

Nicola Castrofino

TEORIA E TECNICHE DI BASE DELLA VIDEORIPRESA

ABSTRACT. Il cinema richiede studio, conoscenze ed esperienze specifiche e, come avviene ormai in tutti i lavori, un'adatta qualificazione professionale. Inoltre, considerare il cinema solamente come spettacolo, significa limitare a un unico aspetto una tecnica che ha numerose altre ampie e utili applicazioni in vari campi dell'attività umana: culturali, politici, pratici, scientifici, divulgativi e professionali. Il cinema è illusione visiva e fisica ed è su questa caratteristica che si fonda il suo grande potere di educazione, di divulgazione e di penetrazione. I fenomeni determinano l'illusione cinematografica: la persistenza retinica, la legge di Linke, l'illuminazione. La televisione e il cinema oltre a essere caratterizzati da tecniche ben precise sono caratterizzati anche da un proprio linguaggio che si attiene a delle regole grammaticali e sintattiche ben precise. Il cinema e la televisione sono dunque mezzi di espressione, di rappresentazione e di comunicazione.

Che cos'è il cinema

Quando si parla di cinema il più delle volte si associa alla parola il significato di divertimento, di passatempo, di diversivo di relax. Si va infatti al cinema quando si vuole trascorrere piacevolmente qualche ora o quando non si sa come trascorrere un pomeriggio o una serata. Questo modo di intendere il cinema spesso però fa ritenere, ma a torto, chi è nel mondo cinematografico e chi fa del cinema, un essere privilegiato che non ha bisogno né di essere colto, né di avere la necessità di una adeguata preparazione tecnica, in quanto il suo lavoro non è altro che una piacevole prestazione personale altamente remunerativa. In realtà, come andremo ad analizzare, il cinema richiede, studio, conoscenze ed esperienze specifiche e, come avviene ormai in tutti i lavori, un'adatta qualificazione professionale. Inoltre, considerare il cinema solamente come spettacolo, significa limitare a un unico aspetto una tecnica che ha numerose altre ampie e utili applicazioni in vari campi dell'attività umana: culturali, politici, pratici, scientifici, divulgativi e professionali. Per avere subito una precisa idea dell'importanza della tecnica cinematografica basti ricordare che essa, unica tra tutte le manifestazioni del sapere e dell'attività dell'uomo, utilizza come materia prima il tempo. Campi come la chimica, la fisica, la medicina, l'ingegneria e ogni altra forma di conoscenza e di lavoro hanno

sempre come materia prima un corpo, che come tale occupa uno spazio. Questo non vuol dire che in questi settori il tempo non ha la sua importanza, e infatti la costruzione di un edificio, per esempio, va controllata e curata nel tempo, ma che il tempo interviene in tutti i fenomeni come elemento sul quale non si può agire direttamente e del quale si attende il trascorrere e lo si subisce. Un orologio, per esempio, misura il tempo ma non lo si può modificare.

La fotografia o la registrazione di un suono bloccano su un supporto idoneo l'immagine o il suono in un determinato momento della loro evoluzione e permettono di rivedere o risentire le impressioni passate, anche a distanza di tempo. Bloccano cioè il tempo in quell'attimo senza condizionarlo permettendone il ricordo ma non agendo sullo stesso. Solo la tecnica cinematografica (estesa oggi a quella televisiva) ha la possibilità di intervenire sul tempo, non chiaramente sul tempo assoluto, segnato dal moto della Terra intorno al Sole, ma sul materiale tempo, che viene prelevato dalla realtà e registrato sotto forma di immagini successive. Se analizziamo la parola Cinematografo, dal greco kinēma = movimento e graphein = scrivere, scopriamo che significa appunto scrittura del movimento ovvero la capacità di conservare una documentazione delle azioni, cioè del modo di comportarsi dei corpi nel tempo. Per questa ragione il cinema differenziandosi nettamente da ogni altra

tecnica richiede delle conoscenze molto specifiche. È importante tener presente che il tempo cinematografico è comunque quasi sempre diverso dal tempo reale.

Qualche esempio:

Durante il montaggio (fase lavorativa del film durante la quale si crea definitivamente il racconto mediante un'opportuna scelta di inquadrature successive) non si rispetta quasi mai il tempo reale. Le varie inquadrature e sequenze sono collegate tra di loro in modo da far acquistare alla narrazione una particolare fluidità, che in pratica si traduce in interesse visivo per il racconto. Nei cartoni animati le figure inanimate prendono vita se vengono riprese e riprodotte secondo le leggi fondamentali della tecnica cinematografica. Si crea in tal modo una realtà perché si riesce ad aggiungere il fattore tempo a un materiale inerte. Nei cartoni animati il tempo non esiste, esiste solo il tempo cinematografico.

