

LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

INTRODUZIONE GENERALE

Quello cinematografico è un linguaggio che si è sviluppato poco a poco, a partire dagli ultimi anni del 19° secolo, dalle prime semplici inquadrature fisse della durata di pochi secondi ad arrivare a discorsi ben più complessi, dove immagini e suoni si accompagnano, si susseguono e si incastrano per creare narrazioni spesso molto articolate.

Ci sono elementi ben precisi, e ci sono regole grazie alle quali questi elementi, visivi e sonori, danno vita ad un'opera che "ci parla", esattamente come fanno le altre arti che il cinema (come notava il regista Akira Kurosawa) può comprendere ed amalgamare in modo armonico.

Il nostro punto di partenza per lo studio del linguaggio cinematografico sono le singole immagini, i piani, e le inquadrature, cioè porzioni di spazio che ci viene mostrato in un certo intervallo di tempo all'interno di limiti ben definiti. Il montaggio poi permette di legare le varie inquadrature secondo un criterio ben preciso, dando vita ad altri elementi più complessi, come le scene e le sequenze, che costituiscono l'intero film.

1. INQUADRATURA

Il discorso del film è composto da tante unità.

Le singole immagini (che possiamo chiamare "piani") ci mostrano tutto ciò che sta di fronte alla macchina da presa: ambienti, personaggi e oggetti hanno nei piani una ben precisa organizzazione spaziale, esattamente come in un quadro in cui i vari elementi (alberi, case, uomini, animali...) sono disposti in modo preciso con un intento rappresentativo e narrativo.

Le inquadrature sono costituite da varie immagini: si creano quindi uno spazio e un tempo precisi, rappresentati in continuità; lo spazio di un'inquadratura è racchiuso da una cornice, che segna un limite alla possibilità di vedere concessa allo spettatore: noi vediamo tutto ciò che si trova all'interno di questi limiti (il "campo") e in quel momento ci è preclusa la visione di ciò che si trova al di là di tali limiti (il "fuori campo").

Chiaramente è il regista che decide cosa farci vedere e in che modo: "inquadrare" vuol dire scegliere, selezionare, mettendo in evidenza ciò che lo spettatore deve subito individuare: ad esempio dobbiamo subito capire chi sono i protagonisti della storia che ci viene raccontata, come si muovono, cosa fanno, quali sono gli oggetti che stanno usando, ecc...

L'inquadratura è definita naturalmente anche dalla sua durata, che è stabilita dalla ripresa in continuità da stacco a stacco; attraverso la fase del montaggio (il legame della fine di un'inquadratura con l'inizio della successiva), le singole inquadrature vengono legate tra loro nell'ordine voluto; in questo modo, si formano le scene e le sequenze del film.

Il regista decide come raccontarci la storia, e i nostri occhi sono guidati, accompagnati verso lo spazio e il tempo rappresentati e le figure presenti in essi.

1.2. Scena

Un'altra unità del discorso filmico è la scena. Il termine deriva dal teatro - dove indica unità di spazio, tempo e azione - e denota una serie di inquadrature caratterizzate da una perfetta continuità dello spazio rappresentato senza scarti temporali (senza "ellissi") e che dà vita ad un episodio narrativo compiuto.

Ad esempio: due personaggi si incontrano e si parlano; varie inquadrature ci mostrano i volti dei due e l'ambiente intorno a loro; nonostante ci siano varie inquadrature, il tempo

del racconto (il tempo necessario a mostrare e raccontare ciò che sta avvenendo) è uguale a quello della storia (quanto ci mettono effettivamente i due personaggi a parlarsi nella finzione); questa è quindi una scena, quella che potremmo definire "la scena del dialogo". Allo stesso modo, all'interno di un film ci può essere la scena dell'incontro, la scena della sparatoria, la scena dell'inseguimento, e così via.

1.2.Sequenza

La sequenza è costituita da una serie di inquadrature che compongono un'azione narrativa completa. Si differenzia dalla scena perché in questo caso non c'è necessariamente unità di spazio e tempo. Ci sono infatti ellissi che "tagliano" la continuità dell'azione, lasciando inalterato, anzi evidenziando, il senso della storia.

Ad esempio: nella "sequenza dell'inseguimento", ci possono essere frequenti ellissi, per evitare un'eccessiva lunghezza e quindi un ritmo meno vivace: l'inseguimento può durare tutta una notte e può avvenire in luoghi differenti, ma la mia sequenza deve durare solo dieci minuti! Lo spettatore percepisce tutte le inquadrature come facenti parte di uno stesso percorso narrativo (l'inseguimento) e la comprensione di ciò che sta avvenendo nella finzione del film non ne risentirà minimamente.

In questo senso si può dire che il film è composto da una serie di sequenze: una sequenza introduttiva di presentazione degli ambienti e dei personaggi, la sequenza di organizzazione della rapina in banca, la sequenza della rapina, quella dell'inseguimento e quella della cattura...

Istruzioni per l'uso

- Al momento delle riprese, sappiamo già quali e quante inquadrature realizzare.
- Nel realizzare le nostre scene, dovremo fare particolare attenzione all'utilizzo dei raccordi e ad evitare errori.
- La scena ci racconta un'azione completa del o dei personaggi, che quindi devono essere seguiti nei loro movimenti in modo chiaro e comprensibile, senza variare troppo il ritmo, cioè la durata e i movimenti delle inquadrature (a meno che esigenze drammatiche non lo richiedano); naturalmente non ci devono essere ellissi, quindi tutte le inquadrature della nostra scena si susseguono con "naturalità" senza salti temporali, come a teatro.
- La sequenza è un'unità di racconto autonoma ma che naturalmente si concatena con altre sequenze per costruire l'intreccio. Le sequenze sono come i capitoli di un libro, compiuti, comprensibili e ordinati a seconda delle esigenze dello scrittore e di come la storia dovrà essere comunicata allo spettatore.
- In alcuni casi, per raccontare in modo sintetico avvenimenti che si sviluppano su lunghi periodi, si può realizzare un tipo particolare di sequenza detta "ad episodi", cioè una sequenza in cui le ellissi sottolineano proprio la discontinuità temporale, mostrando una serie di quadri che riassumono un intero episodio narrativo (ad esempio, posso raccontare la carriera scolastica di uno studente mostrandoci le immagini del nostro personaggio che si reca a scuola in diversi anni, mescolate con i primi piani delle sue pagelle di prima, seconda, terza media: in questo modo ho raccontato tre anni di scuola in pochi minuti!)

1.4. Struttura dell'inquadratura

Ci sono vari modi per considerare e classificare un'inquadratura.

Intanto un'inquadratura opera già per il fatto di esistere e cioè di essere mostrata allo sguardo dello spettatore: tra ciò che viene inquadrato (il campo) e ciò che si trova al di là dei suoi limiti (il fuori campo) si instaura un rapporto. Campo e fuori campo possono interagire tra loro in diversi modi, oppure "ignorarsi": lo spettatore sa che il mondo non finisce fuori dalla cornice dell'inquadratura, ma esiste nella finzione una realtà che in quel momento non viene mostrata, ma che potrà esserlo dopo, anche nell'inquadratura successiva. Del resto se sento una musica, un suono o la voce di un personaggio che fanno parte della storia, ma non li vedo inquadrati, vuol dire che sono fuori campo, in questo caso un fuori campo più presente che mai!

Il punto di vista e l'angolazione di un'inquadratura riguardano da vicino le necessità rappresentative (criteri di continuità dell'azione nel passaggio tra inquadrature diverse) e il significato che io voglio dare a ciò che sto inquadrando (criteri di drammaticità); esistono diverse possibili angolazioni (orizzontale, dall'alto, dal basso, obliqua, "a piombo",...), così come posso scegliere il mio punto di vista, e in questo caso posso avere inquadrature soggettive (quando il punto di vista è preciso ed è associato ad uno dei personaggi, o anche ad un animale o ad un oggetto), oppure oggettive (quando è neutrale, cioè non c'è nessuna istanza definita che "sta guardando" in quel momento, se non quella associata alla macchina da presa e al regista).

All'idea di fuori campo corrisponde l'inquadratura in controcampo, e cioè la ripresa di un soggetto dal punto di vista inverso alla precedente inquadratura; tipico caso di campo/controcampo lo abbiamo in numerose sequenze di dialoghi ove la macchina da presa prima inquadra uno dei due personaggi e, al momento della risposta, inverte il rapporto inquadrando il volto del soggetto che si accinge a parlare.

1.5. Scala dei campi e dei piani

Il modo più immediato per catalogare un'inquadratura è in base alla distanza tra la macchina da presa e ciò che è ripreso.

Le inquadrature sono classificate in campi quando si fa riferimento all'ambiente, e in piani quando la figura umana è il soggetto principale inquadrato.

CAMPO LUNGHISSIMO

E' un'inquadratura da molto lontano di paesaggi o panorami, dove si distinguono solo montagne, fiumi, città ecc.

CAMPO LUNGO

E' un'inquadratura simile alla precedente, dove però si distinguono un maggior numero di particolari come strade, ponti, paesi e gruppi di case. Si distinguono in lontananza anche le persone (molto piccole...)

CAMPO TOTALE

E' l'inquadratura di un gruppo di case, di una piazza, di un monumento o di un palazzo ecc. Le persone sono visibili distintamente. E' spesso riferito agli interni: ad esempio in un'inquadratura descrittiva posso mostrare il "totale" di una stanza con i personaggi presenti in essa.

CAMPO MEDIO

E' l'inquadratura di un gruppo di persone, di un vicolo, di una parte di una piazza ecc. Le persone sono perfettamente riconoscibili per la loro fisionomia

FIGURA INTERA

E' l'inquadratura a figura intera di una persona, dalla testa fino quasi ai piedi

PIANO AMERICANO

Inquadratura della persona tagliata poco sopra le ginocchia

MEZZA FIGURA

Inquadratura della persona tagliata all'altezza della vita

PRIMO PIANO

Inquadratura decisamente ravvicinata, con taglio all'altezza delle spalle

PRIMISSIMO PIANO

Inquadratura dell'intero volto, taglio a metà collo circa

DETTAGLIO O PARTICOLARE

Inquadrature di una parte del corpo (mano, bocca, mento...) o di un oggetto o una parte di esso (una pistola, una sigaretta...)

