

LICEO BOGGIOLERA

Anno Scolastico 2022/2023

**L'ARTE E LA TECNICA DI
RACCONTARE STORIE**

Parole-chiave:

- **Significanti visivi**
- **Significanti sonori**
- **Filmico**
- **Profilmico**
- **Narrazione**
- **Rappresentazione**

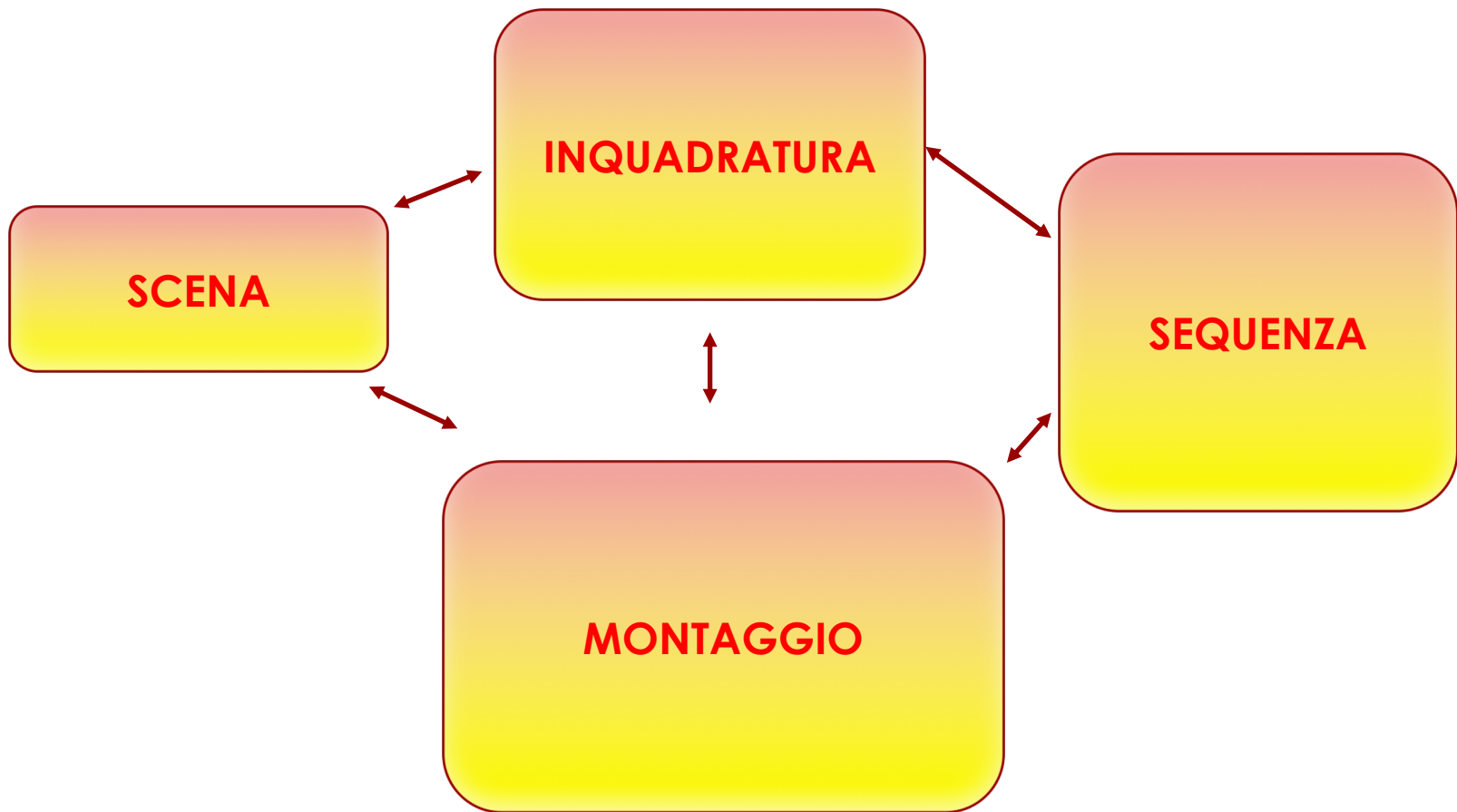


FOTOGRAMMA TRATTO DAL FILM *QUI RIDO IO* DI MARIO MARTONE

**MATERIALI A CURA DI
Prof.ssa M. Elena
Russo**

**GLI ELEMENTI COSTITUTIVI DEL
LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO**

IL CINEMA COME LINGUAGGIO



INQUADRATURA

CINEMA



Shining di Stanley Kubrick (1980)

- 1) ripresa in continuità, senza interruzioni
- 2) in sede di montaggio l'inquadratura è delimitata da due tagli di montaggio che la separano dall'inquadratura precedente e dalla successiva
- 3) a livello visivo a livello visivo, è una porzione di spazio (campo) delimitato dai bordi del quadro.

Prof.ssa Maria Elena Russo



4) L'inquadratura è lo SGUARDO della macchina da presa sul mondo

5) Come la tela di un pittore, l'inquadratura deve essere riempita, scegliendo con cura che cosa inserire all'interno del quadro (*in campo*) e cosa, inevitabilmente, lasciare fuori (*fuori campo*).

L'INQUADRATURA

- Gli **ELEMENTI** che definiscono il concetto di inquadratura sono i seguenti:
- La **distanza** della macchina da presa (*scala dei campi e dei piani*)
- L'**angolazione**, l'**inclinazione** e l'**altezza** della ripresa (*punto di vista*)
- La **composizione** del quadro (*profilmico*)
- La relazione con uno **spazio fuori campo** (*dialettica campo/fuoricampo*)
- Istanza **narrante** (*oggettiva o soggettiva*)
- L'essere **statica** oppure **dinamica** (*movimenti della macchina da presa*)
- La sua **profondità di campo** (*focalizzazione degli oggetti*)
- La **durata temporale** dell'inquadratura (*piano-sequenza*)

LA SCALA DEI CAMPI

La distanza e la grandezza dello spazio inquadrato
