

## A

### ANGOLAZIONE

Inclinazione della macchina da presa nei confronti dello spazio che le sta dinanzi.

Definisce l'angolo di ripresa e l'altezza della macchina da presa rispetto all'inquadratura da realizzare.

Più semplicemente, si tratta del punto di vista da cui la macchina da presa (e quindi lo spettatore) guarda la scena.

L'uso di particolari angolazioni serve a creare nello spettatore sensazioni come la paura, la sorpresa, la tensione, etc.

Le angolazioni più adottate sono tre:

#### **angolazione frontale**

è la più usata, dà un senso di naturalezza descrittiva alla scena;

#### **angolazione dal basso**

il personaggio appare ingigantito e, quindi, acquista maggiore maestosità ed importanza;

#### **angolazione dall'alto**

il personaggio appare schiacciato, qualcuno o qualcosa sembra incombere su di lui.

Non si tratta delle uniche angolazioni possibili, semplicemente delle più adottate.

Cambiando l'inclinazione si ottengono inquadrature diversamente angolate: dall'alto, dal basso, oblique verso destra, oblique verso sinistra, verticali a piombo, orizzontali, etc.

### ATTACCO

Si tratta di un raccordo (tra due inquadrature) complementare allo stacco. Spesso i due termini sono indicati come sinonimi per definire un passaggio netto tra un'inquadratura e l'altra.

In realtà, la storia del cinema ci insegna che tra le due definizioni vi sono delle differenze.

Se lo **stacco** è il modo più diretto e frequentemente usato per raccordare due riprese successive, sino ad una quarantina d'anni fa si preferiva l'**attacco**, ritenendo necessario che fra un'inquadratura e l'altra vi fosse un legame visivo, sonoro, metaforico. Qualche esempio: dall'inquadratura di un orologio da polso si passa all'inquadratura dell'orologio di un campanile; da un vaso di fiori ad un campo; da una battuta del tipo "non perdiamo il treno" ad un treno in corsa.

E' stata la **Nouvelle Vague** ad abbandonare la regola dell'attacco in favore dello stacco, che non prevede legami particolari tra un'inquadratura e l'altra.

### AZIONE!

Esclamazione che dà inizio ad una ripresa. Si tratta dell'ultimo tra gli "ordini di avviamento", il primo è "**silenzio!**" (accompagnato da un segnale audio che avvisa che sta per iniziare una ripresa).

Successivamente si avvia il suono con l'ordine "**suono!**" o "**audio!**" (il fonico dovrà dare conferma dell'avviamento del registratore con un "**partito!**"); poi si impartisce l'ordine di avviamento della macchina da presa con "**motore!**" (anche l'operatore di macchina darà conferma con un "**partito!**"). A questo punto interviene il ciacchista che legge ad alta voce le indicazioni del ciak e lo batte esclamando "**Ciak in campo!**", per poi allontanarsi velocemente dall'inquadratura. Solo a questo punto il regista dirà "**azione!**", ma intanto avrà dato tempo alle macchine di superare l'inerzia di avviamento.

Se il termine "azione!" dà inizio alla ripresa, è il termine "**stop!**" a fermare l'azione insieme alla macchina da presa e al registratore audio.

Ancora una precisazione sul ciak: si tratta di una tavoletta su cui vengono riportate tutte le indicazioni utili per la ripresa: titolo del film, numero della scena, numero dell'inquadratura, tipo di ripresa (esterno, interno, giorno, notte), etc. Il ciak è dotato di un'asta che si batte davanti alla macchina da presa (in moviola si vedrà la battuta del ciack e sul nastro magnetico si udirà la voce del ciacchista, che ad alta voce avrà specificato anche il numero della scena e quello dell'inquadratura).

# B

## BLUE SCREEN

Tecnica di ripresa che serve ad ottenere sfondi da disegni o immagini irreali. Letteralmente è lo sfondo blu della superficie dello studio (una parete, il pavimento o il soffitto).

L'azione viene ripresa ponendo gli attori davanti a questo sfondo, al quale successivamente verrà sostituito lo sfondo ambientale desiderato (spesso creato al computer).

Il colore blu viene preferito agli altri perché non interferisce sull'incarnato degli attori, che dovranno evitare di indossare abiti o accessori dello stesso colore.

Sia l'immagine ripresa davanti al blue screen sia quella ripresa altrove (o ottenuta in digitale) vengono scannerizzate e immesse nella memoria di un computer. Qui avviene la fusione tra le due immagini, che diventano una sola.

