

# BREVISSIMO CORSO DI CINEMA

© 2012 - Schrader Engineering

## 1. Dall'idea allo spettatore

### 1.1 L'evoluzione del prodotto

#### 1.1.1 Ideazione e scritture

Un'idea, opportunamente sviluppata e ampliata, può essere trasformata in un soggetto cinematografico. L'originalità del soggetto o del modo di affrontare una tematica già nota renderà il prodotto interessante. A questo stadio è importante chiedersi se "questo è veramente ciò che voglio dire?" oppure se "ciò che ho da dire è veramente indispensabile?" poiché le idee non costano nulla. Il seguito invece ha dei costi ed è bene prendere atto da subito che il cinema è forse l'unica forma d'arte che non esiste in versione "povera".

Ogni film esiste prima in una versione testuale chiamata sceneggiatura. La sceneggiatura è una scrittura in attesa di un'altra scrittura. È un attrezzo di lavoro indispensabile per tutte le fasi della realizzazione di un film.

#### 1.1.2 Pre produzione

La pre produzione è la fase in cui si prepara tutto.

#### 1.1.3 Produzione

La produzione è la fase in cui si gira il film.

#### 1.1.4 Post produzione

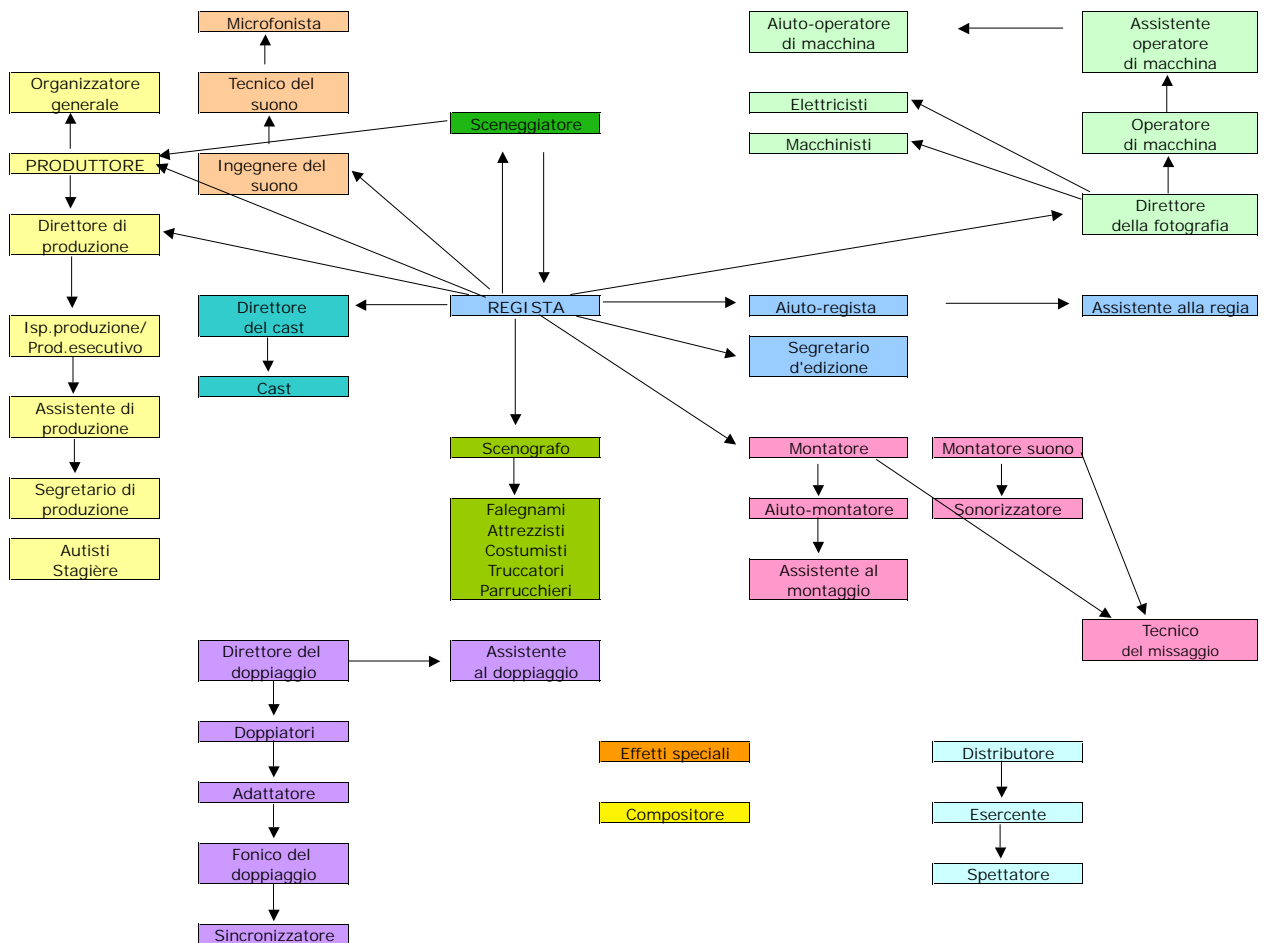
La post produzione è la fase in cui si monta, si fanno gli effetti speciali, si mettono la musica e i rumori, si mixa la colonna sonora e si controlla la luce finale del film.