(ambiente)

Campo Lunghissimo

Il **C.L.L.** è l'inquadratura nella quale l'ambiente è totalmente preponderante. Solitamente si usa per inserire un luogo all'interno del racconto, descrivendone così l'ambientazione.



Campo Lunghissimo – L'ambiente occupa tutto il quadro e non sono riconoscibili figure umane.

Campo Lungo

CINEMA

Nel **C.L.** si inizia a percepire chiaramente l'azione, le persone sono distinguibili e circoscritte all'interno del paesaggio, la cui figura continua a dominare la composizione



Il "peso" del paesaggio nella composizione è ancora decisivo, ma le figure umane e l'azione sono adesso distinguibili: è un Campo Lungo

Campo Totale

Nel **C.T.** l'azione ha maggiore importanza, le figure umane hanno rilevanza centrale e l'ambiente è rappresentato nella sua totalità.

CINEMA



Totale: la figura umana è intera e la sua azione è preponderante, rispetto all'ambiente

Figura intera

F.I.: l'attore riempie verticalmente il quadro, senza "tagli" a gambe o testa. Viene usata questa inquadratura solitamente per sottolineare la fisicità del soggetto.

CINEMA



L'attore riempie verticalmente il quadro e la sua fisicità è sottolineata: è una F.I.

Piano americano

Nel **P.A.** l'inquadratura parte da sopra al ginocchio, per riprendere fin sopra la testa. L'azione è descritta in maniera preponderante e restituisce molta importanza all'espressività dell'attore. Inquadratura molto usata anche per i quadri a due o più persone, in scene di dialogo

CINEMA



Molto diffusa nel genere western, l'inquadratura a P.A. consentiva di inquadrare l'attore fin sotto la fondina. Da qui probabilmente il nome.

Mezza figura/Piano medio

CINEMA

L'inquadratura dalla vita in su è detta **Mezza Figura**, o **Piano Medio**. L'ambiente è scarsamente riconoscibile e sempre maggior peso viene dato all'attore.