# C

## CAMPO

Si tratta di un'inquadratura, l'unità minima del linguaggio cinematografico dopo il fotogramma. Le inquadrature si articolano in **campi** (quando prevale lo spazio, quando cioè viene dato rilievo all'ambiente in cui si svolge l'azione) e in **piani** (quando invece prevale la figura umana).

Diversamente detto:

**campo di ripresa:** la porzione di spazio inquadrato;

**piano di ripresa:** la porzione di figura umana inquadrata.

Non esistono, tuttavia, particolari linee di demarcazione: perciò, spesso, questi due elementi si sovrappongono (quando, cioè, la macchina da presa si avvicina alla figura umana, il campo sfuma nel piano).

Nell'ambito dei campi si distinguono:

**campo lunghissimo** (abbreviazione: C.L.L./inglese: "Extreme long shot"): lo spazio inquadrato dalla camera è vastissimo. Molto utilizzato dal cinema western classico, proprio per valorizzare i grandi spazi naturali, il

**campo lunghissimo** può avere una triplice utilità: illustrare, dare una visione complessiva, isolare la figura umana dall'ambiente per fini espressivi;

**campo lungo** (C.L./"Long shot"): non è dissimile dal precedente, ma lo spazio delimitato dalla camera è minore. In questo caso, l'elemento umano assume dei contorni più visibili. Nonostante si tratti ancora di una ripresa in esterni, i personaggi sono più facilmente individuabili rispetto all'ambiente;

**campo totale o totale** (C.T./"Long shot"): equivale all'incirca ad un campo lungo ma la sua caratteristica è di designare la totalità di un ambiente, sia esso un esterno (una piazza, uno stadio, etc.) o un interno (una stanza, una palestra, etc.);

**campo semi totale** (C.S.T.): inquadra solo una parte di un ambiente circoscritto;

**campo medio** (C.M./"Medium long shot") o mezzo campo lungo: le figure inquadrature sono abbastanza vicine, riconoscibili, ma lo spazio è ancora predominante rispetto alla figura umana.

## CARRELLATA

Si tratta di un particolare **movimento di macchina**: la macchina da presa viene montata su un carrello che avanza o arretra lungo un binario.

L'uso del carrello in avanti verso un'immagine ferma ha il valore di avvicinamento, di lenta entrata in contatto con la situazione. Al contrario, un carrello che si allontana dal soggetto ripreso ha il valore di distacco morbido, di abbandono progressivo.

Il carrello può precedere i personaggi (**carrellata a precedere**), vedendoli frontalmente e concentrando l'attenzione dello spettatore su di loro, oppure può seguirli (**carrellata a seguire**) dando più rilevanza al contesto dell'azione.

La **carrellata in avanti** serve a valorizzare un elemento del quadro, costringendo lo spettatore a focalizzare l'attenzione su zone più ristrette del soggetto o dell'ambiente inquadrato. La **carrellata all'indietro** distoglie al contrario l'attenzione dello spettatore da un elemento della scena, inducendolo ad osservare un campo più ampio. La **carrellata circolare** consiste in un giro completo che la m.d.p. esegue attorno ad un soggetto, enfatizzandolo.

# D

## DENSITA'

Ecco un termine che ha a che fare con la sceneggiatura. Mano a mano che il racconto avanza le informazioni aumentano, ci vengono fornite dalle immagini, dal dialogo, dalle voci interne ed esterne al racconto, dalle didascalie.

Si sostiene che a una maggiore concentrazione di informazioni corrisponda una maggiore densità del racconto. Si dice densa una sceneggiatura alla quale non si può togliere nulla.

Le sceneggiature americane sono dunque spesso più dense di quelle europee? Non proprio, qui andrebbe preso in esame il concetto di scene inutili, di immagini inutili.

Insistere su uno stato d'animo, su un dettaglio, su un ambiente può non essere inutile, dipende dall'effetto che vogliamo produrre, dal ritmo generale del film, dalle sue atmosfere, etc.

## DIDASCALIA

Ogni scritta che compariva nei film muti a scandire e spiegare lo svolgimento dell'azione.

Con l'avvento del sonoro le didascalie non sono affatto sparite: vengono spesso inserite nei film per dare informazioni che riguardano il tempo e il luogo dell'azione, compaiono frequentemente all'inizio e alla fine di una storia per introdurre lo spettatore nel mondo del racconto e per prolungare il suo termine con indicazioni riguardanti il futuro dei personaggi (solo per fare qualche esempio).

Una didascalia può apparire in sovrapposizione sul fotogramma, può essere fissa, scorrevole, etc.

## DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA

E' il responsabile tecnico-artistico dell'immagine. Si occupa di tutto quanto tecnicamente concerne le immagini di un film. Stabilisce l'illuminazione delle scene, la regolazione dei dispositivi della macchina da presa, la scelta degli obiettivi, l'angolazione delle inquadrature e gli effetti visivi che dal coordinamento del tutto si vogliono ottenere. Lavora dunque a stretto contatto con il regista e dirige il gruppo di tecnici che realizzano la fotografia del film (ognuno con ruoli e con nomi diversi, ma tutti **operatori**).

Il suo ruolo è paritetico, come importanza artistica, a quello del regista. E' lui il responsabile dell'atmosfera del film.

## DISSOLVENZA

Si tratta di uno dei **segni di punteggiatura** che compaiono all'interno di un film. Qui ci basti ricordare che il montaggio consiste nella giunzione di pezzi di pellicola, e relativa banda sonora, contenenti ciascuno una ripresa. Le singole riprese vengono collegate tra loro in fase di montaggio attraverso **stacchi**, **dissolvenze**, **tendine**, **iridi**, etc.

Esistono diversi segni di punteggiatura filmica e alcuni (come la dissolvenza) implicano l'intromissione di effetti visivi.

La dissolvenza è un procedimento ottico che consente di oscurare progressivamente un'immagine fino al buio completo o viceversa. Si tratta sempre di un'interruzione dolce (in quanto graduale) creata con un effetto visivo. Può far apparire (**dissolvenza in apertura**) o svanire (**dissolvenza in chiusura** o **fondu**) l'immagine, può creare l'effetto di un'immagine che scompare mentre contemporaneamente ne appare un'altra (**dissolvenza incrociata**).

La dissolvenza ha dei significati espressivi chiarissimi e codificati: può servire per scandire il passare del tempo, per separare nettamente un luogo da un altro, per segnalare la fine di un capitolo della storia, per evocare situazioni oniriche, etc.

# E

## ELLISSI

Qualche approfondimento lo esigono i tempi narrativi. Vi è il tempo della cosa raccontata e il tempo del racconto (il tempo che l'automobile impiega per raggiungere il luogo del delitto e il tempo che il film impiega per raccontare questo movimento). Più precisamente, esiste un **tempo della storia** e un **tempo del discorso** (o **filmico**).

Quasi mai questi due "tempi" coincidono. Anche un film che cerchi di rispettare al massimo il tempo della storia presenta normalmente delle **ellissi**, ovvero salti temporali nella narrazione.

L'ellissi ha varie funzioni, tra cui l'eliminazione dei "tempi morti" del racconto, cioè di quei momenti in cui il film perde di ritmo o si sofferma su elementi superflui (è quindi un formidabile strumento nelle mani di uno sceneggiatore perché gli permette di giocare sulla velocità del tempo narrativo e di sfrondare il racconto degli elementi ininfluenti ai fini dello sviluppo del plot), e l'occultamento di elementi importanti per suscitare nello spettatore una serie di interrogativi sulla vicenda.

# F

## FLASHBACK

Il cinema esiste solo e unicamente al presente. Anche quando la vicenda è situata nel passato (o nel futuro), lo spettatore si trova ad assistere alla vicenda sempre al presente.

Il linguaggio cinematografico non sembra possedere un sistema assimilabile a quello dei tempi verbali. Non esiste un corrispettivo del passato sullo schermo: se entriamo in un cinema a proiezione iniziata non c'è possibilità di distinguere se le immagini che stanno scorrendo sullo schermo siano un **flashback** (ovvero la presentazione di eventi narrati antecedenti rispetto all' "adesso" della storia), un **flashforward** (la messa in scena di eventi successivi a quelli che si stanno narrando) o meno.

Si tratta sempre di azioni che si svolgono davanti ai nostri occhi (hic et nunc/qui e ora), non nella nostra memoria.

## FONICO DI PRESA DIRETTA

Figura professionale addetta alla registrazione dei suoni in presa diretta durante la ripresa. Si occupa della macchina di registrazione, della scelta dei microfoni e del loro posizionamento. Cura la compilazione del bollettino sonoro per consentire il riversamento su nastro magnetico perforato delle registrazioni ritenute buone.

## FOTOGRAMMA

Ognuno dei quadri in cui è suddivisa la pellicola impressionata. Scorrendo alla velocità di **16-18 al secondo** (nel cinema muto) o di **24 al secondo** (nel cinema sonoro), i fotogrammi proiettati danno l'impressione del movimento.

In un'ideale scala delle grandezze del linguaggio cinematografico, il fotogramma (**frame**) è l'unità minima ed è l'equivalente di un'immagine fotografica.

## FUORI CAMPO

Ciò che si trova fuori dallo spazio inquadrato dalla macchina da presa. Attenzione però perché non si tratta di tutto ciò che non si vede sullo schermo.