Con i moderni mitragliatori ottici, che consentono un fortissimo rallentamento del tempo, si è potuto determinare la natura dei raggi emessi dalle sostanze radioattive e a contare le emissioni separate soltanto da un milionesimo di secondo.

Da quanto detto si può dedurre che la caratteristica fondamentale della cinematografia è quella di mettere a disposizione del tecnico la dimensione tempo. Nel mondo reale, dotato di tre dimensioni (lunghezza, larghezza e

profondità) e della dimensione tempo, grandezze tra di loro inscindibili, il tecnico può agire a suo piacimento sulla dimensione tempo; può riprodurre i fenomeni della vita, può creare il movimento dove in realtà non esiste, può annullare il tempo, rallentarlo, accelerarlo, abbreviarlo, allungarlo.

Il cinema però non è solo una tecnica ma è anche e soprattutto un mezzo di espressione e di rappresentazione che diventa comprensibile allo spettatore grazie un suo ben preciso linguaggio. Quella incredibile fascino che le immagini proiettate esercitano sugli spettatori non derivano infatti solo dal fatto che le cose viste vengono assimilate meglio a livello intellettuale delle cose udite, ma dipende soprattutto dal trovarsi inconsciamente davanti a una realtà che non è identica a quella vissuta quotidianamente. Al buio, nella sala, succede qualcosa che lo spettatore non riesce a percepire in modo consapevole ma che lo avvolge completamente affascinandolo.

Le leggi del cinema

Il cinema è dunque un'illusione visiva e fisica ed è su questa caratteristica che si fonda il suo grande potere di educazione, di divulgazione e di penetrazione. Sullo schermo infatti non vi è nulla di tutto ciò che gli spettatori credono di vedere. Le immagini proiettate, che si muovono, parlano e agiscono, acquistano

movimento, compiono azioni ed hanno un'esistenza che è reale solo in apparenza grazie a un insieme di processi fisiologici e psicologici, che si verificano in ognuno di noi spettatori e che hanno come conseguenza la creazione soggettiva della realtà cinematografica.

Si parla di processi fisiologici perché a formare l'illusione cinematografica concorrono alcune funzioni organiche dell'organismo umano (la visione) e di processi psicologici perché è nella psiche, centro di tutte le attività sensitive, affettive e mentali, che le illusioni proiettate sullo schermo assumono l'aspetto della realtà.

Tre diversi fenomeni determinano l'illusione cinematografica:

La persistenza retinica delle immagini. Da questo fenomeno dipende l'apparente continuità luminosa dello schermo. Sulla superficie di fondo del nostro occhio esiste una membrana sensibile alla luce, la retina, sulla quale si formano le immagini del mondo esterno, che poi sono trasmesse al cervello mediante il nervo ottico (figura 1). Una delle caratteristiche dell'occhio è di percepire immediatamente i fenomeni luminosi al loro inizio, e di continuare a vederli ancora per un breve periodo, ma con un'intensità luminosa decrescente, anche dopo che sono finiti. L'immagine visiva infatti non si dissolve subito, ma si affievolisce lentamente e noi continuiamo a vederla per un certo tempo anche quando la fonte luminosa che l'ha determinata non è più luminosa e quindi non è

più visibile. Questa caratteristica dell'occhio prende il nome di persistenza retinica delle immagini.

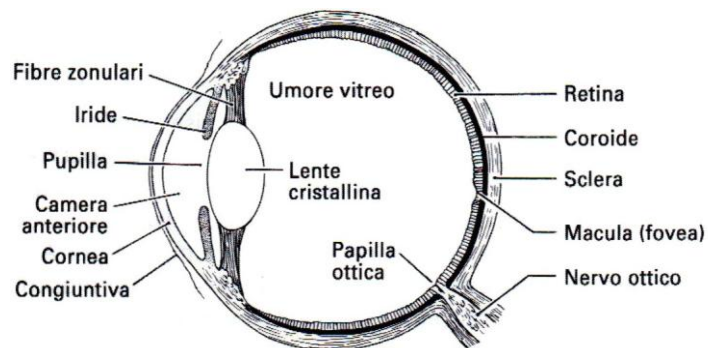


Figura 1 - Struttura dell'occhio umano

La proiezione cinematografica, tenendo conto di quanto appena illustrato, si realizza facendo vedere agli spettatori una serie di immagini fisse, proiettate su uno schermo. Un otturatore provvede a oscurare il fascio luminoso di proiezione nell'intervallo di tempo necessario per sostituire un'immagine alla successiva. Sullo schermo si avranno quindi, durante tutta la durata del film, delle fasi di luce e quindi di proiezione e delle fasi di buio corrispondenti al cambio di immagine. Nella normale cinematografia sonora si proiettano 24 fotogrammi al secondo; per ogni minuto secondo si hanno così sullo schermo 24 periodi di luminosità intervallati da 24 periodi di buio.