Istruzioni per l'uso

Cosa scegliere? Inquadrare un personaggio a figura intera o in piano americano? Inquadrarlo dall'alto o dal basso o ad altezza occhi? Pensiamo a chi guarda il nostro film: cosa vogliamo fargli vedere e in che modo? Su cosa vogliamo porre l'attenzione? Quanta importanza vogliamo dare all'ambiente intorno al personaggio?

Le domande che dobbiamo farci non sono mai abbastanza: il nostro punto di partenza è stato considerare il cinema un linguaggio a tutti gli effetti, un linguaggio con delle regole e delle convenzioni. Lo spettatore si aspetta di comprendere appieno ciò che gli voglio mostrare.

- Prima di tutto è importante "pensare" un' inquadratura, darle un soggetto ben preciso, un centro di interesse, vedere se i vari elementi nell'inquadratura soddisfano i requisiti con i quali vogliamo impostare il nostro lavoro. Non ci si deve accontentare di guardare solo il soggetto che ci interessa, ma occorre osservare anche tutti gli altri elementi che entrano nell'inquadratura. Naturalmente il punto dal quale decidiamo di riprendere un soggetto ha una importanza decisiva per il risultato che otterremo. E' quindi essenziale cercare il punto di vista migliore, spostandosi lateralmente, in avanti e all'indietro, abbassandosi o salendo su qualche punto sopraelevato: non bisogna mai stancarsi di cercare l'inquadratura più equilibrata, più significativa.
- Genericamente si può dire che: la ripresa effettuata all'altezza dell'occhio fornisce una prospettiva normale, quella che si è abituati a vedere; la ripresa dal basso tende ad accentuare gli effetti prospettici, a slanciare la figura umana, facendola sembrare più alta, nei paesaggi aperti crea un'impressione di vastità e mette in evidenza il cielo; la ripresa dall'alto va eseguita con cautela: schiaccia a terra l'immagine, rende "piccole" e impotenti le persone, può creare effetti inconsueti ed efficaci, ma richiede molta accuratezza.

2. I MOVIMENTI DI MACCHINA

Il movimento della macchina da presa consente allo spettatore di assumere un punto di vista privilegiato all'interno delle azioni del film e movimentata l'inquadratura allargando enormemente le possibilità di racconto. Si tratta di una serie di strumenti ormai codificati ma che contemporaneamente si prestano a una continua e inarrestabile sperimentazione. La padronanza dei movimenti di macchina consente al regista una straordinaria libertà di azione e un ampio spettro di possibilità espressive.

2.1. Carrellata

La carrellata si effettua con la macchina da presa montata su un supporto mobile. Le grandi produzioni cinematografiche utilizzano appositi carrelli su binari o con ruote pneumatiche, ma è possibile ottenere lo stesso effetto con qualsiasi mezzo su ruote: il carrello della spesa, una carrozzina per disabili, uno skateboard, una bicicletta...

La carrellata può essere eseguita in tutte le direzioni:

avanti
indietro
laterale
obliqua
circolare

2.1.a. Carrellata in avanti

Può essere utilizzata sia per avvicinarsi progressivamente ad un personaggio o ad un oggetto, sia per rendere visivamente la progressione rettilinea di un personaggio, e viene spesso scelta nei casi in cui lo spazio fisico sia delimitato lateralmente (per esempio nella ripresa all'interno di lunghi corridoi). L'inquadratura dei personaggi di spalle concentra l'attenzione sul movimento nello spazio ed esclude naturalmente l'espressione dei volti. Eseguita a velocità elevata seguendo un personaggio in corsa crea l'effetto dell'inseguimento e assume le caratteristiche dell'inquadratura soggettiva, utilizzando il punto di vista di un potenziale inseguitore.

2.1.b. Carrellata indietro

È l'esatto opposto di quella appena descritta. La macchina da presa precede oggetti e personaggi in spazi ristretti o delimitati, oppure si allontana progressivamente permettendo una visione d'insieme della scenografia. Particolarmente indicata per riprendere personaggi in movimento impegnati in una conversazione, se utilizzata a velocità elevata diventa il mezzo efficace per vedere in primo piano l'espressione di un soggetto inseguito e sullo sfondo l'approssimarsi dell'inseguitore.

La carrellata in avanti o indietro può essere "imitata" anche con l'utilizzo dello zoom (zoom-in o zoom-out) che ormai hanno tutte le macchine da presa digitali. L'effetto che si ottiene è però profondamente diverso perché invece di uno spostamento nello spazio si procede a una modificazione nell'ottica dell'inquadratura, stravolgendo la profondità di campo e l'effetto visivo. Per questo motivo si consiglia il ricorso a questo strumento solo ed esclusivamente nel caso di avvicinamento/allontanamento ad oggetti lontanissimi, ad esempio piccoli particolari in campo lungo o lunghissimo.

2.1.c. Carrellata laterale

La macchina si muove parallelamente al personaggio riprendendolo di profilo. Questo movimento si presta a riprendere lo spostamento lineare di un attore o di un oggetto ed è

spesso utilizzato nella rappresentazione degli inseguimenti, delle corse verso una meta, delle semplici passeggiate. In assenza di persone all'interno dell'inquadratura diventa invece un meccanismo di svelamento progressivo degli elementi della scenografia, di particolare effetto per esempio nei film che vogliono creare una certa tensione; la lentezza del movimento in questo caso gioca un ruolo fondamentale creando attesa.

2.1.d. Carrellata obliqua

Molto simile a quella laterale ma permette, seguendo un personaggio di profilo, di avvicinarsi progressivamente. In questo modo diventa possibile, all'interno del movimento, modificare il piano dell'inquadratura, passando per esempio da un totale a un primo piano e viceversa spostando l'attenzione dall'ambito esteriore a quello interiore. Si tratta comunque di un movimento scarsamente utilizzato ed piuttosto complesso da organizzare e realizzare.

2.1.e. Carrello circolare

Si effettua disegnando con la macchina da presa una traiettoria circolare attorno al personaggio o all'oggetto inquadrato. Senza dubbio è uno dei movimenti con la maggiore valenza simbolica e con una connotazione piuttosto definita. Può essere utilizzato per mostrare una forma a 360° ma, associato alla presenza centrale del commento musicale, rimane uno dei modi più efficaci per rendere il lirismo di un momento sentimentale (il bacio appassionato di due personaggi) o per sottolineare il valore epico di un protagonista (il momento della vittoria finale dell'eroe). A causa proprio della forte connotazione si tratta di un movimento piuttosto rischioso da un punto di vista stilistico: è abbastanza facile scivolare nella retorica e nella banalità.

2.2. Panoramica

La panoramica si effettua con la macchina da presa posta su un supporto fisso come un cavalletto. La macchina viene fatta ruotare intorno al proprio asse in senso orizzontale (*panoramica orizzontale* a destra o a sinistra) o verticale (*panoramica verticale*). È possibile realizzare panoramiche fino a 360° in cui la macchina da presa compie una rotazione completa.

La panoramica è un movimento di macchina soprattutto descrittivo, spesso lento, gli ambienti sono svelati allo sguardo un po' alla volta, particolarmente adatto alla descrizione di spazi esterni e alla loro rappresentazione in campo lungo o lunghissimo, inquadrature in cui il personaggio è parte di un tutto rilevante nella narrazione.

Quando la panoramica si conclude con l'ingresso in campo di un personaggio la sua funzione consiste nel creare l'attesa, nel sottolineare l'importanza di chi o cosa a breve sarà rivelato o accadrà, anticipandone il contesto.

2.3. Macchina a mano

La macchina da presa è tenuta direttamente dall'operatore e può muoversi in ogni direzione ma in modo irregolare amplificando le vibrazioni del corpo di chi la usa, ottenendo così una ripresa che a volte può anche infastidire lo spettatore.

Utile per i reportage o per i film con intento documentario, molto usata associata alle riprese video o nei film che seguono il personaggio per esempio lungo l'arco di un'intera giornata per raccontare la sua quotidianità. Si usa la macchina a mano anche per le scene concitate di scontri, litigi, lotte, proprio per la sensazione di movimento irregolare che

restituisce al pubblico. Usate la macchina a mano per riprese che debbano sembrare dirette, il cui intento sia di restituire la realtà non mediata, documentata senza filtri.

Istruzioni per l'uso

- Mantenete una perfetta linearità e una certa regolarità nella velocità del carrello utilizzato e assicuratevi che la superficie del pavimento non presenti sconnessioni profonde (meglio quindi utilizzare veicoli con le ruote pneumatiche piuttosto grandi che rendono più stabile e fluido il movimento).
- A meno che non vogliate deliberatamente imitare il movimento oculare, realizzate un movimento piuttosto lento per consentire allo spettatore di cogliere tutti gli elementi che volete mostrare.
- Provate e organizzate il movimento in modo preciso prima della ripresa in modo da sapere esattamente la traiettoria, l'inquadratura di partenza e quella di arrivo (può essere molto utile per esempio segnare sul pavimento con dei pezzi di nastro adesivo i punti nodali del movimento da realizzare).

3. LA SCENEGGIATURA

Un film è un'opera collettiva, ricca di apporti e contributi. La sceneggiatura è, tra questi, forse il decisivo. Il film, si sa, prima di essere visto viene letto, il nostro primo lettore è uno "spettatore" che vede il film da solo, non sente le reazioni degli altri: è giudice unico e la sua opinione può condizionare l'intero processo che porterà al film. Può essere un produttore, un attore, un funzionario della tv, a volte un regista ma anche il giudizio del primo amico al quale raccontiamo la nostra idea o facciamo leggere la prima stesura della sceneggiatura può rivelarsi fondamentale, incoraggiarci a proseguire o azzerare qualsiasi entusiasmo. Una regola imprescindibile per chi scrive il cinema consiste nel catturare subito, o al più presto (entro pagina 15 direbbe qualche produttore intransigente), l'attenzione, l'interesse, la partecipazione del lettore spettatore e ingannarlo anche un po' facendogli credere che ci sia già quello che non c'è: il film!

La sceneggiatura è ciò che risulta dal lavoro di trattamento del soggetto e della scaletta. Si tratta di un fascicolo in cui la storia del film è organizzata definitivamente in scene, momenti della rappresentazione che non presentino cambiamenti di tempo e di luogo, e in sequenze, gruppi di inquadrature o scene che mantengano un qualche rapporto spazio-temporale. Esistono vari tipi di sceneggiatura, di impostazione più o meno tecnica in base alla quantità di informazioni sulle scelte di regia che si sceglie di aggiungere. In un lavoro progressivo che preveda la produzione anche di uno storyboard dettagliato, sempre preferibile per chi operi a livello dilettantistico, la descrizione precisa delle inquadrature, dei movimenti di macchina e delle soluzioni di montaggio può essere lasciata da parte, scegliendo così una sceneggiatura di tipo "letterario".

