

ELEMENTI DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

LA GRAMMATICA

Il **linguaggio cinematografico**, sebbene abbia una storia breve rispetto alle altre forme d'arte, è stato diffusamente codificato. Alcuni termini sono presi dalle forme d'arte visiva più vicine (fotografia e pittura), ma facendo riferimento anche alla dimensione temporale. Altri sono presi dal teatro, dalla danza, dalla musica. Inoltre, il processo di realizzazione audiovisiva passa attraverso una serie di elaborati letterari, anche questi con caratteristiche formali proprie e convenzionalmente condivise tra gli operatori. Il cinema è considerato una **forma d'arte totale** perché racchiude in sé le forme della letteratura (sceneggiatura), della poesia, del teatro (recitazione), dell'architettura (scenografia e organizzazione delle *location*), della musica (colonna sonora), oltre a quelle della visualizzazione in inquadrature, che sono il frutto di scelte compositive e di illuminazione (pittura e fotografia).

Per rispondere alla necessità di intendersi tra operatori, ogni elemento della **grammatica audiovisiva** ha un nome preciso. Raramente si realizza un prodotto individualmente. Una delle caratteristiche intrinseche del cinema è, infatti, la coralità del suo processo produttivo: le produzioni cinematografiche sono sempre opere collettive e da questo nasce la necessità di un linguaggio comune.

Gli elementi di base che compongono un testo audiovisivo sono:

- **l'inquadratura**. L'unità narrativa più piccola che raccoglie una porzione di spazio e di tempo. Rispetto allo spazio è quella porzione di ambiente delimitato dal quadro. Rispetto al tempo è il brano di film compreso fra due tagli di montaggio;
- **la scena**. L'insieme delle inquadrature accomunate da unità di luogo e di tempo. Costituirà una scena l'insieme di tutte quelle inquadrature che si svolgono nella stessa location (ad esempio uno stadio) e nello stesso quarto di giornata (ad esempio il mattino). Se l'ambientazione del film passa dal mattino al pomeriggio si cambia scena, così come se si sposta in un'altra location (ad esempio dallo stadio a una casa);

- la **sequenza**. L'insieme di più scene o inquadrature che formano un'unità narrativa di senso compiuto. Più sequenze formano il film nella sua interezza.

LE INQUADRATURE FONDAMENTALI

La descrizione delle varie tipologie di inquadratura, quindi della più piccola unità che compone un film, risponde a due esigenze diverse: da una parte è una pratica utile a livello progettuale, perché, come si vedrà più avanti, permette di pre-visualizzare quello che si intende girare; dall'altra, a livello di didattica e di analisi formale, serve a comprendere e a decostruire la complessità, individuando le relazioni tra le parti e il senso globale del discorso di un prodotto audiovisivo.

Sotto il profilo tecnico, un'**inquadratura** è definita dal punto di vista, ovvero dalla posizione e dalla distanza da cui si osserva un'azione.

Le 9 inquadrature fondamentali



Fig. 61 – Le nove inquadrature fondamentali.

Nello scegliere la porzione di realtà da inquadrare bisogna tenere presente:

- la dimensione degli ambienti e degli spazi in cui avvengono le azioni;
- le azioni stesse dei personaggi;
- il volto dei personaggi come luogo della manifestazione delle emozioni.

A partire da questi tre elementi, si hanno **nove tipologie di inquadrature fondamentali**.

- 1) (CLL) **Campo lunghissimo**: è una inquadratura dove la figura umana non compare, o, se compare, non è chiaramente distinguibile. Il paesaggio viene rappresentato nella sua globalità. Dal punto di vista narrativo serve a offrire uno sguardo d'insieme sul contesto nel quale si svolge l'azione.
- 2) (CL) **Campo lungo**: è un'inquadratura dove si rappresenta l'ambientazione e la figura umana, se è presente, è chiaramente distinguibile.
- 3) (CM) **Campo medio**: è un'inquadratura dove il rapporto tra ambientazione e figura umana è equilibrato. Dal punto di vista narrativo, è importante quello che i personaggi stanno facendo in relazione allo spazio nel quale sono collocati.
- 4) (FI) **Figura intera**: la figura umana è ripresa in modo che la testa e i piedi sfiorino i limiti dell'inquadratura. Dal punto di vista narrativo, la rappresentazione del personaggio diventa prevalente sul contesto.