Nel cinema muto si proiettavano 16 fotogrammi al secondo.

L'occhio, per il persistere sulla sua retina dell'immagine luminosa precedente, non percepisce gli intervalli di buio e pertanto lo schermo gli appare sempre illuminato. Ne consegue che la continuità luminosa dello schermo non è una realtà fisica, ma dipende esclusivamente dal fenomeno della persistenza retinica delle immagini. Tale fenomeno è stato ampiamente studiato e si è giunti a scoprire che l'occhio umano continua a percepire un'immagine luminosa per 1/8-1/9 di secondo dopo che essa è scomparsa.

La legge di Linke

Il movimento dipende dall'apparente continuità delle loro azioni. Il fisico tedesco, Linke, afferma che la rapida visione successiva di una serie di immagini fisse, rappresentanti fasi successive di un soggetto in movimento, ci fa vedere le stesse immagini in movimento qualora due qualsiasi immagini consecutive della serie siano apparentemente uguali. In poche parole per far sì che immagini fotografiche ci appaiano animate occorre:

- effettuare la ripresa di una serie di fotogrammi a brevissima distanza di tempo l'uno dall'altro.
- scegliere questo tempo in modo tale che due qualsiasi successivi fotogrammi risultino apparentemente uguali; ciò significa che essi non devono essere

esattamente uguali ma che devono differenziarsi solo per piccoli spostamenti dei soggetti ripresi.

- mostrare agli occhi uno alla volta questi fotogrammi nella stessa successione con cui sono stati ripresi.
- per far sì che il tempo di svolgimento dell'azione sembri reale, far vedere tanti fotogrammi al secondo quanti sono quelli ripresi nello stesso tempo.

Queste sono le condizioni indispensabili affinché si verifichi il fenomeno della continuità del movimento delle immagini. Dalla necessità di rispettare la legge di Linke ne deriva che:

- la proiezione di soggetti in moto molto rapido non è mai molto efficace;
- durante la ripresa, i movimenti della telecamera (panoramiche, carrellate...) devono essere eseguiti molto lentamente;
- è giustificata la cadenza di ripresa utilizzata (24 fotogrammi al secondo) rispetto a quella sufficiente per rispettare il fenomeno della persistenza retinica (8-9 fotogrammi al secondo);

Un filmato saltellante, a scatti deriva dal non rispetto della legge di Linke. Occorre però non cadere nell'errore che tutto derivi solo ed esclusivamente dalla persistenza retinica.

La creazione psicologica del racconto. Il racconto narrato dal filmato esiste nella forma e nel contenuto così come li percepisce lo spettatore ovvero ogni

spettatore vede e capisce a modo suo. Più esattamente, il cinema, essendo un linguaggio, viene tanto meglio compreso quanto più ci si immedesima nella sua tecnica. I vari modi di effettuare il montaggio (stacco, dissolvenza, movimento di macchina...) non sono casuali ma hanno un specifico significato che deve essere ben compreso dallo spettatore. Il passaggio per esempio da un ambiente e un altro tramite un effetto “a tendina” o con un fotogramma nero sul piano tecnico può risultare come un’ interruzione senza senso ma dal punto di vista della narrazione assume un valore di richiamo dell’attenzione da parte dello spettatore. Quando uno spettatore assistendo a una proiezione viene coinvolto nell’azione scenica, si entusiasma e vi partecipa vuol dire che ha compreso il linguaggio cinematografico e di conseguenza il messaggio che il regista ha voluto trasmettere.

Il linguaggio cinematografico diventa così molto simile al linguaggio naturale dell’uomo che non richiede sforzi o studi speciali per essere compreso.

Il racconto è affidato dunque alla comprensione di chi assiste alla proiezione che lo creerà in base alla sua capacità di comprendere il linguaggio cinematografico.

Illuminazione

La luce valorizza e mette in risalto la realtà che ci circonda. Chi si occupa di videoriprese e di arte in generale, ha sempre presente questo concetto e in effetti la luce e gli effetti di luce hanno sempre giocato un importante ruolo in tutte le loro realizzazioni. L'illuminazione rappresenta dunque un fattore di essenziale importanza sia per la qualità figurativa dell'immagine ripresa, che per la corretta costruzione del segnale video.

