

DA

D. Bruni, "IL CINEMA TRASCRITTO",
Milano, Bulzoni, 2006

GLOSSARIO

Camera car

Effetto di carrello prodotto dallo spostamento di un mezzo di locomozione (di solito un'automobile), su cui è stata collocata la macchina da presa.

Campo

La porzione di spazio visibile nell'inquadratura, che può variare in conseguenza di eventuali movimenti compiuti dalla macchina da presa. Ma il sostantivo campo è impiegato anche per indicare alcune grandezze scalari nelle quali l'ambiente assume un particolare rilievo rispetto alla figura umana.

Campo-controcampo

La successione di due inquadrature affidata alla presenza di elementi disposti con evidenza in prossimità e interagenti: è una soluzione adottata frequentemente nelle sequenze ricche di dialoghi, e presuppone che il punto di vista adottato nella seconda inquadratura (controcampo) sia inverso a quello del piano precedente (campo).

Carrello

Il movimento che la cinepresa effettua scorrendo lungo binari montati sul set: può essere laterale (da sinistra verso destra, o viceversa), avanti, indietro, oppure anche verticale, obliquo o semicircolare.

Colonna sonora

Tre sono le materie dell'espressione che costituiscono la colonna sonora: i rumori, la musica e la parola. Esse possono scaturire da una fonte in campo (*in*), fuori campo (*off*), oppure ancora da una sorgente radicalmente estranea alle immagini, cioè extradiegetica (*over*).

Découpage

Il termine può assumere diversi significati: come sinonimo di sceneggiatura desunta, indica lo strumento elaborato da uno studioso con finalità descrittive trascrivendo meticolosamente su carta un film intero o un suo frammento. Ma il *découpage* può anche indicare lo stadio finale dell'elaborazione di una sceneggiatura in una versione completa di annotazioni tecniche; più in generale, «designa l'operazione che consiste nel *suddividere* un'azione (racconto) in inquadrature (e sequenze) in modo più o meno preciso, *prima delle riprese*». È ancora: *découpage* può essere impiegato come sinonimo di scrittura cinematografica, considerando le parti che costituiscono un film terminato nella loro concreta articolazione spazio-temporale.

Diegetico

Tutto ciò che appartiene ed è proprio dell'universo rappresentato in un film; gli elementi diegetici (o intradiegetici) si contrappongono a quelli extradiegetici, estranei al mondo raccontato.

Dissolvenza

Segno d'interpunzione già adottato nel cinema muto anche per collegare inquadrature appartenenti a una stessa sequenza, e frequente nei film riconducibili al cinema classico soprattutto per delimitare l'inizio e la fine di diverse sequenze. Esistono: la dissolvenza in apertura, la dissolvenza in chiusura e la dissolvenza incrociata.

1) Nella dissolvenza in apertura, un piano si va definendo a partire da un'iniziale, assoluta oscurità.

2) Nella dissolvenza in chiusura, un'inquadratura va oscurandosi in modo graduale.

3) Nella dissolvenza incrociata, ai fotogrammi finali di un piano sono sovrapposti quelli iniziali del successivo.

La dissolvenza in chiusura, a maggior ragione se seguita da quella in apertura, marca una cesura nel racconto più netta rispetto alla pausa segnata dalla dissolvenza incrociata.

Dolly

Il movimento che consiste nell'abbassare o alzare fino a un massimo di circa tre metri un braccio mobile che sorregge la mdp e l'operatore. Durante il movimento, la mdp può comunque effettuare ulteriori dinamiche (panoramiche, carrelli).

Formato

Indica le diverse varietà di pellicola, individuate sulla base della loro larghezza, espressa in millimetri: esistono i formati ridotti (8mm e 16mm), quello standard (35mm) e il panoramico (70mm).

Ma il sostantivo formato si usa anche per indicare il rapporto tra le dimensioni del quadro, assumendo come unità di misura l'altezza. A partire dalla metà degli anni Cinquanta, il formato abituale nel periodo muto (1:1,33) e quello standard nei primi decenni del sonoro (1:1,37) verranno sensibilmente modificati col diffondersi dei cosiddetti "panoramici" (da 1:1,66; 1:1,75; 1:1,85, fino al Techniscope, 1:2,35), trasformando sensibilmente gli equilibri compositivi dell'immagine, che si espanderà sempre di più in senso orizzontale.