L'attore è sempre più il protagonista del quadro: M.F./P.M.

Primo piano

CINEMA

Inquadratura usata per descrivere lo stato d'animo del soggetto, il **P.P.** si compone *tagliando* la figura dalle spalle in su. Tra Primo Piano e Mezza Figura c'è un'inquadratura intermedia, chiamata **Mezzo Primo Piano (M.P.P.)** o **Mezzo Busto (M.B.)**, usata per la prima volta in *The great train robbery*, del 1903.



L'attenzione è concentrata sull'attore e il suo stato d'animo. La mimica facciale e la recitazione sono esaltate al massimo: stiamo componendo un P.P.

Primissimo piano

CINEMA

Ancor più che nel *Primo Piano*, l'azione è restituita da espressioni e stati d'animo dell'attore. Data la grande importanza del soggetto, in genere questo quadro si compone scegliendo una ristretta profondità di campo, per isolarlo maggiormente dall'ambiente .



Ambiente ed eventuali altri attori spariscono, aspetto psicologico ed emozioni del soggetto sono i veri protagonisti dell'azione: stiamo componendo un P.P.P.

Particolare

L'inquadratura più stretta, che mostra molto da vicino una parte del soggetto, è detta **Particolare**. Se stiamo inquadrando un oggetto inanimato, stiamo realizzando un **Dettaglio**.

CINEMA



Particolare degli occhi dell'attrice

Dettaglio

CINEMA



La pallina da golf ripresa in Dettaglio

IL PUNTO DI VISTA

- L'espressione **PUNTO DI VISTA** al cinema può essere interpretata in tre modi:
- Punto di vista in senso strettamente **VISIVO**.
Ci si chiede: dove è piazzata la macchina da presa?
Da dove vediamo ciò che viene mostrato sullo schermo?
- Punto di vista in senso **NARRATIVO**.
Da chi è raccontata la storia? Da un narratore esterno alla storia (**IMMAGINE OGGETTIVA**) oppure l'immagine riflette ciò che vede il personaggio (**IMMAGINE SOGGETTIVA**)?
- Punto di vista **IDEOLOGICO**.
L'inquadratura riflette la **SCelta MORALE** assunta dall'autore rispetto alla storia e ai suoi personaggi.
- <https://youtu.be/dAN3bZjxBlo> soggettiva

CINEMA



La finestra sul cortile di A. Hitchcock (1954)

Inquadratura soggettiva

DARK PASSAGE 1947 (*LA FUGA*) di Delmer

Daves

<https://www.youtube.com/watch?v=dAN3bZjxBlo>



Inquadratura soggettiva

HALLOWEEN di John Carpenter

(1978 -) <https://www.youtube.com/watch?v=UXNQTRqTCfQ>

CINEMA



LA POSIZIONE DELLA CINEPRESA

CINEMA

Determina il modo di strutturare e articolare la *geometria* dello spazio per costruire un sistema di segnali che guidano lo spettatore nella storia.

- Il **punto di vista** al cinema è determinato dalla particolare posizione della macchina da presa rispetto a quanto rappresentato.
- Vi sono tre variabili che concorrono a determinare il posizionamento della macchina da presa:

Altezza/ Angolazione/ Inclinazione

ALTEZZA

CINEMA

- La macchina da presa viene posizionata più in alto o più in basso rispetto al soggetto da inquadrare e dovrà quindi puntare l'obiettivo verso il basso o verso l'alto.
- **INQUADRATURA DALL'ALTO**
L'inquadratura dall'alto ha spesso la funzione **schacciare verso il basso** il personaggio per farlo apparire più piccolo e impotente. Ma serve anche ad esprimere un senso di **oppressione interiore** provato dal personaggio.



M. Il mostro di Dussendolrf di F. Lang

ALTEZZA

CINEMA

INQUADRATURA DAL BASSO

L'inquadratura dal basso serve ad **enfaticizzare il soggetto** ripreso, a **mitizzare il personaggio** per ingigantirne l'importanza dentro la scena.