#### 1.1.5 Distribuzione

Il film terminato troverà infiniti percorsi per giungere agli spettatori.

## 1.2 Le persone che ci lavorano

La struttura cinematografica è estremamente gerarchizzata. Tutte le persone lavorano per un solo fine: il film. La cinematografia conta decine di professioni diverse che collaborano in momenti diversi alla realizzazione di un progetto comune.



## 2. Scrittura filmica

### 2.1 La struttura in tre atti:

Vedi dispense a parte.

#### 2.1.1 1° atto: Inizio

#### 2.1.2 2° atto: Sviluppo

#### 2.1.3 3° atto: Finale

## **2.2 Gli attrezzi della scrittura**

### **2.2.1 Sinossi**

La sinossi descrive in poche righe l'idea del film.

### **2.2.2 Soggetto**

Il soggetto è un breve racconto che illustra a grandi linee la trama di un film. Esso può essere originale o tratto da un'altro soggetto. Di norma non è più lungo di una pagina per un cortometraggio (meno di 30 minuti) o di tre pagine per un lungometraggio (più di 60 minuti). Il soggetto deve suscitare l'interesse di chi lo legge e permettergli di decidere se è interessato o meno al progetto.

### **2.2.3 Trattamento**

Ampliamento e approfondimento del soggetto in una forma narrativa simile al racconto. Vi si includono le scene nell'ordine in cui accadono, la descrizione dei personaggi e dei luoghi, il tutto scritto in modo da trasmettere un tono e uno stile che si vuole avere anche nel film. I dialoghi non sono obbligatori.

### **2.2.4 Scaletta**

La scaletta è la sequenza tecnica delle scene con una brevissima descrizione di quello che accade in ognuna di esse. Serve a mettere in evidenza il ritmo e la progressione della storia e a evidenziare eventuali falle.

### **2.2.5 Sceneggiatura**

La sceneggiatura è il testo che descrive ciò che si vedrà e si sentirà per ogni scena del film. Questo strumento di lavoro ha una sua forma particolare (all'italiana, all'americana o alla francese) e permette a tutti, cast e crew, di trovare le necessarie informazioni per svolgere al meglio il proprio lavoro. La suddivisione in scene segue una logica molto semplice: ogni qualvolta si cambia luogo o cambia il tempo si scriverà una nuova scena.

### **2.2.6 Storyboard**

È uno strumento pratico che serve al regista e alla produzione per lavorare meglio sul set, preparando solo quello che effettivamente verrà inquadrato, specialmente nelle scene molto complesse. Serve a dare un'idea univoca a tutti i componenti della *troupe* (ovvero il gruppo di persone presenti sul set) di come dovrà venire la scena. È uno strumento molto utilizzato nella cinematografia hollywoodiana e nella pubblicità.