Fondamentale è invece che dalla sceneggiatura si possano ricavare rapidamente i dialoghi degli attori (pagine della sceneggiatura dovrebbero sempre essere distribuite al cast prima di girare una scena), la numerazione progressiva delle scene e le indicazioni di base per preparare il set.

3.1. Idea, soggetto, trattamento

Idea: è una parola astratta ma si deve per forza partire da essa per far germogliare un progetto concreto che mette in movimento la produzione e la lavorazione del film. L'idea è molto importante, un buon racconto cinematografico deve essere sorretto da una bella idea: se l'idea è fragile la struttura del film, anche montata abilmente, sarà altrettanto fragile. Si può affermare che quando si crede, o si è certi, di avere trovato una buona idea la prima cosa da fare è scriverla. L'idea è la prima versione scritta di quello che sarà il film: bastano cinque - dieci righe per fermare sulla pagina in maniera schematica e riassuntiva il risultato di un lavoro concettuale che può durare giorni, settimane o mesi.

Soggetto: è la base su cui si costruiranno le fasi successive della scrittura del film, il trattamento e la sceneggiatura. A differenza dell'idea, il soggetto è una forma letteraria a sé, una versione riassuntiva e lineare della trama del film. Deve contenere già un inizio e una fine ed è la prima fase della creazione del film, l'unico stadio immediatamente godibile per il lettore-spettatore. Il soggetto è un racconto breve, una novella, di solito scritto utilizzando il presente indicativo, e deve contenere non solo l'idea ma anche accennare al suo possibile percorso, indicare il o i personaggi principali, le località in cui i fatti si svolgono. Il soggetto può essere ispirato a fonti letterarie precise e riconoscibili: in tal caso viene definito "non originale" e obbliga a dichiarare l'autore esplicitamente nei titoli di testa o di coda del film.

Trattamento: alcuni autori passano dal soggetto direttamente alla sceneggiatura attraverso l'inevitabile scaletta. Altri ritengono essenziale questa ulteriore fase di scrittura approfondita. È il momento in cui si scrive il romanzo da cui si trarrà la sceneggiatura, uno sviluppo del soggetto nel quale si descrivono dettagliatamente gli ambienti in cui la vicenda si svolge, è precisato il ritmo delle scene, il movimento dei personaggi, e c'è anche un primo abbozzo dei dialoghi che troveranno poi la loro forma definitiva nella sceneggiatura vera e propria. La lunghezza del trattamento è elastica, di solito per un lungometraggio di un'ora e mezza si scrivono almeno una quarantina di pagine.

3.2. Scaletta

Come si è detto, prima di cominciare a scrivere è opportuno un confronto con i colleghi e con il regista. In questa fase preliminare è molto utile prendere appunti, brevi periodi, anche solo una parola, un'abbreviazione, che a distanza di tempo possano con facilità essere decrittate. È proprio da questa serie di appunti che precedono l'idea stessa del film che nasce la scaletta, il sommario che precede i "capitoli" del film, un indice di eventi, di incontri, di sviluppo cronologico del racconto. La scaletta è una forma di scrittura molto schematica, è una sintesi assoluta di ciò che avviene in ogni scena o sequenza. Non deve essere una semplice lista di scene ma qualcosa di più. È divisa in numeri il cui scopo principale è l'immediato reperimento di ogni punto della narrazione. Non è però un elenco: un numero di scaletta può contenere una sola scena o un gruppo di scene, in uno o più ambienti. Ogni numero può rappresentare dei nuclei, dei momenti narrativi collegati, con una loro omogeneità, una propria scansione. Essendo riservata rigorosamente a chi vi ha lavorato e vi lavorerà, non fa concessioni letterarie perché non deve essere letto da estranei al lavoro. È un documento redatto in forma ellittica, in codice, in cui spesso i nomi dei personaggi sono indicati solo con una lettera. È la guida per scrivere il film: meglio se si riesce a contenerla in una sola pagina, in un foglio che possa essere compreso nella sua interezza in un colpo d'occhio.

Istruzioni per l'uso

- La cosa più importante da fare per arrivare all'idea è parlare. Scrivere un film è un lavoro che dovrebbe essere eseguito non solo a più mani ma anche a più voci. Raggiungere la definitiva "buona idea" significa confrontarsi con la propria "squadra" di scrittori ma anche un nucleo di persone fidate può fare al caso vostro.
- A questo stadio di scrittura l'altra regola apertamente condivisa dagli sceneggiatori è più che altro un monito: nulla è più pericoloso di un'idea quando è l'unica che abbiamo, mai fermarsi alla prima cosa che ci viene in mente.
- Cesare Zavattini ha affermato che un soggetto si può scrivere anche su una cartolina. Sceneggiatori esordienti non devono però mai essere troppo concisi in questa fase di scrittura. Per il vostro soggetto possono anche bastare un paio di pagine, ma meglio ancora è arrivare alla decina. Mentre scrivete vi potrà sembrare che il soggetto contenga di più di quello che espone e talvolta è così. Per esempio il tono del soggetto deve assomigliare il più possibile a quello del film, se è una commedia dovrebbe far sorridere, se è un dramma catturare l'attenzione e commuovere, se è un poliziesco mettere il lettore alla ricerca del colpevole.
- Il trattamento può essere scritto in terza persona o anche in prima, in forma di diario o di memorie ma questo presuppone che il film sia raccontato da un personaggio e pone il problema di assumere un punto di vista e di non abbandonarlo in nessuna fase della scrittura, un esercizio stilistico forse complicato per chi sceneggia per la prima volta.
- Meglio trattare di argomenti, ambienti, momenti storici di cui si è già informati, meglio ancora averne esperienza diretta. Cercate di documentarvi, confrontandovi con persone che operano nell'ambiente o nel settore in cui il film si svolge.
- La scaletta di un lungometraggio di media durata, tra i 90 e 110 minuti si compone di 24-28 numeri. Se ci si accorge che ce ne sono troppi potrebbe significare che c'è qualcosa di troppo lungo ed è meglio individuarlo prima che diventi film.
- Per annotare ripetizioni, vuoti narrativi, scomparse di elementi ricorrenti di solito si usano "striscioline": si delimita la zona che ha sollevato perplessità e si trascrivono su striscioline di carta i numeri di scaletta che la compongono e si prova a spostarli, a cambiarne l'ordine cercando di eliminare il difetto che, molto spesso è di "posizione".

3.3. Descrizioni e dialoghi

La sceneggiatura è lo specchio del film; quello che viene scritto in fase preparatoria influenza in maniera decisiva e definitiva tutto quello che si vedrà sullo schermo. Fondamentale è dunque porre attenzione alle indicazioni descrittive e ai dialoghi degli attori.

descrizioni: se si parte dal presupposto che il lavoro di ideazione e di scrittura del film sia seguito anche da chi poi si dovrà occupare delle riprese, allora la descrizione degli ambienti e dei personaggi all'interno della sceneggiatura può essere sintetica ed essenziale. Ogni scena va introdotta dal numero di riferimento (progressivo), che si può desumere con facilità già durante il lavoro di trattamento che porta alla scaletta, e dalle indicazioni fisiche basilari: interno/esterno, giorno/notte. Questi semplici dati permettono di sapere con immediatezza il tipo di collocazione (location) e il tipo di luci da utilizzare in modo da fornire una rappresentazione efficace. Di seguito va descritta con brevi tratti la scenografia e la posizione degli oggetti e/o dei personaggi inquadrati. Infine vanno aggiunte le indicazioni relative ai personaggi (abbigliamento, atteggiamento, movimento).

dialoghi: i dialoghi forniscono allo spettatore informazioni fondamentali sullo stato delle cose e permettono alla storia di progredire. Detto questo va subito ricordato come esistano moltissimi film in cui il dialogo è limitato al minimo se non addirittura assente. Una costruzione dialogica troppo artificiosa scelta nel tentativo di accompagnare lo spettatore in una comprensione totale può rischiare di allontanarlo. Nell'incipit della sceneggiatura è importante che i protagonisti della storia vengano introdotti e presentati. Questa presentazione deve avvenire attraverso i dialoghi ma passa automaticamente anche dagli elementi scenografici e mimici. Una delle strade più semplici e praticate è quella di inserire una voce narrante ("voce fuori campo") che possa essere di un narratore onnisciente o del protagonista stesso; si tratta di uno stratagemma piuttosto banale che può essere sostituito da un più realistico incipit "in medias res" in cui il protagonista in azione fornisce con immediatezza le informazioni importanti. Del resto se è vero che il cinema vuole essere una rappresentazione della realtà è altrettanto vero che nella realtà non esistono voci narranti, così come non esistono interminabili monologhi interiori o scambi in cui un interlocutore pronunci più di tre o quattro frasi per volta. Queste indicazioni valgono per l'inizio ma sono altrettanto valide per tutto il resto del racconto per immagini che, in quanto tale, non deve mai rinunciare o diffidare del potenziale di comunicazione del canale visivo.

Istruzioni per l'uso

- Se decidete di distribuire il lavoro della gestione del set tra diversi soggetti, può essere molto funzionale scrivere il film utilizzando una sceneggiatura verticale che consente di distribuire i campi di azione in maniera chiara e netta (le due colonne standard possono diventare anche tre o quattro isolando ulteriormente i campi di intervento); se invece volete accentrare il lavoro di coordinamento del set può essere molto più funzionale una sceneggiatura di tipo orizzontale
- Per una migliore leggibilità della sceneggiatura orizzontale è preferibile che le battute degli attori siano scritte con rientri a destra e a sinistra diversi rispetto alle indicazioni di movimento e che il nome del personaggio che deve pronunciare la battuta sia indicato al centro e in maiuscolo.
- Nel lavoro di organizzazione della scaletta evidenziate graficamente e distinguate gli eventi importanti da quelli marginali così da avere sempre ben chiara la distribuzione degli eventi all'interno della narrazione.
- Nella descrizione della scenografia e dei personaggi evitate eccessi letterari e concentratevi sull'essenza dell'inquadratura tenendo sempre presente il senso: si tratta di un aspetto che viene trasmesso allo spettatore in modo molto più immediato di quanto non si pensi.
- Tenete presente che in fase di ripresa è probabile che cambino moltissimo sia i movimenti che le battute degli attori: evitate dunque di descrivere troppo minuziosamente ogni singolo aspetto. La sceneggiatura deve essere uno strumento di lavoro il più possibile schematico.
- Cercate di far passare il maggior numero di informazioni sui personaggi attraverso la realtà che lo circonda e il suo modo di rapportarsi col mondo.