- Quando la macchina da presa punta verso l'alto con l'asse posto in perpendicolare da terra o da una buca, si parla di **inquadratura supine (contre-plongée)**



L'inquadratura dal basso è spesso utilizzata per far emergere la "forza" di un soggetto, il suo essere predominante

ANGOLAZIONE

CINEMA

La macchina da presa viene collocata in punti diversi di angolazione
muovendosi sull'asse orizzontale

FRONTALE

La macchina da presa viene posizionata davanti all'attore, perpendicolare al suo corpo. È l'inquadratura che meglio si presta ad una visione totale e completa dei lineamenti del volto e della gestualità ed inoltre è quella che si avvicina di più al modo con cui noi, nella vita vera, interagiamo con le persone.



TRE QUARTI

Questo tipo di angolazione viene utilizzata principalmente nei dialoghi a due. Il volto del personaggio non è completamente inquadrato, ma 1/4 di esso è coperto.



ANGOLAZIONE

La macchina da presa viene collocata in punti diversi di angolazione
muovendosi sull'asse orizzontale

QUINTA

In alcuni casi, l'interlocutore, nel dialogo a due viene tenuto in campo, ma di lui ovviamente vediamo solo una parte della nuca.

Tenere all'oscuro il volto del personaggio ne annulla la sua identità, oltre a quella fisica, anche quella psicologica.

LATERALE

Solo metà del volto è visibile. Questo tipo di angolazione viene usata soprattutto quando si segue un personaggio in movimento, "fiancheggiandolo" con la macchina da presa. Inoltre, la riduzione dei lineamenti visibili del volto, non permette di cogliere le sfumature espressive dell'attore e quindi porta lo spettatore ad avere meno legame emotivo.

CINEMA



INCLINAZIONE

Dipende dal rapporto tra la base della cinepresa e la linea d'orizzonte della scena

CINEMA

NORMALE

Quando la base dell'inquadratura è parallela alla linea d'orizzonte della scena.

OBLIQUA

Quando la base dell'inquadratura diverge dall'orizzonte della realtà, pendendo verso sinistra o verso destra. Quando arriva a formare un angolo di 90° si dice **VERTICALE**, quando l'immagine è capovolta si dice **ROVESCIMENTO**.

Questa forma di rotazione crea una **immagine irreale**. La sua "stranezza" la riempie di significato (**negatività**) e il suo utilizzo è legato a **motivazioni geometriche** (la posizione del personaggio) o **narrative** (un malessere oppure l'enfaticizzazione di un lato misterioso del personaggio).



CAMPO E FUORI CAMPO

Etimologicamente “inquadrare” vuol dire mettere in quadro, cioè estrapolare dal *continuum* della realtà fisica un preciso campo visivo. La nozione di campo presuppone quindi una suddivisione dello spazio in due entità:

Lo spazio **IN CAMPO** (spazio visibile) costituito da ciò che ci viene mostrato

Lo spazio **FUORI CAMPO** (spazio invisibile) costituito da tutto ciò che non ci viene mostrato ma fa comunque parte dell'ambiente circostante e della storia.

La **relazione fra campo e fuori campo diegetici** si attiva attraverso determinati indici visivi e sonori:

a) l'entrata *in*, e l'uscita *dal*, *campo*: un elemento del profilmico che entra o esce dal campo presuppone uno spazio di provenienza e uno di destinazione contigui a quello inquadrato

b) *lo sguardo verso il fuori campo*: lo sguardo del personaggio oltre i limiti del quadro evoca nello spettatore la presenza di un fuori campo

c) *la parte in campo*: l'inquadratura della parte di un corpo o di un oggetto rimanda, per estensione, alla sua continuazione nel fuori campo

d) *il suono proveniente dal fuori campo* (suono *off*): una voce, un rumore, una musica *diegetica* esclusa dai limiti dell'inquadratura, attiva nello spettatore la rappresentazione di uno spazio fuori campo.