- 5) (PA) **Piano americano**: la figura umana è ripresa in modo più ravvicinato, con un taglio dell'inquadratura che va dalla testa ai polpacci. È definita così perché originariamente era utilizzata nella cinematografia americana, in particolare nel genere western. Dal punto di vista narrativo, serve a sottolineare l'importanza dell'azione del personaggio rispetto al contesto nel quale si trova.
- 6) (PM) **Piano medio**: la figura umana è inquadrata dalla vita in su. In questo modo, il fuoco narrativo si sposta sulla gestualità e sulla disposizione degli arti superiori.
- 7) (PP/MB) **Primo piano o Mezzo busto**: la figura umana viene ripresa dalle spalle in su. Il volto inizia a diventare protagonista dell'inquadratura e a raccontare le emozioni del personaggio.
- 8) (PPP) **Primissimo piano**: viene inquadrato solo il volto, tagliando la fronte o il mento. Massima importanza è data agli occhi e alla bocca. È l'inquadratura che, dal punto di vista narrativo, veicola le emozioni meglio di tutte le altre.
- 9) (D/PART) **Dettaglio/Particolare**: il dettaglio è l'inquadratura che comprende solo una porzione del corpo (le mani) o del volto (gli occhi) del personaggio; il particolare è invece l'inquadratura che riprende un oggetto o una sua parte.

Queste nove tipologie di inquadratura non esauriscono le possibilità di articolazione del discorso audiovisivo, ma sono un punto di partenza imprescindibile. Si possono infatti avere delle **inquadrature composite**, che presentano nello stesso spazio più personaggi ripresi con tagli differenti. Vanno considerate caso per caso e descritte combinando la terminologia appena esposta.

Nel descrivere l'inquadratura si deve tenere conto anche del **parallelismo** o della **ortogonalità** della macchina da presa (Mdp) rispetto alla linea dell'orizzonte. Se l'inquadratura è **frontale**, o normale, non viene esplicitato nella descrizione. Ma se la Mdp è collocata più in



Fig. 62 – In questo frame tratto dalle *Jane* (1992) di Quentin Tarantino non è sufficiente definire la ripresa in piano americano, ma è altrettanto importante precisare che la vittima al centro è ripresa di spalle in mezzo busto.



Fig. 63 – In questo frame tratto da *Pulp Fiction* (1994) di Quentin Tarantino la ripresa ribassata con il primo piano sfuocato ci fa essere presenti nella scena molto più di una ripresa frontale.

alto o più in **basso** rispetto a un'altezza media (corrispondente all'altezza degli occhi di un ipotetico spettatore presente sulla scena), allora è necessario specificarlo. In questo caso si parla di **angolazioni di ripresa**.

L'inquadratura può essere anche inclinata rispetto alla linea dell'orizzonte; si parlerà in questo caso di **inclinazione verso destra** o **sinistra**.

In fase di elaborazione di un piano inquadrature, la scelta di una qualunque di queste soluzioni deve avere ragioni espressive: si sceglie un tipo di inquadratura perché si vuole ottenere un determinato effetto. Ad esempio, si adotta un'inquadratura dal basso perché si vuole descrivere il potere di un personaggio, oppure un'inquadratura dall'alto se si vuole che lo spettatore lo senta schiacciato, oppresso.

In alcuni contesti (spot pubblicitari e videoclip musicali) la ricerca di inquadrature insolite può essere anche fine a se stessa e determinata dalla semplice voglia di sorprendere o incuriosire lo spettatore.