3.4. Modelli

Generalmente i modelli di scrittura di una sceneggiatura possono essere di tre tipi:

3.4. a Sceneggiatura verticale (all'italiana): si tratta di una sceneggiatura organizzata solitamente su due colonne; ogni pagina viene divisa a metà per creare una netta e ben visibile distinzione tra il campo uditivo (suoni, rumori e soprattutto le battute degli attori)

che solitamente viene posizionato sulla destra e quello visivo (azioni, movimenti, scenografia e altre indicazioni spazio-temporali) a sinistra. La disposizione delle indicazioni sulla pagina deve comunque rispettare l'ordine progressivo che procede dall'alto verso il basso; laddove ad un movimento corrisponda una battuta le due indicazioni si troveranno sulla stessa riga, mentre se un movimento è preceduto o seguito da una battuta dell'attore quest'ordine cronologico sarà rispettato rigorosamente nell'impaginazione. Questo tipo di scrittura permette un'immediata riconoscibilità delle diverse parti, in particolare consente una facile distribuzione dei ruoli sul set, ma in certi casi risulta troppo schematica, sfavorendo una visione d'insieme del lavoro.

3.4.b Sceneggiatura orizzontale (all'americana): la struttura del film viene organizzata procedendo per scene principali, elencate una di seguito all'altra con una disposizione orizzontale delle indicazioni. L'ordine da seguire prevede che ogni scena sia introdotta dalle indicazioni spazio-temporali che rimarranno fisse, mentre le battute e le indicazioni di movimento si alternano seguendo l'ordine cronologico di svolgimento dell'azione. Questo tipo di impostazione permette una visione d'insieme più completa e favorisce un tipo di lavoro cronologico soprattutto nell'organizzazione della recitazione degli attori; di contro risulta più complicato operare una separazione nel lavoro del regista tra l'aspetto tecnico e quello umano.

3.4.c Sceneggiatura alla francese: quest'ultima è un mix delle due elencate sopra; tutte le indicazioni relative al visivo rimangono a tutta pagina come nella sceneggiatura orizzontale mentre le battute degli attori sono disposte nella metà destra del foglio. Questa impaginazione consente una buona riconoscibilità delle parti e allo stesso tempo permette di mantenere il testo più compatto così che ogni pagina possa contenere una porzione maggiore della scena.

3.5 Struttura narrativa

Ogni forma narrativa è costituita da due parti: la **Storia**, vale a dire ciò che accade, e il **Discorso**, che comprende il modo in cui la storia viene raccontata. Se la prima parte è comune a tutti i mezzi di comunicazione (cinema, teatro, letteratura) è nella gestione dei mezzi della narrazione che il cinema si trova a fare i conti con la propria specificità.

La narrazione solitamente prevede che la storia venga suddivisa in un **inizio**, cui segue uno **svolgimento** che porta ad una **fine**. Tuttavia non è obbligatorio che le tre fasi si svolgano esattamente in quest'ordine e nemmeno che le tre fasi debbano essere tutte presenti. Se esistono film che iniziano dalla fine per poi svelare progressivamente l'inizio della storia, è vero anche che alcuni prodotti rinunciano completamente al finale, magari troncando di netto un'azione o una sequenza nel pieno del suo svolgimento. Certo è che qualsiasi deviazione dalla "norma" deve essere ben ponderata poiché il confine tra scelta stilistica ed errore di forma non è poi così netto.

Durante il lavoro di trattamento del soggetto che precede la stesura definitiva della sceneggiatura è importante riuscire ad identificare ed isolare gli **eventi importanti** (nuclei) e gli **eventi marginali** (satelliti). I primi sono quelli che forniscono indicazioni fondamentali sul personaggio (ad esempio ci mostrano in maniera inequivocabile che il protagonista della nostra storia è cieco) e sulla storia permettendo agli spettatori di comprenderne lo svolgimento (se all'inizio del film il protagonista ci vede e poi ad un certo punto è cieco bisogna raccontare il momento in cui ha perso la vista). Gli eventi marginali invece sono quelli che pur facendo progredire la storia non sono essenziali allo svolgimento e, nel caso fossero eliminati, non toglierebbero nulla alla comprensione. Questi eventi

permettono di dare spessore ai personaggi (qualche informazione sulla vita privata di un protagonista ci permette di comprendere meglio il suo agire in pubblico) e di arricchire la vicenda.

Il concatenarsi degli eventi all'interno di una sceneggiatura può seguire una **narrazione tradizionale**, in cui la vicenda del protagonista viene raccontata seguendo un ordine cronologico e con uno sviluppo progressivo, ma può anche avere un andamento meno prevedibile. Il cinema possiede alcuni mezzi specifici, codificati nel corso degli anni, che permettono di "spezzare" l'azione in modo da tenere viva l'attenzione dello spettatore. Ecco alcuni esempi:

Flash-back: si tratta di un meccanismo narrativo che permette di tornare indietro rispetto al tempo della narrazione o di procedere in avanti (in questo caso prende il nome di flash-forward) raccontando fatti importanti per la comprensione della vicenda; viene solitamente introdotto da una voce fuori campo e da un effetto visivo di dissolvenza anche se queste due regole, a patto che venga rispettata la comprensione, non sono affatto rigide.

Montage-sequence: attraverso la giustapposizione di brevi inquadrature solitamente accompagnate dalla musica, permette di riassumere in pochi secondi un periodo di tempo anche molto lungo nel quale la narrazione non evolve (per esempio il periodo di addestramento di una recluta).

Ellissi: è un meccanismo narrativo che permette di escludere dalla vicenda i tempi morti, solitamente effettuando uno stacco netto o una dissolvenza in montaggio, o di amplificare la durata eccessiva di certe azioni (per esempio mostrando le diverse posizioni delle lancette di un orologio).

Suspense: contrariamente a quanto si possa pensare, questo meccanismo non è basato sul nascondere elementi al pubblico; al contrario è proprio dalla rivelazione il più possibile completa degli elementi della storia che lo spettatore ricava un senso di ansietà sui possibili avvenimenti. In altre parole, come insegna magistralmente Alfred Hitchcock, se il pubblico non sa chi sia l'assassino non ha alcun motivo per temere le azioni di un determinato personaggio mentre se ne conosce l'identità dall'inizio vivrà ogni sequenza con molto più pathos.

4. LO STORYBOARD

Se un film è un discorso che si sviluppa attraverso le immagini, un buon modo per preparare questo discorso consiste nel disegnare: lo storyboard è una rappresentazione attraverso disegni (quasi un vero e proprio fumetto) della storia da raccontare; è molto più semplice, efficace e schematico descrivere un'immagine attraverso un'altra immagine, piuttosto che a parole!

La sceneggiatura rimane naturalmente il testo fondamentale del film. Lo storyboard la illustra, attraverso i disegni delle varie inquadrature che poi saranno effettivamente realizzate in fase di ripresa; naturalmente i disegni sono accompagnati da indicazioni molto dirette: generalmente tali indicazioni riguardano la durata dell'inquadratura, la scala dei piani, eventuali movimenti di macchina e la presenza di suoni, voci e rumori. Ma possono essere anche molto più dettagliati e riportare anche estratti di sceneggiatura, una descrizione approfondita dell'ambiente e dei personaggi, la descrizione precisa della posizione di attori, macchina da presa e delle luci...

In questo modo il regista e l'operatore di macchina hanno una visione dettagliata di ogni scena da realizzare, mentre il produttore può avere un quadro d'insieme preciso (oltre che accattivante) del lavoro da fare.

Possiamo dire che lo storyboard è uno strumento di pianificazione molto importante, può essere molto utile per portare alla luce problemi o inconvenienti tecnici ed estetici e serve anche a permettere una semplice, rapida ed efficace condivisione delle informazioni

Si possono ipotizzare diversi tipi di storyboard:

-**concettuali**: stabiliscono l'atmosfera del film, riportano scenografia, accessori, costumi, colori. Non stabiliscono una sequenza del film

-**architettonici**: progetti per la scenografia

-**bozzetti del set**: riporta le posizioni della m.d.p. e i suoi movimenti: è molto utile per set molto particolareggiati e con molti oggetti

Istruzioni per l'uso

- Come visualizzare al meglio l'immagine che ho in testa? Come rendere al meglio l'atmosfera che voglio comunicare allo spettatore? Come renderà un'inquadratura angolata in un certo modo? L'utilità dello storyboard è indubbia, sia che si tratti di una pubblicità di pochi secondi, di un cortometraggio di qualche minuto o di un vero e proprio film di più di due ore; non a caso oggi è un lavoro molto importante, forse ancora più dei primi storyboard per i film d'animazione hollywoodiani degli anni 20...
- Cosa serve per realizzare uno storyboard: innanzitutto carta, matita, gomma e magari qualche pennarello! Lo storyboard non dev'essere un'opera d'arte: vero è che molti lo sono, ma non dimentichiamo il suo scopo: fornire indicazioni precise sulle inquadrature; uno storyboard può essere anche realizzato con una serie di schizzi: pochi tratti decisi possono centrare subito l'idea e dare indicazioni molto più dirette di un disegno a colori ultra dettagliato. Lo stesso discorso vale anche per i bozzetti del set: poche figure geometriche per evidenziare gli oggetti e qualche freccia per sottolineare il movimento dei personaggi. Insomma, non è necessario essere dei pittori, ma l'importante è ricordarsi che il nostro storyboard deve essere chiaro, soprattutto nelle indicazioni, perché è un progetto da condividere con gli altri membri della troupe!
- Sarebbe utile prepararsi dei moduli: fogli da fotocopiare con due colonne: sulla prima vignette vuote che dovranno essere riempite con i disegni delle inquadrature e sulla seconda lo spazio necessario per tutte le indicazioni che abbiamo scelto di utilizzare.