In ogni sistema di illuminazione si possono distinguere tre elementi caratteristici (figura 2):

- La sorgente luminosa.
- Il fascio luminoso.
- L'illuminazione prodotta.



Figura 2 - Esempio di illuminazione

A queste tre componenti corrispondono altrettante grandezze fotometriche:

- l'intensità luminosa.
- il flusso luminoso.
- l'illuminamento.

L'intensità luminosa

Intensità luminosa. Esprime la quantità di luce che una sorgente è in grado di emettere. La sua unità di misura è la “candela internazionale”.

Flusso luminoso. Rappresenta la potenza di luce trasportata dal fascio che si irradia attorno alla sorgente. Viene misurato in “lumen”.

L'illuminamento. Si manifesta quando il flusso luminoso colpisce un oggetto. La sua unità di misura è il lux, corrispondente all'illuminamento di una superficie di 1 mq, investita dal flusso di un lumen.

Strade (illum.nott.)	10-20 lux
Abitazioni	100-500 lux
Vetrine di negozio	500-1000 lux
Studio televisivo	1300-2000 lux

Regole generali

La dimensione della fonte luminosa può essere considerata o puntiforme o estesa.

L'illuminazione con sorgente puntiforme genera un'immagine dettagliata e marcata in quanto si ha una evidente separazione tra luci e ombre. La luce, a livello qualitativo, generata da una fonte puntiforme viene detta “netta” o “dura” (figura 3).

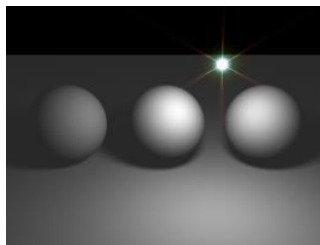


Figura 3 -Luce puntiforme

L'illuminazione estesa crea un' immagine sfumata e indefinita, in quanto tra luce e ombra si viene a creare una zona di penombra. La luce, a livello qualitativo, generata da una fonte estesa viene detta “morbida” o “soft” (figura 4).

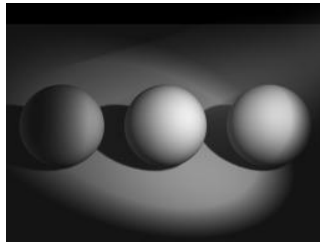


Figura 4 -Luce estesa

Se si hanno due sorgenti luminose aventi la stessa intensità luminosa, l'illuminazione di un soggetto sarà tanto maggiore quanto più sarà ristretto il cono di luce e quindi il più delle volte sarà sufficiente intervenire sulla grandezza del cono di luce per variare l'illuminamento. Se la fonte luminosa è puntiforme e il fascio luminoso generato è sferico, l'illuminamento del soggetto da riprendere è inversamente proporzionale al quadrato della distanza dalla sorgente ovvero se la distanza raddoppia, l'illuminamento diventa un quarto, se la distanza si triplica l'illuminamento diventa $1/9$. Nella realtà l'illuminamento non avviene in modo così netto, secondo le regole dei quadrati, ma è comunque strettamente legato alla distanza delle sorgenti. L'illuminamento dipende oltre che dalla distanza sorgente-oggetto anche dall'angolo formato tra le direzioni sorgente-oggetto e oggetto-camera. Ovvero fissato un punto di osservazione, che corrisponde alla posizione in cui si trova la videocamera, tanto più grande sarà questo angolo tanto più scarsa sarà l'illuminazione del soggetto in- quadrato.

L'illuminamento totale è dato dalla somma degli illuminamenti generati dalle sorgenti luminose utilizzate. Pertanto per variare l'illuminamento oltre che sull'intensità della sorgente si può intervenire aumentando il numero delle sorgenti.

Temperatura colore

Parlando delle caratteristiche della luce possiamo fare una distinzione tra luci naturali e luci artificiali. Nella prima categoria possiamo collocare una sola luce: il sole. Il sole infatti è l'unica luce naturale con tutte le sfumature dovute alle condizioni atmosferiche e all'orario. Nella seconda categoria possiamo collocare tutte le lampade usate per l'illuminazione. Una delle differenze tra le luci naturali e quelle artificiali è nello spettro colore (composizione cromatica delle sorgenti di luce), ovvero la presenza, di colori dominanti come l'azzurro-violetto nelle prime e il rosso-arancione nelle seconde. La temperatura colore, espressa in gradi Kelvin ($^{\circ}\text{K}$) è il parametro che definisce la composizione cromatica dello spettro colore (figura 5). Questo parametro deriva dalla seguente osservazione: se si riscalda su un corpo nero, come una barra di ferro, questo all'aumentare della temperatura assumerà varie sfumature di colore che andranno dal rosso-arancione fino all'azzurro-violetto. Risulta così possibile

stabilire un rapporto tra temperatura e colore. La temperatura colore del sole, per esempio, è di circa 6500 °K mentre quella generata da una normale lampadina è di circa 3200 °K. Risulta così evidente che la temperatura colore delle fonti luminose utilizzate incide notevolmente sulla qualità del colore delle riprese. Le eventuali dominanti di colore dovranno essere eliminate utilizzando degli opportuni filtri ottici già presenti su molte delle videocamere in commercio. L'elenco seguente riporta la temperatura colore di alcune tra le più comuni sorgenti luminose:

