

Approfondimento

LA CONTINUITÀ VISIVA: DALL'INQUADRATURA AI RACCORDI

L'INQUADRATURA

L'inquadratura è lo strumento alla base del racconto per immagini.

La componente pro filmica è quella che sta letteralmente davanti alla macchina da presa.

La componente filmica è relativa all'organizzazione di questo materiale.

I campi designano le inquadrature che riservano all'ambiente un ruolo visivamente prevalente rispetto a quello dei personaggi (che possono anche essere assenti).

I piani indicano la segmentazione del corpo attoriale.

CAMPI

CAMPO LUNGHISSIMO (CLL):

lo spazio è nella sua estensione, i soggetti, se presenti, sono silhouette.



Campo lunghissimo. *L'umanità*, 1999, di Bruno Dumont.

CAMPO LUNGO (CL):

lo spazio è sempre esteso, ma essendo inquadrato da più vicino, edifici e paesaggio sono più distinguibili e anche i soggetti.



Campo lungo. *I duellanti*, 1977, di Ridley Scott.

CAMPO MEDIO (CM):

circoscrive maggiormente l'ambiente e vi inserisce uno o più personaggi, i quali occupano più o meno la metà dell'altezza dell'inquadratura.



Campo medio. *Per un pugno di dollari*, 1964, di Sergio Leone.

TOTALE:
racchiude l'ambiente (una stanza, un locale, un esterno) con i personaggi perfettamente collocati.



Totale. *Barry Lyndon*, 1975, di Stanley Kubrick.

Esistono poi anche le vie di mezzo, Mezzo campo lungo (tra cl e cm) o semitotale (un totale più ravvicinato).

PIANI

FIGURA INTERA:

l'altezza del personaggio sta nell'altezza dell'inquadratura.



Figura intera. *Batman Begins*, 2005, di Christopher Nolan.

PIANO AMERICANO:

generalmente taglia il personaggio al ginocchio.



Piano americano. *Per un pugno di dollari*, 1964, di Sergio Leone.

MEZZA FIGURA:
fino al busto.



Mezza figura. *Pulp Fiction*, 1994, di Quentin Tarantino.

PRIMO PIANO (P.P.):
testa e parte superiore del busto.



Primo piano. *Luci della città*, 1931, di Charlie Chaplin.

PRIMISSIMO PIANO (P.P.P.):
limita l'immagine del personaggio alla testa.



Primissimo piano. *Good morning Aman*, 2009, di Claudio Noce.

DETTAGLIO:
parti del corpo e del viso.



Dettaglio. *Hypnosis*, 2011, di Davide Tartarini e Simone Cerri Goldstein.

I MOVIMENTI DI CAMERA

Panoramica

La panoramica è una ripresa generata dalla rotazione o dall'inclinazione della camera sul proprio asse. Le inquadrature di partenza e d'arrivo sono fisse. La panoramica è un movimento della macchina da presa che serve soprattutto a visualizzare ambienti e personaggi.

- Panoramica verticale: la camera ruota dall'alto verso il basso o viceversa.
- Panoramica orizzontale: la camera ruota da sinistra verso destra o al contrario.
- Panoramica obliqua: la camera ruota liberamente in qualsiasi direzione.
- Panoramica circolare: la camera ruota su se stessa. Spesso è utilizzata per presentare i personaggi in rapporto con l'ambiente.
- Panoramica "a schiaffo": un movimento a sorpresa, rapido, che collega bruscamente il punto di partenza a quello di arrivo rendendo di ardua intelligibilità le immagini in mezzo.
- Panoramica descrittiva: presenta un personaggio o un ambiente. Spesso è un movimento lento, in modo da indicare bene i dettagli allo spettatore.

La panoramica, nello storyboard, viene illustrata con dei riquadri che indicano il punto di partenza e quello di termine.

Zoom e carrellate

La macchina da presa, quando viene fissata su un carrello che scorre su dei binari o su un veicolo a ruote (come il camera car), produce una carrellata. Il movimento della camera può essere in avanti, indietro, laterale o obliquo.

La carrellata può essere di tipo meccanico o ottico.