L'INQUADRATURA MOBILE

CINEMA

Tutti gli aspetti dell'inquadratura *fissa* sono comuni a dipinti, fotografie, fumetti e altro ancora, persino al teatro.

Ciò che rende **specifico** il codice del linguaggio cinematografico è la sua capacità di far *muovere* l'inquadratura rispetto al materiale inquadrato.

Mobilità dell'inquadratura vuol dire che all'interno dell'immagine l'inquadratura cambia in altezza, distanza, angolazione e inclinazione, ma la macchina da presa lo fa **durante la ripresa**.

Poiché l'inquadratura *mobile* ci orienta verso il materiale dell'immagine, spesso abbiamo la sensazione di **spostarci insieme ad essa**. Attraverso questo tipo di inquadratura possiamo avvicinarci o allontanarci dall'oggetto, girarci attorno o superarlo. Tutto ciò rafforza il **coinvolgimento dello spettatore**, rendendolo parte di quel mondo *verosimile* che il regista ci vuole raccontare.

PANORAMICA

CINEMA

La panoramica si realizza facendo ruotare la macchina da presa fissata ad un cavalletto. 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.

Generalmente la panoramica viene usata dai registi per **descrivere un ambiente**, sia esterno che interno, così che lo spettatore possa farsene un'idea d'insieme. In un certo senso questo movimento imita quello che la nostra testa compie per osservare il luogo in cui ci troviamo, quindi la panoramica deve essere generalmente lenta.

MOVIMENTI DI MACCHINA

<https://www.youtube.com/watch?v=kHOfXcc3hSY>



CINEMA

CARRELLATA

CINEMA

La carrellata o *travelling* è quando la macchina da presa è posta su binari e può dunque percorrere e attraversare lo spazio della ripresa in diverse direzioni:

CARRELLATA AVANTI □ **CARRELLATA INDIETRO**

CARRELLATA LATERALE □ **CARRELLATA CIRCOLARE**

Lo scopo è di mostrare quello che sta accadendo.

La carrellata può anche essere effettuata variando la lunghezza focale di un obiettivo dotato di zoom: in questo caso si ottiene una **CARRELLATA OTTICA**, detta in gergo **zoommata**. È possibile combinare in vari modi la carrellata ottica col movimento del carrello, ottenendo quello che comunemente è detto "**effetto vertigo**": consiste nel contrapporre una zoommata in avanti ad un arretramento del carrello (o viceversa).

CARRELLATA IN AVANTI

Shining di Stanley Kubrik (1980)

<https://www.youtube.com/watch?v=hK3y1Nwx9X4>

CINEMA



CARRELLATA INDIETRO

Il sorpasso di Dino Risi (1962)

<https://www.youtube.com/watch?v=PLGdPiykrew>

CINEMA



CARRELLATA LATERALE

Shining di S. Kubrick (1980)

<https://www.youtube.com/watch?v=YuluAd4ip2Y>

CINEMA



ZOOM OUT

Gente comune di Robert Redford (1980)

https://www.youtube.com/watch?v=BeVMeVVOF_A



CINEMA

EFFETTO VERTIGO

La donna che visse due volte di A. Hitchcock
(1958) <https://www.youtube.com/watch?v=9Uq61AoT-fw>

CINEMA



CARRELLATA INDIETRO

Il sorpasso di Dino Risi (1962)

<https://www.youtube.com/watch?v=PLGdPiykrew>

CINEMA



CARRELLATA

CINEMA

Oltre ai movimenti di macchina ottenuti posizionando la cinepresa su supporti meccanici (cavalletto, carrello, gru, ecc.), esiste un altro fattore che consente la mobilità della macchina da presa: l'**operatore**.

Liberata da cardini e perni, la cinepresa può attraversare lo spazio muovendosi assieme al corpo del cameraman (**CAMERA A MANO**), seguendone i sobbalzi e gli scatti, testimoniando il reale dispiegarsi del movimento nello spazio.