Fotogramma

Ciascuno dei riquadri in cui è divisa la pellicola impressionata, ma che non risulta visibile durante la proiezione del film. La velocità di scorrimento dei fotogrammi, variabile durante il periodo muto, si stabilizzerà dopo l'introduzione del sonoro a ventiquattro al secondo, conferendo l'impressione di un movimento fluido al succedersi delle immagini.

Fuori campo (FC)

L'insieme dei segmenti di spazio situati in prossimità del campo in ciascuna inquadratura e dunque non visibili, la cui esistenza viene percepita dallo spettatore come una concreta possibilità, anche perché ciò che è fuori campo potrebbe essere scoperto da un istante all'altro grazie alla dinamica della macchina da presa, o a un effetto di montaggio. L'interazione fra campo e fuori campo è resa possibile e può essere favorita, ad esempio, dalle entrate e dalle uscite di campo dei personaggi; dalla collocazione di questi ultimi in prossimità dei margini del piano, in modo da essere solo in parte in campo; dalla presenza di materiali sonori diegetici, ma provenienti da un fonte sonora non inquadrata.

Gru

Il movimento della cinepresa effettuato spostando verso l'alto o verso il basso un grande braccio metallico alla cui estremità si trova una piattaforma per la mdp e l'operatore. Come avviene col dolly, tale movimento non impedisce alla mdp di compiere ulteriori dinamiche; ma, a differenza del dolly, la gru può sollevarsi dal suolo ben al di sopra di tre metri.

Inquadratura

Sono numerose le accezioni del sostantivo: l'inquadratura indica la porzione di spazio determinata dall'obiettivo prescelto e dall'angolazione della mdp. Inquadratura è anche il frammento di pellicola registrato tra l'inizio e la fine di ciascuna ripresa; ma poi, nella sua configurazione definitiva, è il segmento ininterrotto di pellicola compreso tra due stacchi di montaggio. Dunque, l'inquadratura (o piano) è un frammento di spazio e di tempo, ed è considerato la base del discorso filmico; può essere fissa o dinamica, a seconda che siano presenti o assenti i movimenti di macchina da presa; frontale, angolata dall'alto, dal basso, o lateralmente, considerando la posizione assunta dalla mdp rispetto al soggetto ripreso; breve o anche molto lunga, nel caso che sia costituita da pochi fotogrammi o piuttosto da centinaia di metri di pellicola.

Iris

Segno di interpunzione diffuso soprattutto in epoca muta. L'effetto, dovuto a un dispositivo collocato nell'obiettivo, è simile al funzionamento della pupilla dell'occhio umano: un cerchio si apre progressivamente dal nero fino a mostrare tutta l'inquadratura (apertura a iride); inversamente, l'inquadratura viene nascosta da una superficie nera che si chiude circolarmente verso il centro fino al nero totale (chiusura a iride).

Jump cut

Effetto volutamente disarmonico conseguito in fase di montaggio, ricordando due o più inquadrature che mostrano uno stesso soggetto, che però è stato ripreso variando nei singoli piani l'angolazione della mdp di meno di 30 gradi. È una soluzione diffusa per lo più in film riconducibili al cinema moderno e produce un senso di fastidio, che è il risultato di un salto visivo provocato dall'accostamento di piani troppo simili tra loro.

Long take

Inquadratura lunga e composita ma non autonoma dal punto di vista narrativo, essendo legata da un'evidente continuità con almeno uno dei piani tra quelli che la precedono o tra quelli che la seguono.

Macchina a mano

Cinepresa leggera portata a spalla da un operatore che, muovendosi, realizzerà riprese dall'andamento mosso e irregolare, riconoscibili per l'immagine traballante che ne scaturisce.

Montaggio

L'operazione che consiste, una volta terminate le riprese, nel porre in reciproca relazione le inquadrature, unendo la fine di ciascun piano con l'inizio del successivo.