5. IL MONTAGGIO

Terminate le riprese il film non è concluso, inizia una fase di lavoro in cui il materiale girato andrà rivisto, selezionato e giustapposto fino a dare al film il suo ordine narrativo e il suo "stile" visivo.

Il montaggio lega la fine di un'inquadratura con l'inizio della successiva; consiste nell'assemblare le parti di pellicola che sono state selezionate; tale unione permette di dare una forma definitiva alle inquadrature e, attraverso il loro ordinamento, di creare una struttura visiva ben precisa, seguendo i criteri di quello che dovranno essere il senso ultimo e i significati che si vogliono comunicare allo spettatore. Il materiale viene visionato e organizzato in base a esigenze narrative, espressive, ritmiche o estetiche, quindi a quelle che sono le priorità della volontà del regista.

Attraverso la messa in sequenza delle inquadrature vengono creati lo spazio e il tempo del film. L'ordine con cui si susseguono e vengono montate segue generalmente l'impostazione prevista in fase di sceneggiatura.

Esiste una punteggiatura ben definita che scandisce la transizione da un'inquadratura all'altra; generalmente questo avviene tramite:

stacco netto

dissolvenza che può essere in apertura (l'inquadratura appare progressivamente dal nero), in chiusura (sparizione verso il nero), o incrociata (graduale transizione tra due inquadrature).

Il montaggio in conclusione determina ciò che effettivamente vediamo sullo schermo, e soprattutto il modo in cui lo vediamo. Proprio per questo si possono individuare vari tipi di montaggio:

montaggio narrativo (o lineare)
intensivo (o connotativo)
formale (estetico)
piano sequenza

5.1. Montaggio narrativo (lineare)

Definizione: Ricerca la creazione di una struttura narrativa forte e precisa dando allo spettatore informazioni necessarie ed immediatamente riconoscibili per la comprensione. E' un montaggio che pone come suoi criteri fondamentali la chiarezza della visione, l'evidenza dell'azione e la consequenzialità logica e narrativa.

Utilizzo: Questo tipo di montaggio vuole accompagnare in modo discreto ma molto preciso e mirato lo spettatore all'interno della finzione, cercando di "nascondersi" come intervento di scrittura. I punti di vista proposti dal montaggio narrativo seguono perfettamente le dinamiche dell'azione, creando da un lato uno spazio assolutamente verosimile e "uguale" a quello reale, e dall'altro facendo sempre riferimento alla logica drammatica della scena.

Si può dunque dire che il montaggio narrativo/lineare crei uno spazio e un tempo ben definiti e funzionali allo sviluppo dell'azione. Per ottenere una dinamica di questo tipo, naturalmente devono essere osservate delle regole grammaticali precise: ad esempio fare in modo che i vari punti di vista siano sempre ben definiti (sia nel caso delle inquadrature soggettive che di quelle oggettive), che gli stacchi da un'inquadratura a quella successiva siano sempre motivati, che la scala dei piani nell'accostamento tra le varie inquadrature non venga utilizzata in modo arbitrario ma rispecchi esigenze descrittive, narrative o effetti drammatici, che venga rispettata la continuità tra un piano e l'altro attraverso il ruolo dei raccordi (vedi il capitolo dedicato alla "continuità").

5.2. Montaggio intensivo (connotativo)

Definizione: Ricerca la produzione di un senso forte ed evidente, puntando alle reazioni intellettive ed emotive dello spettatore. Si differenzia da un montaggio puramente narrativo perché la sua finalità primaria non è quella di raccontare seguendo i canonici criteri della leggibilità e drammaticità, ma di produrre un significato preciso, anche a scapito di un'armonia di lettura e di un equilibrio formale che vengono messi in secondo piano o che comunque devono essere funzionali alla produzione di senso.

Utilizzo: Per parafrasare il regista S. Ejsenstein, il cinema deve interpretare il reale e dargli significato, non semplicemente riprodurlo. L'accostamento delle inquadrature non mira più alla continuità, ma guida lo spettatore, fornendogli una chiave di lettura precisa ed evidenziando in questo modo le potenzialità discorsive e le finalità del montaggio.

Dato che lo scopo principale è quello di esprimere significato, un montaggio del genere può prevedere anche l'utilizzo di inserti non pertinenti all'ambito narrativo del film, così come di parti sonore che si staccano in parte o completamente dall'indirizzo musicale seguito dal discorso.

5.3. Montaggio formale

Definizione: E' un montaggio in cui le qualità grafiche e formali delle immagini prendono il sopravvento su criteri di ordine narrativo; le inquadrature sono studiate prevalentemente da un punto di vista estetico e il loro accostamento dona al film un ritmo (lento o veloce che sia) che si esplicita in modo evidente agli occhi dello spettatore e che diventa una vera e propria chiave di lettura.

Utilizzo: E' riconoscibile in questo senso la messa in relazione delle forme, delle luci, del campo visivo, o anche un rapporto stretto ed evidente con il ritmo dettato dalle componenti sonore e musicali. Tale rapporto può procedere per analogia o per contrasto, mettendo in discussione il parametro di continuità formale tipico del montaggio lineare: a seconda delle esigenze, l'illuminazione può non essere omogenea nel passaggio da un'inquadratura a

quella successiva, oppure il ritmo può farsi a tratti irregolare rispetto a quello che è lo standard del film, la scala dei piani può essere "forzata" per esigenze grafiche, la cadenza musicale può avere la priorità sulla durata dell'immagine.

5.4. Piano sequenza

Definizione: è un'inquadratura in continuità all'interno della quale si completa un intero episodio narrativo, in tal modo in un solo piano si esaurisce ciò che solitamente, strutturandosi in più inquadrature e scene, viene definito sequenza.

Utilizzo: Lo spazio non è visivamente frammentato, ma è rappresentato in modo unitario. Nonostante il piano sequenza sia un'unica inquadratura, si può dire che ci sia la volontà di creare un "montaggio interno" che mette in relazione tutti i suoi elementi. Il termine sottolinea quindi che può essere ipotizzata una forma di montaggio che si crea non dall'accostamento delle varie inquadrature ma all'interno di un solo piano.

Istruzioni per l'uso

- Se è vero che la fase di montaggio è quella finale del lavoro, è anche vero che il film è stato montato e rimontato mille volte nella testa del regista: la sceneggiatura e soprattutto lo storyboard implicano già un ordine e una struttura precisi. Nel momento in cui siamo sul set per le riprese, queste devono dunque essere pensate e realizzate in funzione del loro successivo ordine. Una bella inquadratura diventa inutile se non si incastra perfettamente con la precedente e la successiva.
- Un elemento di cui fare bene attenzione è la continuità spazio-temporale: attraverso i raccordi la scena che state creando dev'essere fluida agli occhi dello spettatore e soprattutto mantenere un certo ritmo. Tra uno stacco e quello successivo lo spettatore deve avere il tempo di "leggere" bene l'inquadratura, di coglierne i tratti essenziali, di comprenderla ed essere in tal modo preparato all'inquadratura successiva.
- Tra la fine di una scena e l'inizio di quella successiva, le inquadrature dovrebbero variare a livello di soggetto inquadrato o di piano di ripresa: se concludete un'unità di discorso con un primo piano ad esempio, sarebbe bene iniziare quella successiva con un'inquadratura diversa, per evitare una ridondanza visiva che verrebbe avvertita come un errore.

6. LA CONTINUITA'

E' necessario dare allo spettatore del film punti di riferimento per orientarsi tra due immagini consecutive. Il regista deve, già in fase di progettazione delle riprese, garantire la continuità del racconto visivo, badare cioè che, da un'inquadratura all'altra, personaggi, oggetti, arredamento etc. mantengano un orientamento riconoscibile nello spazio. La difficoltà consiste nel fatto che lo spazio filmico è una convenzione, costruito assemblando pezzi che nella realtà possono trovarsi disposti in modo totalmente diverso, anche molto distanti uno dall'altro. Per riuscire a ricostruire la continuità spaziale si devono quindi seguire regole ben precise.

La prima è la cosiddetta "regola dei 180°": il set si suppone diviso in due da una linea immaginaria, questa crea uno spazio a 180°, l'unico praticabile dalla macchina da presa. Ogni volta che la camera si sposta nello spazio si ristabilisce la linea e si ridefinisce quale sia lo spazio del filmico e quale del profilmico. Quando lo spazio filmico (lo spazio della macchina da presa e dell'apparato tecnico) e quello profilmico (spazio inquadrato, tutto ciò che sta di fronte alla macchina da presa) si ribaltano in due inquadrature successive, lo spettatore è disorientato, fatica a ritrovare le coordinate spaziali del racconto. Nel cinema classico questo passaggio senza mediazioni è considerato un errore e viene definito "scavalco di campo".

La creazione e il mantenimento della continuità sono poi garantiti dai **RACCORDI**:

Raccordo di sguardo
Raccordo sul movimento
Raccordo sull'asse
Raccordo di posizione
Raccordo di direzione
Raccordo sonoro

Ciò che accomuna tutti i raccordi è la preoccupazione di rappresentare chiaramente lo spazio in modo che lo spettatore possa agevolmente rendersi conto della disposizione dei personaggi in un determinato ambiente. Lo spazio filmico non deve creare effetti di disorientamento che possano distrarre lo spettatore dalla centralità della storia narrata.

Raccordo di sguardo

Un'inquadratura ci mostra un personaggio che guarda qualcosa, l'inquadratura successiva ci mostra questo qualcosa.

L'esempio più tipico di come e quando si usi il raccordo di sguardo è una scena di dialogo: dati due personaggi che si fronteggiano, la loro linea di sguardo individua lo spazio a 180° l'unico possibile per le riprese.

Nelle scene di dialogo il passaggio da un personaggio al personaggio di fronte è detto campo/controcampo. Convenzionalmente si posiziona la macchina da presa alle spalle di chi ascolta, all'altezza dei suoi occhi, spostata verso destra o sinistra in modo che l'inquadratura ci mostri l'interlocutore oggetto del suo sguardo. La macchina da presa messa a destra alle spalle del personaggio A dovrà essere posizionata a sinistra alle spalle del personaggio B per evitare di incorrere nell'errore dello scavalco di campo.

Raccordo sul movimento

Questo tipo di raccordo si utilizza nel caso in cui un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si concluda in quella successiva. Per esempio un personaggio che si vede aprire una porta per uscire da una stanza nella prima inquadratura si vedrà richiudere la porta in un'altra stanza nell'inquadratura successiva.