- Cielo azzurro 10000 °K
- Cielo nuvoloso 8000 °K
- Cielo azzurro a mezzogiorno tra i 5500 e i 7500 °K
- Sole (mattino-pomeriggio) tra i 5500 e i 6000 °K
- Sole (alba-tramonto) tra i 3000 e i 4500 °K
- Lampadina comune per abitazione (a incandescenza) tra i 2400 e i 2900 °K
- Lampadina per ripresa (a incandescenza) 3200 °K
- Lampade ad alogenuri 6000 °K



Figura 5 –Temperatura colore.

Tecniche d'Illuminazione

Dopo aver trattato la luce e le sue caratteristiche fondamentali è giunto il momento di posizionare queste luci per una corretta illuminazione della scena o del soggetto da riprendere. Anche per quanto riguarda il posizionamento delle luci esistono delle regole da rispettare. In una scena possono esistere una o più luci e in base alla loro funzione e posizione possiamo classificarle in luce di base, luce chiave, luce correttiva o di riempimento, luce di spalle, luce addizionale e luce d'effetto.

La luce di base (figura 6) è la luce che genera l'illuminazione generale della scena. Per ricreare questo tipo di luce, vengono utilizzate o plafoniere o dei semplici diffusori.

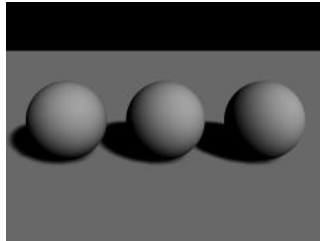


Figura 6 – Luce di base.

La luce chiave (figura 7) è la luce dominante, direzionale che investe direttamente un'area o un soggetto della scena. Viene definita anche “modellante” in quanto determina una direzionalità luminosa, come avviene nella realtà per esempio con un soggetto illuminato dal sole. Per ricreare questo tipo di luce, che deve risaltare sulla luce di base, occorrono dei proiettori di elevata potenza collocati all'incirca a 45° di lato e ad 45° sull'orizzonte.



Figura 7 – Luce chiave.

La luce correttiva o di riempimento (figura 8) è una luce supplementare necessaria per eliminare o quanto meno attenuare le ombre e i contrasti generati dalla luce chiave. La luce chiave infatti illumina la zona colpita ma lascia in ombra la zona opposta. La luce correttiva ti consente appunto di correggere questo tipo di situazione. Normalmente vengono utilizzate luci meno potenti o con un cono più ampio disposte in modo simmetrico alla luce chiave ma possono essere utilizzati anche dei pannelli riflettenti.

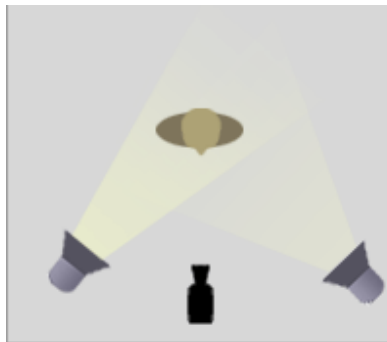


Figura 8 - Luce correttiva o di riempimento.

La luce di spalle (figura 9) è una luce che posizionata appunto alle spalle del soggetto inquadrato, crea una profondità all'immagine mettendolo così in risalto e non "schiacciato" sullo sfondo della scena.

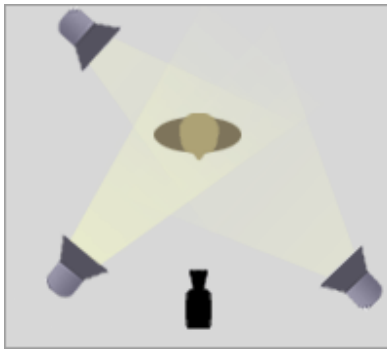


Figura 9 – Luce di spalle.

