

GRAMMATICA DEL CINEMA

Un film si “misura” attraverso tre unità:

<u>Inquadratura</u>	ovvero, tutto ciò che troviamo in un singolo <i>fotogramma</i> .
<u>Scena</u>	l'insieme delle inquadrature racchiuse in una singola unità di tempo, luogo, azione (rif. Aristotele). Quando la scena serve come passaggio da un'unità alla successiva, si parla di raccordo .
<u>Sequenza</u>	l'insieme di scene e raccordi che compongono un solo <i>piano narrativo</i> . Se due sequenze, al montaggio, si intersecano, si parla di sintagma .

Tipi di inquadrature

Di norma, la prima differenziazione delle inquadrature è in **oggettive** (ovvero con un *punto di vista* neutrale ed esterno all'azione) e **sogettive** (ossia che assumono il punto di vista di un personaggio). L'inquadratura può poi essere **fissa** (a muoversi sono le figure), oppure **in movimento**.

Le inquadrature *fisse* si dividono in **campi** (relativi all'*ambiente*) e **piani** (riferiti alla *figura umana*). Di seguito vengono riportati i differenti tagli in ordine decrescente:

<u>Totale</u>	l'inquadratura riporta una vasta porzione di territorio senza figure in movimento. In genere è utilizzata per introdurre o chiudere una scena. Abbreviato TOT .
<u>Campo Lunghissimo</u>	s'intravedono in lontananza figure non definibili. Abbr. CLL .
<u>Campo Lungo</u>	le figure cominciano a essere definibili, per quanto non ancora riconoscibili. Abbr. CL .
<u>Campo Medio</u>	la figura umana è posta in una ambientazione visibile e riconoscibile. Abbr. CM .
<u>Figura Intera</u>	il personaggio è presente dalla testa ai piedi al centro dell'inquadratura. Abbr. FI .
<u>Piano Americano</u>	la più diffusa delle inquadrature, inventata dai registi <i>western</i> per avere al centro pistola e cinturone. Il personaggio è mostrato dalle ginocchia in su. Abbr. PA .
<u>Piano Medio</u>	la figura è inquadrata dalla vita alla testa. Abbr. PM .
<u>Mezzo Busto</u>	l'inquadratura si allarga riprendendo le spalle e mezzo busto della persona. Utilizzata spessissimo nei telegiornali. Abbr. MB .
<u>Primo Piano</u>	si inquadrano volto, collo e una porzione di spalle. Spesso confuso con il primissimo piano . Abbr. PP .
<u>Primissimo Piano</u>	al centro dell'inquadratura vi è il viso, o anche solamente la sua parte centrale. Abbr. PPP .
<u>Particolare</u>	o inserto . Inquadratura ravvicinata di una parte del corpo: occhi, bocca, mani... Abbr. PART .

Dettaglio

inquadratura ravvicinata di tipo ambientale: un fiore, un oggetto etc. Abbr. **DETT.**

Le inquadrature vengono classificate anche in base all'**angolazione** della macchina da presa:

inquadratura **FRONTALE**
inquadratura **DALL'ALTO**
inquadratura **DAL BASSO**

oppure sulla base della sua **inclinazione**:

NORMALE
OBLIQUO
VERTICALE o **plongée** (lett. *a pioggia*. Dal basso all'alto: **contre-plongée**)

Caratteristico delle inquadrature fisse è il cosiddetto alternarsi di **campo** e **controcampo**, (es. scene di dialogo), in cui di volta in volta l'attore che parla è inquadrato in MB, mentre dell'interlocutore vediamo solo una porzione del corpo in *sfocatura*. Una scena caratterizzata invece da un solo ininterrotto movimento di macchina si definisce **piano sequenza**.

Movimenti di macchina

I principali movimenti di macchina si codificano in:

Panoramica

la rotazione della macchina può avvenire sia *orizzontalmente* che *verticalmente*; nel primo caso si parlerà di **panoramica orizzontale** a destra o a sinistra e, se la rotazione è completa, di **panoramica a 360°**; nel secondo caso avremo invece una **panoramica verticale** dall'alto verso il basso o viceversa. Si può avere anche una **panoramica obliqua**, attraverso un movimento che somma i due precedenti. Normalmente lenta, a volte la panoramica viene effettuata in modo rapidissimo, per dare l'impressione di un cambiamento repentino: in questo caso viene detta **a schiaffo**. In inglese: **PAN/TILT**.

Carrellata

è il movimento della MdP collocata su un supporto mobile quali:

carrello: veicolo a ruote posto su binari

camera-car: la MdP è collocata su un veicolo a pneumatici

gru o **dolly**: la MdP è collocata su bracci mobili. Il dolly (o *giraffa*) è più complesso e dinamico rispetto alla gru

mezzo in volo

sky-cam: la MdP scorre su cavi sospesi

steadycam: la MdP è collocata su un'imbracatura ammortizzata da un sistema di molle e contrappesi. Permette movimenti estremamente fluidi (es. *Shining*)

La carrellata può essere:

in avanti a stringere, quando la macchina si avvicina al soggetto, restringendo il campo che viene inquadrato;

all'indietro ad allargare, quando la macchina si allontana dal soggetto, allargando il campo ed includendo nuovi elementi;

ad accompagnare, precedere o seguire, quando la macchina si muove accompagnando il soggetto in movimento;

laterale, quando la macchina si muove trasversalmente all'asse di

ripresa;

ad ascensore, quando la macchina si muove verticalmente rispetto al set;

circolare, quando la macchina gira intorno al soggetto, con movimento circolare.