Raccordo sull'asse

Due momenti successivi di un'azione sono mostrati in due inquadrature, la seconda delle quali è ripresa sullo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana di questa in rapporto a chi agisce. Per esempio il personaggio A attende B e lo vede arrivare da lontano. La sua soggettiva (inquadratura in cui il punto di vista della macchina da presa si identifica con quello di un personaggio) potrà mostrarci B mentre gli si avvicina frontalmente senza per forza seguire tutto il suo tragitto, saranno sufficienti due inquadrature successive la seconda delle quali col personaggio B ripreso in campo più corto.

Raccordo di posizione

Due personaggi ripresi in un'inquadratura l'uno a destra l'altro a sinistra dovranno mantenere la stessa posizione in quella successiva.

Raccordo di direzione

Un personaggio che esce di campo a destra di un'inquadratura dovrà rientrare a sinistra in quella successiva (a meno che non si voglia far credere allo spettatore che il personaggio stia tornando indietro).

Raccordo sonoro

Un suono o una voce fuori campo anticipano un'azione imminente o l'ingresso di un personaggio.

Per esempio se dovete raccontare il ritorno a casa del protagonista dopo un lungo periodo di assenza potete inquadrare la famiglia radunata in salotto nell'attesa e i loro volti che si illuminano perché sentono arrivare una macchina in cortile. L'inquadratura successiva ci mostrerà tutta la famiglia in cortile che festeggia il personaggio sceso dall'auto.

Istruzioni per l'uso

Il film viene girato in ordine sparso, un'inquadratura alla volta: le scene finali possono essere girate all'inizio delle riprese e due inquadrature contigue a distanza di giorni o settimane e addirittura in luoghi differenti. Per evitare che i pezzi del film si incollino male bisogna affidare a qualcuno il compito che nelle grandi produzioni è della segretaria di edizione, di badare cioè a questi elementi:

- Costumi, aspetto fisico, acconciatura degli attori non devono variare tra un'inquadratura e quella consecutiva (a meno che non lo richieda la sceneggiatura). Se nella scena 1 il protagonista si macchia il vestito di caffè esso dovrà rimanere macchiato nella scena successiva.
- Devono rimanere invariati anche gli accessori della scenografia e gli sfondi. Se nella scena 2 sulla scrivania del personaggio si vede una foto questa deve essere la stessa nella scena successiva, se dalla finestra alle sue spalle si intravede un palazzo questo dovrà essere sempre lo stesso in tutte le scene che prevedono lo stesso tipo di inquadratura sulla finestra.
- Dialogo e battute: se l'attore improvvisa o cambia le parole previste può mutare il senso delle battute precedenti o successive, bisogna stare attenti ed evitare gli errori degli attori o adeguare tutti i dialoghi alle variazioni di una sola scena.
- E' utile poi annotare gli elementi di continuità non solo per assicurare il buon andamento delle riprese ma anche per facilitare il montaggio. E' consigliabile segnarsi perlomeno: una breve descrizione dello svolgimento della scena, uno schizzo che illustra la posizione della macchina da presa, degli attori e della scenografia, l'elenco dei personaggi e degli abiti che indossano, alcuni elementi essenziali per il raccordo, per esempio da quale parte i personaggi entrano ed escono di campo o rivolgono lo sguardo

7. LA FOTOGRAFIA

Ogni scena, per essere ben vista, compresa, ricordata, ha bisogno della sua luce. Illuminare uno spazio o un personaggio significa non solo dargli la luce sufficiente affinché la sua rappresentazione cinematografica sia ben visibile per lo spettatore ma anche e soprattutto organizzarlo, dargli una struttura, imporre un certo tipo di lettura alla quale non ci si può sottrarre. Attraverso il gioco di luci e ombre, chiari e scuri e colore, lo spazio cinematografico acquista senso e diviene parte integrante della narrazione. Illuminare un film significa occuparsi dell'apparato tecnico e delle competenze artistiche finalizzate a tale scopo. E' questo il ruolo fondamentale del *direttore della fotografia*.

La fotografia di un film è la scelta della sua luce e la resa di tale luce sul supporto prescelto.

7.1 Il direttore della fotografia

Il direttore della fotografia parte dalla sceneggiatura: deve interpretarla senza modificarne il senso, pur permettendosi di dare indicazioni, esprimere dubbi, manifestare esigenze.

È il punto di raccordo tra più figure professionali, dirige l'operatore di macchina, i suoi assistenti, gli elettricisti e i macchinisti.

È il più stretto collaboratore del regista e si confronta prima e durante le riprese anche con scenografo, arredatore, costumista, etc., poiché ciascun materiale che compone il set e arricchisce la messa in scena riflette o assorbe la luce in maniera differente.

Il suo intervento è

preliminare alle riprese: capisce preventivamente quale taglio espressivo si voglia dare al film, progetta il piazzato luci terminati i sopralluoghi;

contemporaneo alle riprese: è a stretto e continuo contatto con il regista affiancandolo nelle scelte artistiche e nelle decisioni sui cambiamenti rispetto alla sceneggiatura;

successivo alle riprese, in fase di sviluppo e stampa della pellicola.

Sui grandi set il direttore della fotografia coordina una squadra formata da:

operatore: sta dietro la macchina da presa, guarda nel mirino e realizza direttamente alcuni movimenti di macchina, regge personalmente la m.d.p. nelle riprese a mano;

assistente operatore: cura la messa a fuoco e imposta la macchina sui valori che gli vengono comunicati dal direttore della fotografia;

aiuto operatore: consegna la pellicola impressionata alla produzione applicandole il bollino di edizione, monta e smonta la macchina da presa e bada alla sua manutenzione

Istruzioni per l'uso

- Sui set piccoli o su quelli amatoriali i compiti che di solito si distribuiscono tra i membri della squadra del direttore della fotografia sono assunti da una sola figura che principalmente si occuperà di utilizzare il piazzato luci e di conoscerlo dal punto di vista tecnico, sarà ridotta la competenza artistica a favore di una grande abilità pratica.

7.2. La luce

La luce si può distinguere per: **qualità, direzione, contrasto, colore.**

Qualità: esistono due tipi di luce, diretta e diffusa.

Luce diretta: viene definita tale o hard light perché investe il soggetto con una traiettoria rettilinea, proiettando la sua ombra.

Tale soluzione espressiva è usata in situazioni narrative di particolare intensità. Tra le sue funzioni quella principale è di drammatizzare lo spazio, delineare i conflitti della storia, tra i personaggi, visualizzandoli in conflitti tra luci e ombre. Utilizzando l'illuminazione diretta si costruiscono spazi privilegiati, i più illuminati, che catturano immediatamente l'attenzione dello spettatore e danno rilievo ai personaggi che li occupano.

Luce diffusa: detta anche soft light perché non proietta ombre, si ottiene quando il fascio luminoso che investe il soggetto è disperso in più direzioni. Intermini pratici la luce diffusa si realizza dirigendo la luce verso un pannello bianco e il riflesso da esso prodotto illumina

indirettamente il soggetto. Si può ottenere anche avvolgendo la lampada con fogli di carta traslucida, chiamati *frost*, che modificano la luce diffondendola.

Questo tipo di luce dà vita a una rappresentazione omogenea dello spazio, ricorre in situazioni narrative di passaggio, distese o di carattere comico.

Direzione: è l'angolazione delle sorgenti luminose rispetto all'asse cinepresa-soggetto. Seguendo questo criterio si classificano tre tipi di luce: frontale, di taglio, controluce.

Frontale: si posiziona la luce in modo da illuminare uniformemente il soggetto riducendo l'ombreggiamento e appiattendolo i contorni.

Taglio: la fonte luminosa è posta a lato, sopra o sotto il soggetto per estendere le ombre. La luce di taglio stacca il soggetto dallo sfondo, dà profondità alla scena, tende a scolpire i tratti del volto e ad accentuare il gioco di ombre e luci.

La luce dal basso distorce i tratti del volto creando forti effetti drammatici, la luce dall'alto, tende a suggerire la presenza di una fonte luminosa diegetica posta al di sopra del personaggio, ad esempio un lampione o la luce del sole a mezzogiorno.

Controluce: la sorgente luminosa è sull'asse ma dietro il soggetto che diviene così una sagoma nera.

Spesso tale soluzione espressiva si accompagna a personaggi di carattere ambiguo, misterioso, contraddittorio, di cui non possiamo cogliere l'essere tutto insieme e di cui lo stesso apparire ci viene svelato in modo parziale. In un film noir potrà essere in controluce il detective, buono ma scontroso dal passato sconosciuto, inquadrato dietro la sua scrivania avvolto da una nuvola di fumo, così come il misterioso assassino mentre compie uno dei suoi delitti. Questa scelta spesso è legata all'intenzione di far nascere nello spettatore l'ansia dello svelamento dell'identità del personaggio o, al contrario di annullare totalmente l'importanza di tale identità, i personaggi divengono sagome e perdono ogni tipo di caratterizzazione riducendosi a semplici "agenti".

Contrasto: è il rapporto tra le parti illuminate e le parti buie. Ci sono diversi gradi di contrasto.

Luce piena: tipica situazione di luce diurna, l'ambiente è illuminato integralmente, i dettagli sono solitamente leggibili.

Penombra: tipica situazione da luce serale. I contrasti sono più marcati e sbilanciati verso le zone scure.

Buio: ancor più marcato sbilanciamento verso le zone scure, si perdono i dettagli, è la tipica illuminazione notturna.

Colore: la luce può creare effetti di colore attraverso l'uso di filtri colorati posti davanti ai riflettori che possono così modificare la tinta complessiva di un determinato ambiente per fini realistici o al contrario immaginari (sequenze oniriche).

Istruzioni per l'uso

- Per rendere meno dura la luce diretta e ammorbidirne le ombre, potete porre davanti alla sorgente dei veli o garze utili ad attenuare il fascio luminoso.
- La luce di taglio si può usare per scavare le orbite degli occhi, proiettare l'ombra sul naso, in pratica influisce in modo determinante sull'espressività del volto.

7.3. Tecniche di illuminazione

Esiste una impostazione classica della collocazione delle luci. Consiste nel disporre le sorgenti luminose in modo tale che si compensino a vicenda e che i rapporti tra luci e ombre risultino bilanciati. A questo scopo è utile la presenza di almeno tre fonti luminose: la luce chiave (*key light*), la luce di riempimento (*fill light*), il controluce (*back light*).