- La carrellata meccanica si ottiene facendo muovere la camera su di un carrello, o simulando il movimento di un carrello.
- La carrellata ottica presenta la camera ferma, mentre a muoversi è la lunghezza focale dell'obiettivo. Questo è lo zoom, che può muoversi in avvicinamento e in allontanamento.

La differenza visiva è che tramite lo zoom lo sfondo perde un po' di profondità.

La funzione dello zoom e della carrellata può essere descrittiva o rivestire un ruolo più significativo; può sottolineare un importante snodo narrativo o può presentare solo dei temi caratterizzanti.

Macchina a mano

La camera non è fissata su un mezzo meccanico, ma gestita dall'operatore o dal regista con le mani o con dei supporti appositi.

Il movimento instabile e imprevedibile può trasmettere realismo, tensione, ambiguità.

Angolazioni e inclinazioni

Per definire un'inquadratura si parte generalmente dall'angolazione (a sinistra, a destra, centrale ecc...) e dall'inclinazione (dal basso, dall'alto, all'altezza degli occhi).

Combinando questi elementi è possibile produrre molte differenti tipologie di inquadratura.

L'insieme delle inquadrature

L'inquadratura è la base del racconto, l'unità narrativa principe.

La scena è un insieme d'inquadrature, con unità di spazio e di tempo.

La sequenza è un insieme di scene che compongono un'unità narrativa più ampia, paragonabile ai capitoli di un romanzo.

LA CONTINUITÀ

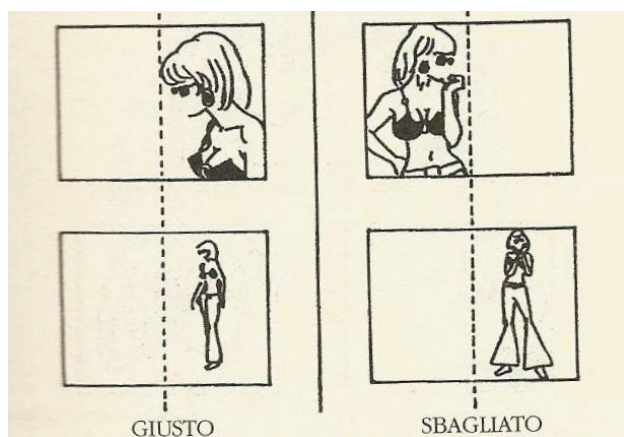
Il collegamento tra un'inquadratura e quella successiva è la base del racconto per immagini.

Per evitare problemi di montaggio, è fondamentale pianificare con precisione il lavoro delle riprese. Verificare le distanze da cui si riprendono le azioni e i movimenti dei soggetti è la chiave per mantenere il controllo della narrazione.

I Raccordi

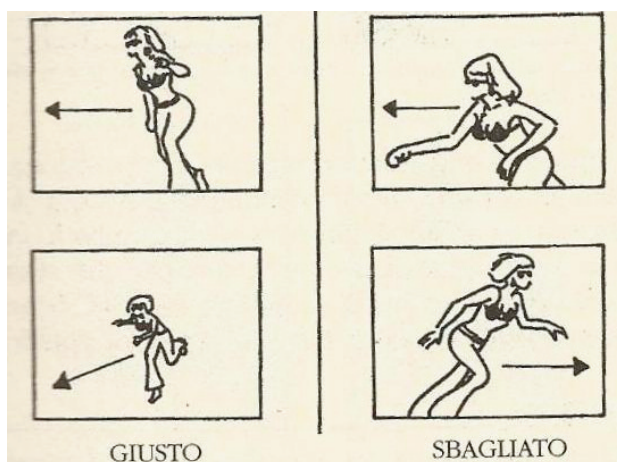
Per collegare le scene devono essere tenuti sotto attenzione tre aspetti:

- **POSIZIONE:** è utile dividere lo schermo e mantenere il personaggio nella stessa porzione se si stacca da un piano all'altro, per evitare che l'attenzione dello spettatore venga scossa.



Posizione.