Un'ulteriore possibilità è offerta dalla **STEADYCAM**, una cinepresa che, aderendo direttamente con un apposito corpetto, consente al cameraman di ridurre al minimo gli sbalzi e il tremolio, permettendogli di muoversi liberamente laddove un carrello su binari non potrebbe mai arrivare.

<https://youtu.be/Fw2iwQYfbyA> steadycam

CAMERA A MANO

Alien di Ridley Scott (1979)

<https://www.youtube.com/watch?v=X3vLkMW8Fi4>



CINEMA

STEADYCAM

Shining (1980) di Stanley Kubrick

<https://www.youtube.com/watch?v=AYf7U1ARXdw>

CINEMA



PIANO SEQUENZA

CINEMA

Considerando un'ideale scala di grandezze, nel linguaggio cinematografico si va dal

□ **FOTOGRAMMA**, una singola immagine fotografica, al

□ **PIANO** (o inquadratura), che è una successione di fotogrammi. Da questo alla

□ **SCENA**, costituita da una successione di piani nelle quali l'azione si svolge ininterrottamente in uno stesso ambiente, ed è caratterizzata da unità di tempo e di luogo. Un insieme di scene formano una

□ **SEQUENZA**, unità narrativa più estesa, caratterizzata da un inizio, uno sviluppo segnato da un *climax* e una conclusione. L'insieme delle sequenze formano il **FILM**

□ Il **PIANO SEQUENZA** è una sequenza (o una scena) realizzata con **una sola inquadratura**, senza mai fermare la macchina da presa, senza montaggio.

Il teorico André Bazin la considerava una tecnica che avvicinava lo spettatore alla vera realtà dell'immagine, liberandolo dai vincoli illusori imposti dal montaggio.

PIANO SEQUENZA

Una giornata particolare di Ettore
Scola (1977)

<https://www.youtube.com/watch?v=AYf7U1ARXdw>

CINEMA



PROFONDITÀ DI CAMPO

CINEMA

Il piano sequenza viene costruito spesso utilizzando la PROFONDITA' **DI CAMPO**, una proprietà fotografica che permette di **mettere a fuoco, contemporaneamente, diversi piani** dell'immagine. Tale tecnica fu perfezionata in maniera determinante da Orson Welles e dal suo operatore Gregg Toland durante le riprese di *Quarto potere*. André Bazin, teorico della *Nouvelle Vague*, definiva il piano sequenza e la profondità di campo il "**montaggio (interno) proibito**" (in contrapposizione al montaggio classico hollywoodiano) poiché, privilegiando la continuità reale delle riprese lunghe e la messa a fuoco dei diversi piani dell'immagine, avvicina lo spettatore alla realtà (cinema/verità) e lo rende libero di scegliere cosa guardare.

PROFONDITÀ DI CAMPO

Quarto Potere di Orson Welles (1941)

<https://www.youtube.com/watch?v=toIONGBoNqw>

CINEMA



MONTAGGIO PROIBITO

Fino all'ultimo respiro di Jean Luc
Godard(1960) <https://www.youtube.com/watch?v=toIONGBoNqw>

CINEMA



ESERCIZI DI STILE

E ora mettetevi alla prova:

Formate gruppi di tre o quattro student*

Ogni gruppo scriverà una breve sceneggiatura tecnica utilizzando il linguaggio cinematografico appreso in questa lezione.

La situazione da rappresentare è **una scena di addio**.

Ogni gruppo avrà un approccio stilistico diverso rispetto alla scena da rappresentare:

Gruppo 1): di bocca in bocca (la scena viene raccontata da molteplici punti di vista

Gruppo 2): Dalla parte di lei/lui (La scena viene raccontata in soggettiva)

Gruppo 3) Il guardone (la scena viene raccontata dal punto di vista di qualcuno che spia l'avvenimento)

Gruppo 4): Piovono pietre (la scena viene raccontata in modo metaforico attraverso una natura partecipe (nevicata, grandinata, c'è una tempesta di vento, ci troviamo in un arido deserto ecc.)