande regista **Stanley Kubrick**.

Maestro indiscusso nell'uso delle carrellate è un altro geniale regista, il grandissimo Alfred Hitchcock. L'uso del carrello nei suoi film è assolutamente magistrale e ogni movimento della camera non avviene mai per caso: ogni carrellata

aggiunge suspense e interesse alla scena. Se volete vedere come si dovrebbe girare un film prendete un qualsiasi film di H.H. e analizzatelo attentamente: è una "scuola" impareggiabile per tutti.

Le carrellate in genere si realizzano con appositi carrelli su ruote o rotaie (dolly, oppure su delle speciali gru manovrate dagli attrezzisti. Si possono anche effettuare da un'automobile (cameracar) da una bici (bicicar) e da qualsiasi mezzo semovente.

I movimenti di macchina possono essere combinati tra loro, cioè si può fare una Panoramica mentre si effettua una Carrellata, per accompagnare meglio il soggetto in movimento o scene complesse. Le carrellate sono molto usate nel cinema, molto meno in tv, per motivi di spazio e praticità. In televisione si usano le cosiddette carrellate ottiche cioè quelle effettuate con lo zoom. La fondamentale differenza con le carrellate autentiche consiste nel fatto che l'allontanamento o l'avvicinamento del soggetto si realizza con un artificio ottico e non con lo spostamento fisico dal luogo di ripresa. Mentre si effettua una zoomata in sostanza si altera la prospettiva al variare della focale dell'obiettivo. La carrellata invece consente lo spostamento rispetto al soggetto evitando i fenomeni tipici degli zoom, quali lo schiacciamento (teleobiettivo) o la deformazione dovuta agli obiettivi grandangolari. A volte tali deformazioni sono usate con precisi scopi espressivi. Le carrellate sono più naturali delle zoomate, perché nessuno di noi ha uno zoom al posto degli occhi. La storia del cinema ha avuto grandi maestri nei movimenti di macchina, come in letteratura ogni grande autore è ricordato per aver introdotto qualcosa di nuovo così nel Cinema.

IL grandangolo

Il Grandangolo, come dice il nome stesso. Consente per l'appunto inquadrature con un ampio angolo di campo, ideale per riprendere in interni, in luoghi con poco spazio ma anche nei paesaggi, nell'architettura ecc. Premette un maggior respiro alle inquadrature, facendo sembrare più grandi i locali chiusi, (**ORSON WELLES**) più maestosi i paesaggi e più ariose le riprese in architettura. Questi vantaggi si pagano con una certa deformazione delle immagini, specie ai bordi, che aumentano a mano a mano che si usano grandangolari più spinti. Il Montaggio è più sperimentale. Uno dei vantaggi principali delle ottiche grandangolari è la loro grande "profondità di campo" cioè l'estensione della zona nitida davanti e dietro al soggetto; in pratica, la messa a fuoco può anche non essere precisissima (come invece dev'essere coi teleobiettivi) perché il soggetto sarà in ogni caso sempre bene a fuoco, anche se si muove avanti e indietro. La profondità di campo aumenta considerevolmente chiudendo il diaframma

PROFONDITA' DI CAMPO: Vedo un oggetto anche nella sua profondità, viene messo a fuoco ciò che c'è dietro l'oggetto, *ne fece un uso magistrale il grande regista O. WELLES, in "QUARTO POTERE"*

IL Teleobiettivo

Il teleobiettivo invece è l'ideale per riprese a distanza, per ritratti, per foto sportive e anche paesaggi. Consente di avvicinare il soggetto senza spostarsi dal luogo di ripresa a differenza del grandangolo, il suo campo di ripresa è molto più ristretto; la prospettiva risulta "schiacciata" e questo effetto aumenta quanto più l'obiettivo è potente.

Lo Zoom

Quando le ottiche "zoom" non erano ancora state inventate l'operatore doveva di volta in volta cambiare l'obiettivo secondo le esigenze. Oggi tutto questo non è più necessario, con la semplice pressione di un pulsante l'ottica varia progressivamente la sua focale, consentendovi di scegliere l'inquadratura migliore. **E' usato molto in Televisione**

Da un punto di vista narrativo il Linguaggio del cinema equivale all'uso delle subordinate o coordinate nel linguaggio scritto Ricordiamo che una -

Scena si riferisce allo spazio narrativo,deriva dal teatro

Fuori scena si dice "osceno"(da non vedere) mentre la Sequenza è riferita al tempo, allo stacco che il regista impone alla sua narrazione ,è una unità di tempo definisce il ritmo del film,una sequenza è composta da piu scene _

Il montaggio è l'operazione di assemblaggio delle immagini che consiste nell'ordinare le inquadrature e le sequenze secondo un ritmo e un ordine diverso rispetto al girato. Il significato delle immagini può, infatti, cambiare in funzione della loro disposizione all'interno della sequenza visiva. Il montaggio è dunque fondamentale per la costruzione del testo audiovisivo: se paragonassimo le inquadrature alle parole di una lingua, potremmo dire che **il montaggio equivale alla sintassi**.