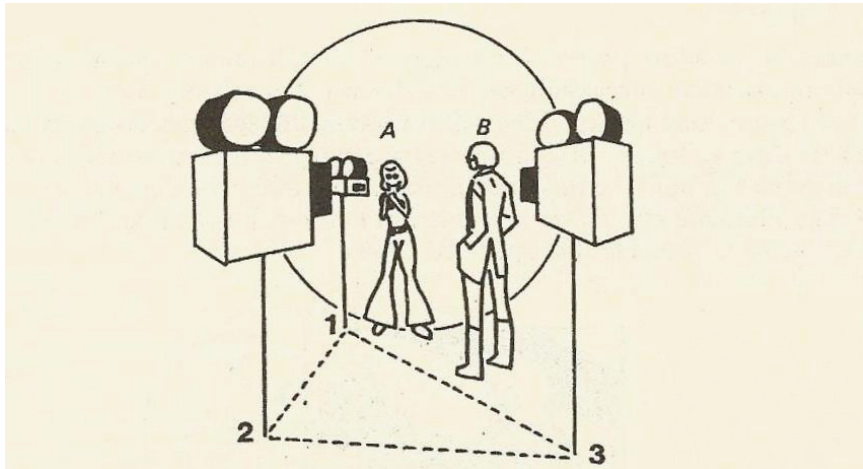
- **MOVIMENTO:** nel raccordare due piani diversi, mantenere la direzione del movimento.



Movimento.

- **SGUARDO:** gli sguardi raccordati sullo schermo sono sempre opposti. Quando i personaggi son tre, due devono guardare verso il terzo. Quando il gruppo è numeroso, ci sono due possibilità: tutti gli attori guardano uno e spostano lo sguardo seguendo lui; quando ci sono più gruppi, quello più vicino alla camera diventa quello che guarda il centro d'interesse e in cui si immedesima il pubblico.

Il principio del triangolo: le posizioni della camera sono interne alla linea dello sguardo, si deve mantenere un lato della linea d'interesse (che si traccia tra le due teste):



Il principio del triangolo.

PRINCIPIO TRIANGOLARE: una persona guarda. Due camere coprono la linea dello sguardo verso l'oggetto come una linea nord-sud (ad esempio una dietro la testa e una davanti), la terza sarà sulla linea est/ovest, da un lato del triangolo.

I raccordi sono la chiave per ottenere una continuità visiva e sonora che non urti e distrugga lo spettatore, facendogli perdere la concentrazione sul racconto.

I raccordi sono di differente natura:

- **Raccordo sul movimento:** un movimento cominciato nella prima inquadratura prosegue in quella seguente.
- **Raccordo sull'asse:** da un'inquadratura a quelle seguenti muta solo la distanza dal soggetto inquadrato, ma la camera rimane sullo stesso asse.
- **Soggettiva:** un'inquadratura mostra un soggetto (il guardante) che guarda qualcosa, mentre quella successiva mostra ciò che il personaggio sta osservando (il guardato).
- **Raccordo sonoro:** dialogo, musica, suoni si sovrappongono a due inquadrature creando un legame tra loro.

Per ottenere continuità e non confondere lo spettatore è necessario tener conto dello spazio a 180°.

Ogni volta che si inquadrano due soggetti o più, si forma tra loro una linea immaginaria degli sguardi che divide lo spazio in due sezioni di 180°. Per non confondere lo spettatore, la camera dovrà essere posizionata sempre all'interno dello stesso spazio di 180° senza mai oltrepassare questa linea, senza mai "scavalcare il campo", come si dice in gergo.

Lo spazio a 180° produce dei raccordi da rispettare:

- Raccordo di posizione: due attori ripresi in un'inquadratura l'uno a sinistra e l'altro a destra dovranno mantenere la medesima posizione nell'inquadratura seguente.
- Raccordo di direzione: un attore che esce di campo a destra dovrà rientrare a sinistra nell'inquadratura successiva.
- Raccordo di direzione di sguardi: se il primo attore guarda fuori campo a destra dove si trova il secondo attore, nell'inquadratura del secondo attore quest'ultimo dovrà guardare verso sinistra.