Alcuni esempi di illuminazione:

- Per illuminare un soggetto ferma. Posiziona la luce chiave su un lato e la luce correttiva sul lato opposto. La luce di spalle direttamente dietro il soggetto inquadrato. Se l'inquadratura è un primo piano di un volto evita le ombre nelle cavità degli occhi e quelle create dal naso e dal mento.
- Per illuminare due persone ferme. Posiziona una luce chiave su un lato e una luce correttiva sul lato opposto di ogni persona. La luce di spalle direttamente dietro ogni soggetto inquadrato. Per evitare che l'ombra generata dalla prima luce di spalle si proietti su quella della seconda luce di spalle sfalsa opportunamente le due persone inquadrate.
- Per illuminare un gruppo di persone ferme. Posiziona le luci come visto per il primo esempio, se le persone sono allineate e vicine oppure segui il secondo esempio se le persone sono distanti tra loro e non allineate.

Linguaggio

La televisione e il cinema oltre a essere caratterizzati da tecniche ben precise sono caratterizzati anche da un proprio linguaggio che si attiene a delle regole grammaticali e sintattiche ben precise. Il cinema e la televisione sono dunque mezzi di espressione, di rappresentazione e di comunicazione. L'insieme dei segni e dei modi significativi dei linguaggi cinematografico e televisivo consentono al regista di rendere evidenti i sentimenti, lo stato d'animo, i pensieri dei personaggi presenti nel racconto. Parlando del cinema si può affermare che il cinema è la trasposizione in immagini di un soggetto cinematografico. La trama del soggetto cinematografico può essere tratta da un avvenimento realmente accaduto, da un'idea originale, da un esperimento scientifico o addirittura può essere completamente di fantasia. Il suo sviluppo deve seguire un tema, motivo fondamentale, etico o estetico, le cui soluzioni saranno maturate nel soggetto, nel trattamento e nella sceneggiatura. Mentre il soggetto basa la sua trama sulle possibilità della narrazione scritta mettendo in risalto tutte le azioni che si prestano meglio a essere descritte letteralmente, per soggetto cinematografico o televisivo si intende una trama visiva, adatta a essere raccontata e resa espressiva ed efficace mediante la proiezione di immagini su uno schermo. In genere un'opera letteraria non si può trasformare in film nella sua forma

originaria, occorre prima ricavare da essa un racconto nel quale la trama viene descritta e sviluppata secondo le esigenze del mezzo cinematografico o televisivo. A questa necessità va collegata la spesso apparente discordanza tra racconto letterario e racconto cinematografico o televisivo. Questi ultimi sono il trasferimento in immagini del racconto originale, a opera del regista che ne coglie gli aspetti espressivi che più hanno colpito la sua fantasia. Per questo motivo un'opera letteraria, realizzata in film da più registi dà luogo a racconti cinematografici o televisivi spesso tra loro completamente diversi e nello stesso tempo mai totalmente uguali al racconto da cui prendono vita. Prende il nome di adattamento o riduzione l'elaborazione di un'opera letteraria in forma di sceneggiatura cinematografica o televisiva.

La grammatica e la sintassi

La grammatica considera le 'unità elementari del linguaggio, cioè la composizione della singola immagine, la dinamica interna all'immagine, i movimenti di camera, le figurazioni di messaggio e di montaggio.

La sintassi considera la costruzione coordinata delle unità di linguaggio, per giungere all'esposizione completa di un contenuto. Tratta pertanto le sequenze,

il ritmo, i livelli di visualizzazione e, in genere, ogni sistema espressivo di uso comune.

Il linguaggio televisivo. Nel suo insieme il linguaggio televisivo si rifà ad altri linguaggi, primi tra tutti quelli della letteratura, più specificatamente del giornalismo, del teatro, della fotografia e della cinematografia, dai quali spesso eredita modi espositivi e terminologie.

Le inquadrature. Punto focale della grammatica del linguaggio visivo è l'inquadratura. L'inquadratura è rappresentata dall'immagine fornita da una camera in un determinato istante. Vengono ripartite in "piani" e in "campi".

I campi di ripresa. Si definisce come distanza cinematografica o televisiva la distanza che appare sullo schermo, ovvero la distanza apparente tra l'attore, visto in immagine sullo schermo, e lo spettatore. È determinata dalla distanza reale tra l'attore e la videocamera e dal tipo di obiettivo usato. Il punto di vista dello spettatore dunque, a prescindere dal posto occupato, è sempre identico a quello della videocamera.

Si chiama campo di ripresa tutto ciò che ricade nell'inquadratura e in base alla distanza cinematografica o televisiva si possono avere campi:

Lunghissimo (codice utilizzato = CLL). Questo campo equivale allo spazio massimo inquadrabile e soprattutto le figure umane, se presenti, sono quasi irriconoscibili.