Luce chiave: è la principale fonte di luce e deve essere la più potente. Va disposta a lato della macchina da presa a circa due metri di altezza in modo che abbia un'angolazione di

almeno 45° verso il basso. Deve simulare la sorgente principale della scena, per esempio il sole o una lampada. La luce chiave deve avere sempre la medesima intensità, nei piani ravvicinati è fornita da una sorgente unica, nei campi più larghi (utili per esempio a seguire il percorso di un attore) può essere data da più sorgenti allineate e in successione. Si ottiene con proiettori a luce diretta.

Luce di riempimento: va posta sull'altro lato della macchina da presa rispetto alla luce chiave, un po' più in basso. Va puntata verso le aree scure, per esempio il lato in ombra di un volto. E' una luce diffusa che serve ad ammorbidire o eliminare ombre troppo nette o zone buie. Si ottiene con diffusori o con proiettori muniti di frost, gelatine, veli.

Controluce: si ottiene mettendo la fonte luminosa davanti alla macchina da presa, dietro il soggetto ripreso, un po' a lato il più in alto possibile, senza puntarla contro l'obiettivo: serve a staccare il soggetto dallo sfondo disegnando un alone luminoso sui suoi contorni.

Si ottiene con gli stessi proiettori della luce chiave, messi un po' più in alto e dotati di uno spiovente che impedisca alla luce di colpire l'obiettivo della macchina da presa.

Istruzioni per l'uso

- Per evitare che la luce chiave cada sulle pareti della scenografia, si possono dotare i proiettori luce di "bandiere", ovvero spioventi dall'alto che indirizzino il fascio luminoso.
- L'illuminazione di un primo piano richiede particolare cura. Anche in questo caso le luci fondamentali sono tre: una luce frontale illumina gli occhi, meglio se ottenuta con lampade non troppo potenti. Una luce diffusa determina la costruzione del volto, si pone su di esso a 45° in modo che l'ombra del naso non tocchi il labbro superiore.
- Una luce esibita, che simuli una fonte luminosa della scenografia, lampade, candele, un raggio di sole, esalta l'abbigliamento o il trucco e dà volume al volto, deve essere una luce più chiara del resto della scenografia che richiami l'attenzione dello spettatore.
- Le lampade più facilmente utilizzabili per una piccola produzione o un lavoro amatoriale sono le luci al neon. Il neon è una luce di rapido impiego, relativamente forte e molto leggera, sicuramente maneggevole ed economica. L'unico problema è che lì intensità rimane bassa e risulta impossibile creare con esse tagli di luce che simulino la luce del sole.
- Altre lampade comode sono quelle alogene, le più comunemente utilizzate anche sui grandi set. Hanno una potenza relativamente bassa, sono dotate di una pinza che si può attaccare ovunque facilmente; sono leggere, emettono molta luce ma non facilmente controllabile.

8. GLI EFFETTI SPECIALI

Introduzione

Gli effetti speciali e gli effetti visivi sono interventi sulla realtà che tendono a modificarne l'aspetto e ad ampliarne la portata, fino a spingersi verso i territori dove l'impossibile diventa possibile. Quello degli effetti speciali è un ambito in continua, inarrestabile evoluzione. Mentre il cinema delle grandi produzioni hollywoodiane avvalendosi del lavoro di centinaia di professionisti è in grado di riprodurre qualsiasi cosa (catastrofi naturali, astronavi fantascientifiche, scenografie mozzafiato, volti e corpi sempre più realistici), le produzioni amatoriali, rinunciando ad un impossibile inseguimento, possono recuperare

trucchi e segreti del passato. Le "magie" del cinema muto, create dal prestigiatore-regista Georges Méliès e dagli altri pionieri della settima arte, con l'aiuto delle moderne tecnologie di ripresa e di montaggio diventano tesori da riscoprire e riproporre. Il "trucco", che in quanto tale non dovrebbe essere percepito dallo spettatore, può essere applicato in ciascuna delle fasi di lavorazione: esistono dunque effetti di pre-produzione (la fase che precede l'inizio delle riprese), effetti di produzione (la fase delle riprese) ed effetti di post-produzione (la fase che coincide con il montaggio).

8.1. Effetti di pre-produzione

La prima fase di intervento sulla realtà viene messa in atto prima che la telecamera sia accesa. Nella preparazione del set e delle riprese da effettuare molta attenzione va dedicata alla preparazione dei costumi, delle scenografie e delle inquadrature. Indubbiamente per ottenere effetti efficaci, ad esempio nella rappresentazione di mondi extra-terrestri, se non si dispone di costumi professionali e di scenografie perfettamente realistiche si corre il grosso rischio di ottenere risultati poco credibili se non addirittura ridicoli (così come appaiono oggi molti film di fantascienza degli anni '50). Qualche accorgimento nel trucco degli attori, però, può risolvere con semplicità piccoli problemi di verosimiglianza.

8.1.a. Il trucco

Oltre al banale ma spesso necessario fondotinta, usato per cancellare o attenuare i riflessi della luce dai volti degli attori, sono ormai alla portata di tutti alcuni piccoli trucchi che consentono di modificare, in maniera anche significativa, l'aspetto dell'attore per ottenere i risultati desiderati. Ecco un piccolo elenco degli effetti che si possono realizzare.

Effetti cronologici: per invecchiare un attore si devono accentuare le rughe d'espressione e crearne di nuove per dare l'impressione di una pelle che abbia perso tonicità; inoltre è molto efficace aggiungere qualche piccolo inestetismo tipico dell'età avanzata come macchie e arrossamenti dovuti a capillari superficiali. Se non si hanno a disposizione parrucche abbastanza credibili per simulare la calvizie può essere sufficiente imbiancare parzialmente i capelli con talco o farina. Infine possono essere molto utili gli accessori come cappelli di taglio antiquato ed occhiali dalle lenti spesse e con montature fuori moda.

Effetti orrorifici: innanzitutto è importante sottolineare come il cinema horror contemporaneo faccia leva soprattutto sul lato inquietante della normalità anziché mostrare creature mostruose o raccapriccianti (si pensi all'aspetto terrificante di Anthony Hopkins ne "Il silenzio degli innocenti" con il volto semplicemente nascosto da una museruola predisposta per impedirgli di mordere); piuttosto che tentare di ricreare creature fantastiche, con il grosso rischio di scendere nel ridicolo, è dunque più semplice e più efficace insinuare un filo di inquietudine in situazioni e personaggi perfettamente normali: un leggero pallore può suggerire la presenza di un "morto vivente" se accompagnata da un improvviso fiotto di sangue dalla bocca (esistono fiale da masticare molto credibili). La riproduzione stessa del sangue può essere fatta con semplice tempera di colore carminio o, ancora meglio, con vernice smaltata in grado di mantenere una buona lucentezza anche dopo molti ciak. Infine per effetti particolarmente *splatter* si può unire la presenza del sangue finto all'utilizzo di interiora di animale (in questo senso il bancone di una qualsiasi macelleria può essere una fonte davvero inesauribile di ispirazione).

Effetti fantascientifici: vale per la fantascienza lo stesso discorso accennato a proposito del cinema horror; se le produzioni hollywoodiane realizzano le creature aliene con il computer è perché i trucchi in questo senso sono infinitamente complessi. Meglio allora insinuare il dubbio di una provenienza extraterrestre attraverso l'utilizzo di lenti a contatto colorate

(rosse, viola o anche gialle con le pupille da rettile), o con la presenza di piccole squame su una parte del corpo, o con una piccola ferita che lasci colare un liquido verde e vischioso, o suggerendo secrezioni appiccicose e corrosive.

Istruzioni per l'uso

- Vale per il trucco la stessa avvertenza legata alla recitazione: la macchina da presa, specialmente nelle inquadrature in primo piano, ingigantisce gli effetti e le espressioni; cercate dunque di utilizzare un trucco che tenda a suggerire un effetto piuttosto che renderlo troppo marcato; meglio un trucco che passi inosservato di un trucco che si veda da un chilometro di distanza;
- In quest'ambito l'inventiva e la creatività non hanno limiti: se provate una nuova soluzione però ricordatevi sempre di controllare, possibilmente su un monitor, l'efficacia del trucco sullo schermo;
- L'inefficacia di un effetto di trucco in alcuni casi può semplicemente dipendere dal tipo di inquadratura scelto: se in una ripresa ravvicinata la finzione si nota, da lontano il tutto potrebbe essere perfettamente credibile;

8.2. Effetti di produzione

Mentre gli effetti speciali delle produzioni contemporanee intervengono massicciamente in fase di montaggio, come nel caso dell'animazione computerizzata tridimensionale, alle origini del cinema era la fase di ripresa il momento in cui operare semplici ma efficaci magie. Ecco di seguito alcuni trucchi realizzati già dai primi anni del '900, facilmente riproducibili e di sicuro effetto.

8.2.a. Sparizione/apparizione

L'effetto di sparizione/apparizione presuppone che si effettui il cosiddetto "montaggio in macchina": la sequenza viene girata esattamente nell'ordine cronologico in cui sarà proiettata. Molto usato nella rappresentazione cinematografica di spettacoli di magia, l'effetto permette di far apparire/scompare qualsiasi oggetto o personaggio. La realizzazione è piuttosto semplice ma necessita di molta precisione.

L'esempio più classico è quello di un prestigiatore, possibilmente munito di bacchetta magica, che voglia far scomparire il malcapitato volontario:

si comincia col girare il contesto nel quale avviene lo spettacolo di magia; il mago, inquadrato frontalmente, chiama dal pubblico un volontario che gli si pone accanto; segue un rapido gesto con la bacchetta;

mentre la bacchetta magica sta per colpire la testa del volontario il regista o l'operatore fermano la ripresa e consentono al personaggio che deve scomparire di uscire dall'inquadratura mentre il mago rimane immobile nella posizione assunta al momento dello stop;

la macchina da presa viene fatta ripartire e il mago prosegue il suo gesto mantenendo la continuità rispetto all'azione interrotta.

8.2.b. Animazione a passo-uno

Il passo-uno è un effetto che consente di animare oggetti inanimati ed è una tecnica utilizzata ancora oggi nel cinema di animazione in cui i protagonisti siano pupazzi o personaggi creati con la plastilina. È una sorta di evoluzione dell'effetto di sparizione/apparizione e può essere effettuato sia con la macchina da presa che con una fotocamera. Il concetto è quello di scattare una serie di foto ad un oggetto muovendolo progressivamente nello spazio tra uno scatto e l'altro.