Gli spettatori ad esempio non sono fuori campo rispetto al film che stanno vedendo, così come non lo è una voce esterna al racconto. Lo è soltanto ciò che non viene ripreso ma che si trova comunque nello spazio dell'azione inquadrata (ciò che non viene inquadrato, ma potrebbe essere inquadrato da un momento all'altro, ciò che si intuisce ma non si vede).

Basta un semplice movimento della macchina da presa per portare in campo ciò che è fuori dal campo visivo dello spettatore, basta un passo in più di un attore perché questi entri nel campo visivo.

## INQUADRATURA

Spazio inquadrato dalla macchina da presa. L'inquadratura si articola in campi (quando prevale lo spazio, quando cioè viene dato rilievo all'ambiente in cui si svolge l'azione) e in piani (quando invece prevale l'elemento umano). Non esistono, tuttavia, particolari linee di demarcazione, perciò spesso questi due elementi si sovrappongono.

Nell'ambito dei campi si distinguono

- **campo lunghissimo** (abbreviazione: C.L.L.; inglese: "Extreme long shot"): lo spazio inquadrato dalla camera è vastissimo. Molto utilizzato dal cinema western classico, proprio per valorizzare i grandi spazi naturali, il campo lunghissimo può avere una triplice utilità: illustrare, dare una visione complessiva, isolare la figura umana dall'ambiente per fini espressivi.

- **campo lungo** (C.L./"Long shot"): non è dissimile dal precedente ma lo spazio delimitato dalla camera è minore. In questo caso, l'elemento umano assume dei contorni più visibili. Nonostante si tratti ancora di una ripresa in esterni, i personaggi sono più facilmente individuabili rispetto all'ambiente.

- **campo totale o totale** (C.T./"Long shot"): equivale all'incirca ad un campo lungo ma la sua caratteristica è di designare la totalità di un ambiente, sia esso un esterno (una piazza, uno stadio, etc) o un interno (una stanza, una palestra, etc).

- **campo semi totale** (C.S.T.): inquadra solo una parte di un ambiente circoscritto.

- **campo medio o mezzo campo lungo** (C.M./"Medium long shot"): le figure inquadrature sono abbastanza vicine e riconoscibili, ma lo spazio è ancora predominante rispetto alla figura umana.

Avvicinandosi ulteriormente alla figura umana, le inquadrature prendono il nome di piani, passando per una forma intermedia denominata "figura intera".

- **figura intera** (F.I./"Near shot"): la figura umana viene inquadrata nella sua interezza. Si tratta della prima inquadratura in cui il personaggio acquista predominanza sull'ambiente.

Nell'ambito dei piani si distinguono:

- **piano americano** (P.A./"Semi-Close up-Medium Shot"): il suo margine inferiore taglia i personaggi all'altezza delle ginocchia. La figura umana è ripresa dalle ginocchia in su. E' un'inquadratura classica usata nel periodo d'oro del cinema di Hollywood.

- **piano medio** (P.M.) o **mezzo primo piano** (M.P.P.) o **mezza figura** (M.F./"Two Shot"): l'inquadratura si concentra sui personaggi e l'ambiente in cui agiscono perde quasi di significato. Comprende la parte superiore della figura tagliata alla vita (a mezzo busto, dalla vita in su) ed è solitamente usata quando si vuole far interagire due personaggi in stretta vicinanza e sottolineare la relazione che si sta instaurando tra loro.

- **primo piano** (P.P./"Close up"): la versione più classica di questa inquadratura comprende la testa e le spalle del personaggio. Viene usato per sottolineare la psicologia del personaggio, dà notevole rilievo drammatico all'azione, rivela tensioni e sentimenti dei personaggi.

- **primitissimo piano** (P.P.P./"Big Close up"): l'inquadratura contiene solo il volto del personaggio, di cui viene messa in rilievo l'intensità psicologica, concentrando l'attenzione dello spettatore sui piccoli segnali trasmessi dalle espressioni del viso. Il quadro è riempito dal solo volto dell'attore.

- **Dettaglio** (DETT./"Detail"): l'inquadratura si sofferma su un particolare: il dettaglio di un occhio, di una mano, di due dita che stringono una sigaretta accesa. Viene utilizzato per attirare l'attenzione su un particolare evidenziandone il valore simbolico. Solitamente il termine dettaglio viene utilizzato in riferimento alla figura umana, mentre il termine particolare in riferimento a oggetti e ambienti.

Anche la **soggettiva** è un'inquadratura. Una particolare inquadratura che corrisponde al punto di vista del personaggio che è in scena. La camera viene messa all'altezza dei suoi occhi.