Lungo (codice utilizzato = CL). Lo spazio coperto da questo campo è minore del precedente e le figure umane come parte non predominante nell'inquadratura (in genere sono a una distanza superiore ai 30 metri).

Medio o mezzo campo lungo (codice utilizzato = CM o MCL). La figura umana inizia ad avere un "peso" nell'inquadratura e generalmente è limitata a metà dell'altezza del fotogramma.

Totale (codice utilizzato = TC). Nel quadro è compresa tutta la scena. Le figure umane sono riprese per intero. Prende anche il nome di scena d'insieme.

Contro Campo (CC). Inquadratura in senso opposto alla precedente.

I piani di ripresa

Prende il nome di piano di ripresa l'inquadratura la cui distanza cinematografica o televisiva viene riferita all'altezza della figura umana in piedi. In questo modo la definizione figura umana acquisisce il significato di unità di misura.

I piani di riprese, come visto per i campi di ripresa, possono essere classificati, in base a come i margini orizzontali del fotogramma tagliano la figura umana in:

Totale o Figura Intera (codici utilizzati = TOT o FI). In questi campi la figura umana viene inquadrata per intero e occupa l'intero campo.

Piano Americano (codice utilizzato = PA). Il piano americano prevede che la figura umana venga inquadrata dalla testa alle ginocchia.

Mezzo primo piano o piano medio o mezza figura (codici utilizzati = MPP o PM o MF). La figura umana, utilizzando questi campi, viene inquadrata a mezzo busto.

Primo piano (codice utilizzato = PP). La figura umana, utilizzando questo campo, viene inquadrata fino al petto e il viso completo.

Particolare o Dettaglio (codice utilizzato = Part o Dett). Nell'inquadratura compare solo una piccolissima parte della persona, come una mano, un piede, gli occhi.

Primissimo Piano (PPP). La parte essenziale del viso.

La sintassi

Mentre gli elementi di grammatica sono individuabili con sufficiente precisione, quelli di sintassi, che considerano il coordinamento e la successione di tali unità, sono più generici e difficilmente definibili.

Gli elementi di sintassi più significativi, e comunque sempre presenti nei programmi e nei film, riguardano le sequenze, il ritmo e i livelli di visualizzazione. Utilizzando il linguaggio cinematografico e televisivo possiamo affermare che un film è costituito da una successione di sequenze. Le sequenze a loro volta sono costituite da una successione di scene. Ne consegue che le scene sono costituite da una successione di piani che a loro volta sono costituiti da una successione di fotografie. Facendo ora il percorso al contrario teniamo ben in mente che:

un'immagine ha ragion di esistere solo se finalizzata a rappresentare il movimento il piano è il primo “mattoncino” cinematografico/televisivo. L'insieme dei vari “mattoncini” crea il linguaggio cinematografico/televisivo.

le sequenze sono paragonabili ai singoli atti teatrali e possono svolgersi anche in scenari diversi.

Il montaggio è la fase che unendo le sequenze e le scene crea e sviluppa il racconto visivo.

Il racconto visivo quindi è composto da più “mezzi di espressione” (piani, punti di vista, movimenti di macchina) che, come per la lingua parlata, non possono essere utilizzati a caso o a piacere ma devono seguire delle regole ben precise. Per esempio un'inquadratura ha un significato solo se è strettamente connessa con l'inquadratura che la precede e con l'inquadratura che la segue.

La sequenza

La sequenza è costituita da una successione ordinata di unità elementari di linguaggio, capaci di esprimere compiutamente un contenuto. Ogni sequenza si evolve in tre fasi:

- La presentazione. In questa fase uno dei personaggi presenti nella scena ha il compito di introdurre l'evento che sta per svilupparsi.
- Lo sviluppo. In questa seconda fase anche gli altri soggetti presenti nella scena intervengono sviluppando così quanto anticipato nella fase di presentazione.
- La conclusione. In questa terza e ultima fase si ritorna sul primo personaggio, che ha svolto il ruolo di presentatore, che ora ha invece il compito di chiudere.

La composizione

La composizione è la tecnica e l'estetica della disposizione delle immagini nel quadro in modo che queste risultino distribuite "organicamente". Mentre per quanto riguarda la composizione pittorica si possono facilmente individuare delle regole lo stesso non è possibile nella composizione cinematografica/televisiva in quanto i personaggi che fanno parte della scena e la videocamera si muovono. Fondamentalmente l'inquadratura deve contenere

un solo centro di interesse verso il quale tutti gli altri elementi devono convergere.

Alcune regole fotografiche possono essere applicate alla cinematografia se interpretate in funzione del movimento del soggetto e dell'inquadratura.