Per animare per esempio la sagoma bidimensionale di un pesce basta posizionarlo nel punto di partenza ed effettuare il primo scatto; si procede poi a muoverlo di pochi centimetri nella direzione prescelta per effettuare il secondo scatto; poi lo si sposta ancora e si effettua il terzo scatto e così via, fino ad aver svolto tutto il percorso e/o l'azione programmata. Il trucco può essere applicato non solo alle sagome bidimensionali ma anche a qualsiasi oggetto tridimensionale, trasformando un semplice dinosauro di plastica nel temibile Godzilla. Inoltre questa tecnica può portare all'estremo gli effetti di sparizione/apparizione, permettendo ad una stanza vuota di riempirsi/svuotarsi magicamente di decine di oggetti.

Se l'utilizzo della macchina fotografica può portare a risultati più fluidi ma costringe a dover acquisire e montare tutto il materiale prima di poter visualizzare il risultato ottenuto, la quasi totalità delle videocamere digitali consente di scattare fotografie e prevede una modalità che "monta" automaticamente gli scatti così da poter visionare in anteprima l'effetto.

8.2.c. Proporzione

Basati su banalissime regole dell'ottica, gli effetti di proporzione sono utilizzati per stravolgere la dimensione degli oggetti e degli attori permettendo di ingigantirli o rimpicciolirli.

Per rappresentare, ad esempio, un uomo che nuota, o affoga, in un bicchiere d'acqua basterà riprendere in primo o primissimo piano un bicchiere pieno d'acqua e porre qualche metro dietro il bicchiere l'attore. Utilizzando la stessa tecnica si può rappresentare il rapporto di personaggi minuscoli con oggetti di normali dimensioni ma anche giocare sulle dimensioni di attori a diverse distanze dalla macchina da presa, dove i primi sembreranno giganti mentre gli ultimi diventeranno gnomi.

La riuscita degli effetti di proporzione è legata molto alla messa a fuoco dell'inquadratura: per avere un effetto credibile è necessario che sia gli elementi in primo piano sia quelli sullo sfondo siano ugualmente nitidi. Questo risultato si ottiene regolando manualmente la videocamera e optando per obiettivi cortofocali associati ad un diaframma molto chiuso.

8.2.d. Asse

Effetto molto semplice utilizzato soprattutto per dare l'impressione di situazioni pericolose e vertiginose ma senza rischi per gli attori. Il concetto di base è quello di cambiare l'asse di riferimento senza che il pubblico se ne accorga.

L'arrampicata di un personaggio su una superficie con scarsa inclinazione rispetto al suolo appare molto più impressionante se la macchina da presa, montata sul cavalletto, viene inclinata sensibilmente verso il lato a monte della superficie stessa. Le variazioni possibili sono moltissime: dalla leggera accentuazione di un pendio fino alla surreale trasformazione di una leggera salita/discesa in parete strapiombante. Particolarmente efficaci, ma di realizzazione più complessa, le riprese in movimento con lo spostamento di asse: una tranquilla pedalata in pianura si può trasformare in una scalata impegnativa. Il tono di questo effetto speciale è determinato dall'entità dell'inclinazione e dal realismo della recitazione.

Istruzioni per l'uso

- L'effetto di sparizione/apparizione può riuscire ancora più efficace e divertente se nel momento in cui si fa ripartire la ripresa si riesce a creare un effetto di scoppio, uno sbuffo di fumo o anche qualche bolla di sapone;

- Per la riuscita dell'effetto di sparizione/apparizione è fondamentale che lo stop e l'inizio della macchina da presa coincidano con quelli dell'azione; dopo averlo realizzato controllate sempre su un monitor che il risultato sia efficace e senza sbavature;
- La fluidità del movimento percepito dall'occhio nel passo-uno dipende dalla quantità di fotogrammi al secondo che si riescono a realizzare: se non volete scattare centinaia di foto per qualche secondo di animazione è opportuno spostare gli oggetti in maniera molto graduale e con una certa costanza;
- Il passo-uno può essere realizzato anche con gli attori, ma in questo caso è molto importante mantenere fissa l'espressione facciale o variarla progressivamente scatto dopo scatto;
- Il risultato del passo uno va controllato appena terminata la sequenza: se usate una macchina fotografica si possono eliminare gli eventuali scatti sbagliati (ammesso che siano veramente pochi e non consecutivi) mentre con la videocamera digitale in caso di errore bisogna rifare tutto da capo;
- L'efficacia dell'effetto di proporzione sta esclusivamente nella preparazione attenta dell'inquadratura: è necessario controllare che il risultato sia plausibile ed eventualmente usare piccoli accorgimenti per renderlo più "vero" (pedistalli, scale, cavi appesi e imbracature...);
- Negli effetti di variazione dell'asse fate particolare attenzione ad escludere dall'inquadratura qualsiasi punto di riferimento che possa mettere in dubbio la verosimiglianza del punto di vista: la presenza di un albero in orizzontale, per esempio, rende ridicolo lo sforzo dell'alpinista impavido;

8.3. Effetti di post-produzione

In fase di montaggio possono essere operati molti tipi di intervento per alterare la realtà. Nel lavoro con la grafica e con l'animazione computerizzata tridimensionale, utilizzata dalle grandi produzioni, è necessario che l'effetto sia progettato già in fase di pre-produzione e di ripresa. I software di montaggio non professionali invece prevedono la possibilità di operare anche modifiche sostanziali sulle riprese effettuate che non siano state pianificate durante la fase di produzione. I trucchi di post-produzione dunque sono molto utili poiché permettono di creare nuove possibilità ma anche di correggere o nascondere eventuali difetti del materiale girato.

8.3.a. Split-screen

Letteralmente si tratta di una divisione geometrica dello schermo. Questo effetto consente di visualizzare contemporaneamente due o più inquadrature e di porre in maggiore evidenza una inquadratura rispetto ad altre. Può essere usata ad esempio per fornire la rappresentazione di un personaggio che cammina inquadrato da due punti di vista differenti: lo schermo si divide in due riquadri, da una parte vedremo il personaggio di profilo mentre dall'altra avremo una visione frontale. Se i punti di vista si moltiplicano prevedendo anche inquadrature dall'alto o da lontano, l'impressione che se ne ricava è quella di un personaggio osservato, controllato, spiato da molti occhi indiscreti; allo stesso modo però si può anche dare solennità e importanza all'incedere un po' troppo anonimo del protagonista in un momento chiave del film. Questo effetto è indicato inoltre se si vuole dare una rappresentazione efficace di azioni di personaggi diversi che si svolgono contemporaneamente.

8.3.b. Velocità

L'intervento sulla velocità di un'inquadratura o di una sequenza può essere fatto in due sensi opposti, vale a dire rallentando oppure accelerando l'azione. I due interventi, operati in modo molto simile attraverso i comandi previsti dai software di montaggio, hanno però risultati molto diversi.

Accelerazione: velocizzare un'azione può essere utile per mostrare in pochi secondi il passare di molto tempo (si pensi per esempio all'accelerazione delle lancette di un orologio mentre il protagonista è immobile in attesa di qualcosa) oppure per descrivere brevemente lo svolgimento di moltissime azioni; la velocizzazione di un personaggio può anche essere usata per suggerire una capacità sovranaturale, per esempio un super-potere, che lo porta a correre come un fulmine o a costruire una casa in qualche minuto. Infine l'accelerazione è molto efficace per dare un effetto comico decisamente surreale che richiama alla memoria il cinema muto.

Rallentamento: il rallentamento di un'azione può senza dubbio suggerire l'idea di azioni svolte con una lentezza esasperante, ma il cinema istituzionale usa questo effetto soprattutto per sottolineare e dare solennità ad azioni simboliche, imprese epiche, gesti di importanza cruciale che ad una velocità normale rischierebbero di passare inosservati (si pensi per esempio alla corsa del maratoneta sul traguardo, o alla conquista militare di una postazione, o al colpo di spada che uccide, o all'incoronazione di un monarca); il rallentamento spesso è accompagnato anche dalla ripetizione della stessa azione inquadrata da diversi punti di vista, così da ribadire ulteriormente il concetto.

8.3.c. Sovrimpressione

La sovrimpressione consiste nella sovrapposizione di due o più sequenze. Il concetto di base è lo stesso della dissolvenza incrociata e le modalità di realizzazione sono le medesime. La sovrimpressione può servire per effettuare in post-produzione sia gli effetti di apparizione/sparizione sia quelli di proporzione: la differenza qui è che gli attori non possono interagire ma le scene vanno girate due volte così da poter escludere la presenza dell'attore mantenendo però l'inquadratura della scenografia o gli eventuali altri personaggi. Questo effetto inoltre è molto efficace per rendere visivamente le presenze spettrali: l'attore-fantasma recita la sua scena all'interno della scenografia, poi si gira una scena con la stessa inquadratura e della stessa durata della precedente ma senza la presenza dell'attore; in fase di montaggio le due sequenze vengono sovrapposte e si procede a sbiadire la presenza dell'attore rendendo così la sua fisicità più aleatoria.

Istruzioni per l'uso

- Nello *split-screen* le divisioni possibili e la moltiplicazione dei punti di vista sono potenzialmente infiniti: i limiti ovviamente sono dati dalla leggibilità dell'inquadratura sullo schermo e dalle possibilità offerte dal software di montaggio utilizzato;
- L'*accelerazione* e, soprattutto, il *rallentamento* sono effetti straordinari da usare con una certa cautela: non c'è niente di più irritante di un film che raddoppia la sua durata a causa di un ricorso eccessivo alle sottolineature;
- Per ottenere l'effetto comico di una sequenza è molto utile affiancare all'utilizzo dell'accelerazione anche una colonna sonora che richiami l'accompagnamento musicale delle comiche del muto;
- Nella *sovrimpressione* è fondamentale che le riprese siano perfettamente sovrapponibili: mantenete dunque la stessa posizione della macchina da presa (meglio inquadrature con macchina fissa), le stesse luci e la stessa durata; nel caso in cui gli attori dovessero interagire è opportuno provare alla perfezione tutti i

movimenti ed evidenziare con il nastro adesivo sul pavimento le posizioni così da evitare la sovrapposizione dei corpi in montaggio.