Obiettivo

Sistema ottico costituito da più lenti, che proietta sulla pellicola l'immagine di ciò che si trova di fronte alla cinepresa. Esistono diversi obiettivi, che possono abbracciare una porzione di spazio più o meno ampia, e che si identificano sulla base di fattori quali la luminosità e la lunghezza focale. Gli obiettivi possono essere: a focale corta (grandangolari), a focale media ("normali"), oppure a focale lunga (teleobiettivi).

Panoramica

Movimento che la cinepresa effettua ruotando attorno al proprio asse. La panoramica può essere: orizzontale (da sinistra a destra, da destra a sinistra), oppure verticale (dall'alto verso il basso, dal basso verso l'alto), obliqua, o addirittura circolare (a 360 gradi). Nel caso che lo spostamento sia ridotto, si preferisce parlare di assestamento panoramico o di correzione panoramica. È frequente la scelta di combinare panoramiche con carrelli, in modo da rendere più armoniosa la dinamica della macchina da presa.

Piano

Sinonimo di inquadratura; ma il sostantivo piano è anche impiegato per indicare alcune grandezze scalari nelle quali la figura umana assume un rilievo predominante rispetto all'ambiente.

Piano-sequenza

Inquadratura lunga, complessa e autonoma sul piano narrativo che assolve le funzioni di una sequenza, cioè di un momento unitario e in sé compiuto del racconto.

Presa diretta (del suono)

Procedimento che consiste nel registrare il sonoro (per lo più i dialoghi) nello stesso tempo in cui avviene la ripresa delle immagini.

Profilmico

Tutto ciò che si trova di fronte alla macchina da presa. Termine impiegato per designare i movimenti interni al quadro (la dinamica del

profilmico), che spesso s'intreccia con quella del filmico (ovvero, con gli spostamenti della cinepresa).

Profondità di campo

La caratteristica che hanno certi obiettivi cinematografici, in condizioni particolari, di restituire un'immagine nitida di ciò che è visibile, indipendentemente dalla maggiore o minore distanza degli elementi ripresi rispetto alla mdp. In altre parole, tutti gli elementi che sono in campo in quell'inquadratura risultano a fuoco.

Raccordo

La modalità scelta per assicurare il passaggio da un'inquadratura alla successiva affidandosi alla presenza di elementi che, attenuando la frattura fisiologica dovuta alla transizione da un piano all'altro, trasmettono un senso di continuità.

– Raccordo sul movimento della cinepresa: l'inquadratura finisce interrompendo la dinamica della cinepresa ancora in corso, che è già avviata all'inizio del piano seguente (non necessariamente deve trattarsi dello stesso movimento).

– Raccordo sul gesto: un personaggio compie un'azione, non ancora ultimata nella prima inquadratura e che si conclude nella successiva.

– Raccordo di direzione: uno o più personaggi escono interamente (o quasi) di campo e vi rientrano dal margine opposto dell'inquadratura nel piano seguente.

– Raccordo di posizione: le rispettive posizioni occupate da due personaggi in una inquadratura vengono riproposte anche nei successivi piani.

– Raccordo di sguardo: lo sguardo di un personaggio in un'inquadratura è indirizzato in modo tale da dare allo spettatore l'impressione di incontrarsi con quello di un altro personaggio nel piano successivo.

– Raccordo sull'asse: la collocazione della mdp rimane inalterata rispetto al proprio asse, ma a mutare è la distanza rispetto al soggetto ripreso.

– Raccordo sonoro: un materiale riconducibile alla colonna sonora è disposto "a cavallo" tra due inquadrature, in modo da stabilire un ponte tra quei piani.

Scala dei campi e dei piani

Identifica la porzione di spazio visibile in un determinato istante di ogni inquadratura, che dipende sia dalla distanza della mdp dal soggetto

ripreso sia dall'obiettivo impiegato. A seconda della maggiore o minore estensione dello spazio visibile, la scala conferisce maggior rilievo al contesto ambientale (campi), oppure alla figura umana (piani).