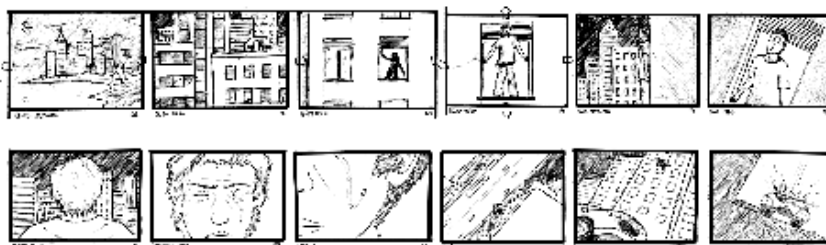


Fig. 64 – Uno storyboard, realizzato da Mattia Castiglia, con le 9 inquadrature fondamentali + 2 angolazioni + 1 inclinazione .

◆ Esercitazioni

- 1) Scegliete degli esempi tratti dalla storia del cinema per illustrare le 9 inquadrature fondamentali (fermo immagine o screenshot).
- 2) Verificate lo scopo dell'utilizzo dell'angolazione dall'alto e dal basso e dell'inclinazione a destra e a sinistra all'interno di una scena (serie di screenshot delle inquadrature che costituiscono l'intera scena).

I MOVIMENTI DELLA MACCHINA DA PRESA

I *movimenti della macchina da presa* possono essere sull'asse verticale o orizzontale oppure traslazioni sul piano.

La rotazione sull'asse orizzontale o verticale della MdP, solitamente piazzata su *cavalletto*, prende il nome di **panoramica**. Se la MdP si sposta da sinistra verso destra (o viceversa) si parla di **panoramica orizzontale**; se si sposta dall'alto verso il basso (o viceversa) si parla di **panoramica verticale**.

La traslazione sul piano viene definita **carrellata**: la MdP viene spostata su un *binario* o su delle ruote per eseguire i movimenti.

La carrellata può essere:

- **laterale**, se la MdP si muove parallelamente al piano dell'azione (ad esempio seguendo un soggetto che cammina);
- **in avanti**, se la MdP si avvicina al soggetto;
- **indietro**, se la MdP si allontana dal soggetto;
- **a precedere**, quando la MdP è collocata di fronte a un soggetto che si muove e lo precede mantenendo sempre la stessa distanza (ad esempio due personaggi che camminano e dialogano in un parco e vengono seguiti frontalmente);
- **a seguire**, quando la MdP è collocata di spalle a un soggetto che si muove e lo segue mantenendo sempre la stessa distanza (ad esempio due personaggi che camminano e dialogano in un parco e vengono seguiti di spalle);
- **circolare**, quando il binario descrive un cerchio intorno a un soggetto posto al centro.

I binari si possono montare lungo percorsi molto liberi. In questo modo è possibile descrivere movimenti estremamente articolati per ottenere punti di vista differenti sulla stessa scena. {👁️ **Video con esempi di movimenti di macchina**}

Nel corso della storia del cinema sono stati inventati altri supporti, oltre al cavalletto e al carrello, per muovere la macchina da presa. Questa evoluzione tecnologica ha determinato nuove possibilità espressive e nuove forme di linguaggio. Eccone alcuni:

- il **dolly**. È un carrello con ruote che si muove lungo binari e sul quale vengono montati un braccio mobile e una postazione per l'operatore. Permette movimenti sia verticali sia diagonali, insieme a rotazioni sull'asse. Arriva fino all'altezza di quattro metri;
- la **gru**. È un braccio meccanico sul quale viene montata la MdP e che permette di realizzare riprese da altezze elevate;
- la **louma**. È un braccio meccanico snodabile sul quale viene montata la MdP. Viene comandato a distanza dall'operatore che controlla l'inquadratura attraverso un monitor. Permette di realizzare riprese molto complesse, caratterizzate da fluidità di movimenti grazie a un sistema di contrappesi che determina il mantenimento dell'equilibrio del baricentro;
- il **camera car**. La MdP viene montata su una struttura di tubi metallici (detta "violino") per seguire l'azione all'interno di una vettura;
- la **steadicam**. È un'imbragatura con contrappesi, indossata da un operatore, sulla quale viene piazzata la MdP per ottenere movimenti fluidi e regolari nelle situazioni più estreme (corsa, salire e scendere le scale, pedinamento).

Oggi l'uso di tecnologie digitali integrate nei supporti consente di ottenere movimenti fluidi e complessi in modo versatile, ricorrendo ad esempio ai **droni** (velivoli telecomandati).