Ci sono altre vie per mantenere la continuità visiva:

- L'impallamento: un personaggio o un oggetto copre l'intera inquadratura e permette uno stacco libero dalla continuità precedentemente instaurata.
- L'inserito: un'inquadratura o un dettaglio di un elemento presente nella scena.
- L'uso dei piani d'ascolto: inquadrature di personaggi che non prendono parte al dialogo, ma ascoltano.
- Il movimento della camera: senza stacchi, la camera si muove oltre la linea dei 180° originando una nuova linea.

Esercitazioni

LA MESSA IN SCENA SULLE REGOLE GRAMMATICALI DI CONTINUITÀ VISIVA (MOVIMENTI, LINEA DEGLI SGUARDI, TAGLI E ATTACCHI)

Temi delle esercitazioni: esercitazioni di messa in scena sulle regole grammaticali di continuità visiva, sui movimenti, sulla linea degli sguardi, su tagli e attacchi; messa in scena di dialoghi a due e a tre personaggi.

LA ROTAZIONE

- ◆ C.M. di A che, inquadrato di profilo, cammina da sx verso dx. A si sente chiamare (F.C.), alle spalle, da B. A si ferma e si gira verso chi lo sta chiamando. Stacco sul movimento.
- ◆ Mezza figura di A che, partendo dal movimento, arriva a dare le spalle alla camera, posizionandosi sulla destra dell'inquadratura. La porzione libera dell'inquadratura è occupata da B, frontale alla camera e inquadrato in piano americano o a figura intera.

L'UOMO CHE SI SIEDE

- Inquadratura 1: A, con una mela in mano, si sta sedendo su una poltrona, mezza figura.
- Inquadratura 2: totale di A che si siede, attacco sul movimento, mentre si siede lancia in aria la mela.
- Inquadratura 3: dettaglio della sua mano, in cui ricade la mela.

L'ATTACCO DOPO IL MOVIMENTO

- Prima inquadratura: P.P. di A che parla a B (F.C.).
- Seconda inquadratura: mezza figura di B e A che parlano insieme. A si muove per allontanarsi.
- Terza inquadratura: totale di A che passa davanti a B ed esce.

L'UOMO SEDUTO E L'UOMO IN PIEDI

- 1) Totale di A seduto su una poltrona. Alle sue spalle, in lontananza, si sta avvicinando B.
- 2) Camera a mano: mezza figura di spalle a seguire B, che continua ad avvicinarsi ad A, fino ad arrivare dietro ad A, appoggiando la mano destra sulla spalla destra di A.
- 3) Attacco sul movimento: P.P. frontale di A, la mano di B si appoggia sulla spalla destra di A e A si volta verso B.

- 4) Attacco sul movimento della testa di A che si volta verso B. Totale frontale. B dice: «Buongiorno». A alza la mano sinistra in segno di saluto.
- 5) Attacco sul movimento. Totale di spalle, A termina di alzare la mano e dice: «Buongiorno».

IL MOVIMENTO INTERNO ALLO SCHERMO

- Inquadratura 1: C.M. di 1 e 2 che ascoltano la musica seduti a terra.
- Inquadratura 2: mezza figura di 3 che gioca in modo ostentato a un videogioco sul suo cellulare.
- Inquadratura 3: panoramica da P.P. di 1, che guarda 3, sorride e ammicca a 2, a P.P. di 2.
- Inquadratura 4: P.P. di 3 che guarda 1 e 2 risentito, poi si volta F.C. anticipando con lo sguardo l'ingresso di 4.
- Inquadratura 5: totale che mostra 4 che entra in campo in mezzo agli altri 3, frontale a 1 e 2.
- Inquadratura 6: P.P. di 4 che guarda 1 e 2.
- Inquadratura 7: panoramica in C.M. da 1 a 2, entrambi guardano 4.
- Inquadratura 8: P.P. di 3 che guarda 4.
- Inquadratura 9: P.P. di 4 che da 1 e 2 passa a guardare 3. Si china per dargli un libro uscendo di campo.
- Inquadratura 10: C.M. di 4 che dà il libro a 3 e gli prende il cellulare.
- Inquadratura 11: C.M. di 1 e 2 che guardano la scena, poi 4 entra in campo, dà anche a loro un libro e gli sottrae i cellulari.
- Inquadratura 12: totale, 4 esce di campo, 1, 2 e 3 si guardano tra loro e poi fissano i rispettivi libri.