Vediamone alcune:

- l'occhio umano percepisce con maggior chiarezza la zona centrale dello schermo, quella compresa tra un terzo e i due terzi della larghezza e dell'altezza, e quindi si devono evitare masse centrali che non hanno un loro "equilibrio" all'interno dell'inquadratura.
- non deve mai essere assente un soggetto principale, che attrae l'attenzione.
- nella costruzione dell'immagine è opportuno seguire delle linee oblique o spezzate ed evitare linee parallele e orizzontali.
- l'orizzonte non deve mai essere al centro del quadro.
- un primo piano deve essere sempre presente nelle riprese di panorami, per accentuarne la profondità.

Il raccordo

Il raccordo è la tecnica utilizzata per "legare" due inquadrature. Può essere realizzato in continuità di tempo in modo che l'azione continui come nella

realtà, cambiandone solo il punto di vista, oppure senza continuità di tempo facendo sì, con un accorgimento tecnico, che il trascorrere del tempo a livello visivo non infici la continuità del racconto. Sono molto utilizzati per tale scopo l'inserito, la dissolvenza, il fondu e i passaggi di maschera e in alcuni casi lo stacco netto tra due scene diverse.

L'attacco

L'attacco è un tipo di raccordo. È determinato dall'azione visiva, dal campo di ripresa, dal ritmo del film e anche dal suono. Relativamente all'azione due inquadrature successive devono raccordare i movimenti; due scene o sequenze devono essere collegate da un principio logico, determinato dal tipo di attacco, che giustifichi il passaggio di spazio o di tempo o di entrambi. Relativamente al campo di ripresa è bene che due inquadrature successive non siano relative a campi troppo diversi. Si ha il passaggio per ingrandimento o per riduzione dell'immagine, per controcampo e così via. Relativamente al ritmo le inquadrature devono rappresentare azioni che si svolgono con la stessa velocità e con velocità contrastante, purché in funzione espressiva. Relativamente al suono, il suono influisce sull'attacco sia materialmente con l'obbligare chi monta il filmato a scegliere un punto di taglio successivo alla fine delle

modulazioni utili, sia tecnicamente come necessità di ottenere effetti di sincronismo o di asincronismo.

Lo stacco

Lo stacco di montaggio, il taglio di un'inquadratura, presuppone un problema di attacco o di raccordo artistico. Lo stacco è il più cinematografico dei passaggi da un'inquadratura alla successiva perché le dissolvenze, il fondo e le altre sono artifici convenzionalmente accettati che creano però un'interruzione alla continuità del racconto. Lo stacco invece se opportunamente utilizzato consente di ottenere effetti di passaggio di tempo e di spazio senza disturbare l'attenzione degli spettatori.

La musica. Introduzione al sonoro

Solitamente con il termine colonna sonora ci si riferisce alle musiche di un film. In realtà il termine comprende l'audio completo, con dialoghi ed effetti sonori. Suono quindi come insieme di voce, effetti sonori e musica. La voce, o il cosiddetto parlato, può essere degli attori presenti nel film, oppure di uno speaker che commenta con la voce le azioni, o di un suono usato come voce. Gli

effetti sonori, rumori e ambienti, sono una delle caratteristiche peculiari del cinema. Basti pensare agli ultimi decenni che hanno visto gli effetti sonori sempre più perfezionarsi. Possono provenire sia dalla “presa diretta” cioè registrati in contemporanea alle riprese video, e quindi naturali, sia “da archivio” cioè da banche di suoni naturali registrati e memorizzati, montati sulle immagini. Per la musica, grazie anche a nuove tecnologie alla base della computer music, si va dalla elaborazione elettronicamente alla creazione sintetica.

Valore aggiunto del sonoro

Un fondamentale aspetto da tener sempre presente, e che tra percezione visiva e percezione uditiva nel cinema, non intercorre un rapporto di subordinazione della seconda alla prima. In questa particolare combinazione i due piani interagiscono. È fondamentale rilevare quanto nella combinazione audiovisiva, una percezione influenza l'altra e la trasforma. Ciò che raggiunge il nostro orecchio è in grado di veicolare un particolare significato, e la conoscenza dei meccanismi percettivi dello stato fisico del suono, permette di manipolare il materiale sonoro a fini espressivi, soprattutto in combinazione con le immagini sulle quali riversa, dando vita a una dimensione: quella audiovisiva.

Bibliografia

Castrofino N., Gioffrè B. (2009), *Premiere Pro CS4*, Milano, Mondadori Informatica.

Castrofino N., Gioffrè B. (2006), *Pinnacle Studio Plus 10*, Milano, Mondadori Informatica.

Castrofino N., Gioffrè B. (2008), *Video Editing e montaggio*, Milano, Mondadori Informatica.