Uno dei primi Montaggi effettuati fu quello di Griffith nei film :Nascita di una Nazione ,Intolerance, era un Montaggio Alternato e Parallelo,vale a dire diverse storie intrecciate tra di loro, Ejsenstein invece utilizzava un Montaggio basato su Figure Retoriche,accoppiava due sequenze in modo da avere nella terza un significato simbolico,in questo caso il Montaggio si vede non è nascosto,nel caso di D.W.Griffith,invece è nascosto non evidente,lo spettatore è preso dalla trama.L'Orlando Furioso di Ariosto è basato su di un Montaggio narrativo alternato e parallelo,Ejsenstein e Griffith rappresentano due scuole diverse di montaggio - sino a quel momento nel cinema la macchina da presa era fissa,con il Montaggio nasce il cinema: Ripetiamo:Il montaggio del primo si vede quello del secondo invece è nascosto,nella narrazione,nell'arte di narrare cinematografica troviamo legami con la letteratura,l'arte di narrare è antichissima infatti, possiede tecniche costanti il linguaggio è diverso!,nel caso del cinema sono Sequenze di immagini, fotografie,in sede di Montaggio si forma la narrazione cinematografica compresi i suoni ,la voce i rumori _

Qualche riferimento tecnico

Il tradizionale montaggio su nastro magnetico detto montaggio lineare consiste nel riversare le immagini scelte dal girato su un'ulteriore cassetta, sulla quale si registra la versione montata finale. In effetti, è come avere due videoregistratori: da uno si scelgono le immagini girate, mentre sul secondo si registrano le immagini secondo l'ordine finale scelto. Lo svantaggio di questo sistema è che la ricerca delle immagini può avvenire solo in maniera sequenziale, riavvolgendo il nastro.

L'introduzione delle tecniche digitali ha migliorato ancora di più il processo di montaggio: possiamo paragonare tale miglioramento a quello introdotto con il passaggio dalla stesura di testi con la macchina da scrivere all'utilizzo di programma di videoscrittura al computer.

In pratica, le tecniche digitali hanno reso possibile innanzitutto l'acquisizione delle sequenze video in formato digitale, modificandole e spostandole elettronicamente in tempo reale, ritrasferendole successivamente su nastro magnetico. Conseguenza, mentre nel montaggio lineare, sostituire una sequenza implica l'inserimento di una sequenza della stessa identica durata, nel montaggio digitale detto anche non lineare inserendo una sequenza di immagini di qualsiasi lunghezza, le immagini successive vengono spostate in avanti. Questo, ovviamente, rappresenta un grosso vantaggio per il montatore che può agire con maggiore libertà creativa, in tempi brevi, mantenendo un'elevata qualità delle immagini. Il montaggio digitale, inoltre, permette di accedere alle immagini prescelte, in maniera immediata, anziché lineare (accesso casuale o random). Insieme alle immagini anche l'audio viene acquisito ed elaborato in formato digitale. Sulla schermata del computer viene rappresentata orizzontalmente la linea cronologica di registrazione, da sinistra verso destra, con l'indicazione del tempo. Il temine digitale indica una memoria che accumula dati gestiti con un software, nel nostro caso i dati sono

sequenze, Seq. che possiamo assemblare con un Software al computer con estrema facilità, sequenze che possono essere ritoccate, pensiamo solo alla computer graphic

l'orologio con il display è digitale quello con le lancette è analogico

Le operaie che escono dalla fabbrica, altra inquadratura dei Lumiere, nota che sapendo di essere inquadrati il comportamento e l'abbigliamento delle operaie non è proprio ordinario, la ripresa condiziona l'oggetto quindi modifica la realtà. Siamo alle origini del cinema, eppure ancora oggi un vasto pubblico crede al realismo di spettacoli fatti da persone comuni come le operaie dei Lumiere, saper leggere le immagini è quindi un obiettivo fondamentale il rischio un analfabetismo nuovo e certamente non positivo. Esempio: con quale strumento in una televendita possiamo far apparire un *"oggetto"* piccolo in uno grande, da sembrare più convincente e attraente per lo spettatore?