IL DIALOGO A DUE

A è in piedi davanti a una sedia, in attesa ansiosa. Arriva B. Si ferma davanti ad A.

B: Ho perso gli occhiali da sole.

A si siede sulla sedia.

A: Ti avevo detto di non perderli.

B si sposta di fianco a A, ad angolo retto, restando in piedi.

B: E invece io li ho persi. Quindi?.

A, irritato, si alza e si mette di fronte a B.

A: Ti avevo detto di non perderli.

B: Pronto? C'è nessuno? Me l'hai già detto questo. Io voglio sapere perché ci tenevi tanto.

A: Erano di Elvis.

B si siede sulla sedia.

B: Merda... potevi dirmelo. Potevi dirmi «Cazzo non perderli, che sono di Elvis».

A si siede a terra, davanti a B dandogli le spalle, mettendosi le mani nei capelli.

B: Mi spiace. Se l'avessi saputo sarei stato più attento... e comunque non sapevo che ti piacesse Elvis Presley.

A (voltandosi verso B): Costello.

B: Come?.

A: Elvis Costello.

B (*alzandosi in piedi*): Gli occhiali non erano di Elvis?.

A: Sì che lo erano.

B (*sedendosi davanti ad A*): Intendo: non erano di Elvis Presley?

A: No, erano di Elvis Costello.

B si alza e si allontana. Poi si volta verso A.

B: Di a questo Costello di comprarsene un altro paio.

B se ne va. A lo segue con lo sguardo.

IL DIALOGO A TRE

- 1) Totale di una stanza. Ci sono due divani, non frontali ma disposti ad angolo retto. Su quello di sinistra è seduto A, sull'altro ci sono B e C. B è più vicino ad A, mentre C è seduto vicino a B. A chiede a B e C: «Fa caldo in casa?». C risponde: «Come?». A: «Io sono abituato a dormire al caldo, ho paura che qui faccia freddo». C: «No, no, non fa freddo».
- 2) Mezza figura di B e C, con A di quinta. C: «La casa è esposta molto bene. E qui c'è tanto sole».
- 3) Mezza figura di A, con C di quinta. A: «Wow, niente male». A inclina la testa e guarda verso B.
- 4) P.P. di B, con C di quinta, che sorride verso A (F.C.). A (sempre F.C.) torna a rivolgersi a C: «Potrebbe fare al caso mio».
- 5) Mezza figura di A, con C di quinta. A: «Ovviamente solo se anche i miei gatti la approveranno».
- 6) Mezza figura di B e C, con A di quinta. C ride e guarda B, che però rimane serio. C si rivolge ad A: «Come, prego?».
- 7) Mezza figura di A, con C di quinta. A sorride provocatoria verso C. A: «Lei che pensa?».
- 8) P.P. di C che si volta verso B, che è di quinta, poi torna verso A (F.C.): «Ma voi due vi conoscete?».
- 9) B guarda C (di quinta), poi guarda preoccupato A (F.C.).
- 10) P.P. di A che sorride verso B (F.C.), poi si alza e si avvicina verso C (F.C.). La camera lo segue in questo movimento, sempre tenendolo in P.P. A: «A nessuno piacciono davvero i gatti. Pensano che distruggano i divani. Con le unghie e con la pipì. Ma non è vero».
- 11) P.P. di C, con A di quinta, che ascolta.
- 12) P.P. di A che si china verso C (di quinta): «Ma in realtà siamo noi che distruggiamo le cose, non i gatti». A guarda B (F.C.) e anche C guarda verso B.
- 13) P.P. di B, con C di quinta, annuisce a testa bassa.
- 14) P.P. di C che guarda B (F.C.), con A di quinta. A (rivolta a C): «Voi due, tutti e due, dovete imparare ad amare di più i gatti e meno le cose».
- 15) P.P. di A, con C di quinta, che guarda verso B (F.C.). A: «Così anche le cose inizieranno ad amarvi e a non distruggersi».