In inglese: **TRAVELLING**.

Zoomata

è un modo di simulare la **carrellata**, attraverso l'impiego di un *obiettivo a fuoco variabile*. La combinazione, in direzione opposta, di zoom e carrello è detta **effetto Vertigo**. In inglese: **ZOOMING**.

Macchina a mano

si tratta di movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa sulla spalla. Viene utilizzata per dare un maggiore effetto di realismo, ed è abituale nel **falso documentario** o **mockumentary**. In inglese **HAND CAMERA**.

ELEMENTI DI UN FILM

Un film è composto da diversi elementi:

Soggetto

è l'idea alla base del film. Se nasce da un elemento preconstituito, sia esso di *fiction* o un evento reale, si parla di **soggetto non originale**. Se al contrario è creato *ad hoc* per il film, si tratta di un **soggetto originale**.

Sceneggiatura

è il trattamento del **soggetto**, che viene trasformato in **scene** indicanti i **dialoghi e i movimenti di macchina**.

Produzione

si occupa di finanziare o di reperire i fondi per la realizzazione del film.

Regia

anche

è il coordinamento di tutte le maestranze e gli attori. Spesso corrisponde all'**ideazione**. A partire dagli Anni Cinquanta, il regista è ritenuto l'**autore** del film.

Recitazione

l'impostazione è spesso quella *teatrale*. Di norma gli attori preferiscono l'**immedesimazione** (**metodo Stanislavskij**, o **Strasberg**). Talora, per permettere l'alienazione dello spettatore ai fini didattici, si utilizza lo **straniamento** teorizzato da Bertolt Brecht.

Scenografia

è l'ambiente in cui avviene l'azione. Può essere *naturale* oppure ricostruita in un *teatro di posa*.

Costumi e trucco

si tratta degli abiti e del make-up che caratterizzano lo stile del film

Riprese

costituiscono la fase centrale della realizzazione di un film. Vengono effettuate da **operatori** specializzati con **macchine da presa** (abbr. **MdP**) a **ottiche intercambiabili**. Il coordinamento è affidato al **direttore della fotografia** che predispone la scena su indicazioni del regista. Le riprese, o **take**, vengono registrate su diversi formati:

pellicola 16 mm (film *indipendenti*)

pellicola 35 mm (film *mainstream*)

pellicola 70 mm (film *hollywoodiani*)

supporto digitale

Fotografia

si occupa in fase di **ripresa di luce, colore e profondità di campo**. Le luci sono raramente naturali, e più spesso vengono ottenute attraverso il posizionamento di fari. All'epoca del muto si tendeva a indirizzarle sul viso degli attori per esaltarne la mimica, ma con l'Espressionismo tedesco si è iniziato a farne un uso più creativo. I colori orientano la percezione del film da parte dello spettatore, attraverso **filtri** specifici che determinano la *dominante cromatica* (es. il marrone negli *western*, il blu e il viola negli *horror*). La profondità di campo si ottiene attraverso la scelta di **lunghezza focale, diaframma e distanza dal soggetto**, con **ottiche fisse** o **zoom**.

Montaggio

film.

è spesso ritenuta l'unica peculiarità del cinema. Si tratta della disposizione in ordine cronologico (o non) dei diversi *take* ripresi. Determina il ritmo del film. Quando raggruppa oggetti o situazioni simili (o tra loro evocativi) si parla di **montaggio analogico**.

Suono

è tutto ciò che concerne l'apparato audio *interno* al film. Può essere registrato in **presa diretta**, ossia sincronizzato al video in fase di ripresa, oppure registrato in studio e mixato. A posteriori vengono aggiunti gli **effetti sonori** e, nel caso di distribuzione all'estero, il **doppiaggio**.

Colonna sonora

è tra gli elementi che maggiormente determinano il successo di una pellicola. Anch'essa può essere interna, ossia suonata, cantata e talvolta persino danzata (vd. il genere *musical*) da uno o più personaggi. Più spesso però è composta o riarrangiata per veicolare le emozioni dello spettatore, aumentando il livello di *immedesimazione* oppure, in *contrappunto* causando una sensazione di *alienazione*. Attraverso la colonna sonora, si spinge il pubblico verso il **climax** (o **scena madre**).

Effetti speciali

spesso caratterizzano film ad alto costo e ad alto incasso. Rappresentano a tutti gli effetti quello che Godard definisce "*l'ordinario dello straordinario*". Nati come trucchi ottici alla fine del XIX secolo con Georges Méliès, si sono via via evoluti, fino alla rivoluzione apportata dal computer. Allo stato attuale, attraverso tecnologie consolidate come il **chroma key** (o **blue screen**, uno schermo blu davanti al quale recitano gli attori, con costumi e scenografie che verranno poi aggiunte digitalmente), molti film sono formalmente costituiti da soli effetti speciali.

Distribuzione

attraverso potentissime multinazionali (o talvolta piccoli circuiti indipendenti), i distributori curano pubblicità e merchandising del film, causando spesso clamorosi successi, o ancor più inattesi fiaschi, al di là del suo valore estetico.