I campi sono: *campo lunghissimo* (CLL, la porzione di spazio è vastissima) / *campo lungo* (CL, la porzione di spazio è ancora assai estesa, ma i personaggi e le loro azioni sono riconoscibili) / *mezzo campo lungo* (MCL, o *campo medio lungo*, il rapporto tra ambiente e personaggio va bilanciandosi) / *campo medio* (CM, la porzione di spazio propone un equilibrio sostanziale tra sfondo e figure umane).

I piani sono: *figura intera* (FI, è visibile tutto il personaggio) / *piano americano* (PA, fino alle ginocchia) / *mezza figura larga* (MFL, una "misura" intermedia tra PA e MF) / *mezza figura* (MF, sino ai fianchi) / *mezza figura stretta* (MFS, una grandezza collocata a metà strada tra MF e MPP) / *mezzo primo piano* (MPP, fino al petto) / *primo piano* (PP, fino alle spalle) / *primitissimo piano* (PPP, fino al collo) / *particolare* (P, una porzione del corpo) e *dettaglio* (D, un oggetto o un animale).

Infine, si definisce *totale* (T) quell'inquadratura che mostra nella sua integrità un ambiente, visibile solo in parte e per frammenti nel resto della stessa scena o sequenza.

Scavalcamiento di campo

Una delle possibili infrazioni ai codici e alle convenzioni ricorrenti nel linguaggio cinematografico. Rispetto alla posizione occupata dalla mdp per effettuare le riprese di una determinata inquadratura, tale effetto si ottiene collocando nei piani successivi la cinepresa al di là di uno spazio dell'ampiezza di 180 gradi, delimitato dalla linea immaginaria che unisce il set alla mdp.

Scena

Unità drammaturgica di ascendenza teatrale, assunta come punto di riferimento nella stesura della sceneggiatura letteraria, quella cioè che precede il film. La scena è priva di ellissi, essendo costituita da inquadrature che si succedono rispettando nel modo più assoluto non solo l'unità d'azione, ma anche le unità di spazio e di tempo.

Sceneggiatura

Testo scritto che precede la lavorazione concreta di un film, a cui fornisce la base letteraria, prevedendone l'articolazione narrativa in modo di

solito assai puntuale. Spesso viene impiegato il sinonimo copione, termine di origine teatrale.

Sceneggiatura desunta

Sinonimo di *découpage*. Testo scritto che può esistere solo dopo che il film è concluso, a patto però che uno studioso si dedichi alla sua minuziosa descrizione su carta, registrando con estrema fedeltà tutti i materiali (visivi e sonori) che lo costituiscono.

Sequenza

Unità drammaturgica costituita di solito da più inquadrature, accomunabili in virtù dell'unità di azione, sulla base cioè della loro continuità dal punto di vista narrativo. A differenza della scena, la sequenza può dunque contemplare la presenza di ellissi temporali, o qualche frattura nella rappresentazione dello spazio. La divisione di un film in sequenze (ed eventualmente anche in scene, o sotto sequenze) è un'operazione contraddistinta da una dose non indifferente di soggettività.

Soggettiva

Inquadratura che materializza il punto di vista di un personaggio, col quale lo spettatore è invitato a identificarsi: la soggettiva è disposta di solito tra due piani che mostrano lo stesso personaggio nell'atto di osservare attentamente fuori campo, ma può anche essere seguita o preceduta da una sola inquadratura che visualizza un personaggio intento a guardare.

Steadicam (o steady cam)

Dispositivo che permette di sospendere una macchina da presa leggera al corpo dell'operatore tramite un sistema di contrappesi completo di un visore per verificare la composizione dell'immagine in tempo reale. La steadicam comporta il privilegio di conferire fluidità e stabilità a riprese in movimento, unendo i vantaggi dell'impiego della macchina a mano con una stabilità ad essa ignota.

Tendina

Segno d'interpunzione grazie al quale un'immagine viene sostituita dalla successiva come per effetto di una tenda o di un sipario che sembra attraversare lo schermo.

Zoom (o carrello ottico)

Obiettivo a lunghezza focale variabile che produce l'effetto di un avvicinamento o di un allontanamento dal soggetto inquadrato, senza un reale spostamento della mdp.