### **3.Lo spazio cinematografico**

#### **3.1 L'inquadratura**

##### **3.1.1 Il punto di vista**

La posizione della macchina da presa viene attentamente scelta dal regista che in questo modo porta un suo sguardo personale alla storia che racconta.

##### **3.1.2 Il campo e il fuoricampo**

Il campo è la parte di realtà che la macchina da presa vede attraverso un obiettivo. Ha la forma di un rettangolo le cui proporzioni sono normate. Il fuoricampo è uno spazio molto più grande di ciò che può essere mostrato. L'abilità nello scegliere che cosa è in campo e che cosa rimane fuori restituirà allo spettatore l'impressione di avere visto "tutto" anche se non è così.

##### **3.1.3 I formati**

Il formato è il rapporto tra la base e l'altezza del rettangolo che delimita l'immagine. Per comodità in ambito cinematografico si pone un'altezza unitaria in modo da potere rapidamente confrontare la diverse larghezze.



Formato fotografico 1:1



Formato cinematografico *Academy Standard* 1.37:1  
molto simile al formato televisivo 4:3



Formato fotografico 1.5:1 o 3:2 o 36x24



Formato 1.66:1  
Comunemente chiamato *European Flat*



Formato televisivo 1.78:1 meglio conosciuto come  
16:9



Formato 1.85:1  
Comunemente chiamato *VistaVision* o *Academy Flat*



Formato 2.35:1  
Comunemente chiamato *Cinemascope*

### 3.1.4 Le convenzioni dei piani e dei campi



Campo Lungo (CL)



Campo Medio (CM)



Figura Intera (FI)



Piano Americano



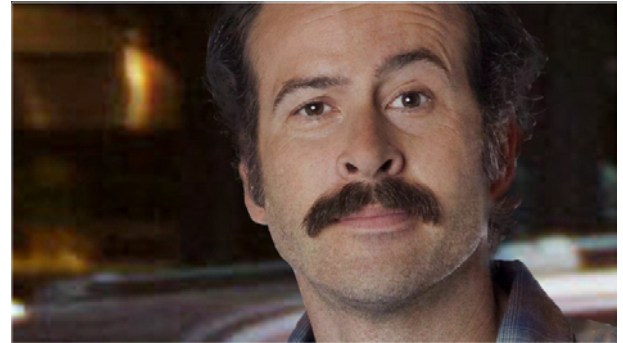
Piano Medio (PM)



Mezzo busto



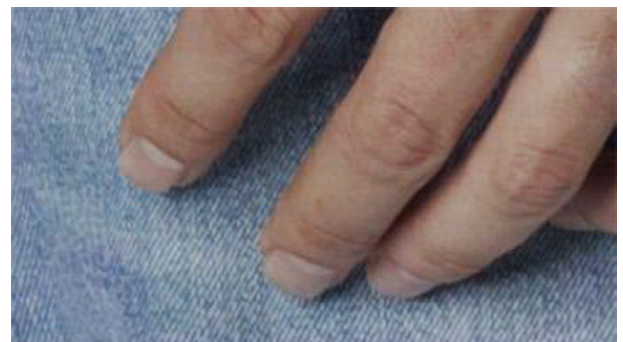
Primo Piano (PP)



Primissimo Piano (PPP)



Dettaglio degli occhi (Dett.)



Dettaglio delle dita (Dett.)

### 3.1.5 Le convenzioni di posizione

#### 3.1.5.1 Il punto macchina

Il regista, oltre ad occuparsi degli aspetti artistici, si occupa anche di aspetti tecnici quali la scelta delle inquadrature, i movimenti di macchina e soprattutto il punto in cui collocare la **macchina da presa** (MdP).

Diversamente da quanto spesso si crede, il talento di un regista non si esterna creando le inquadrature più “strane”, ma trovando le posizioni “giuste” rispetto allo sviluppo narrativo e alla relazione tra i personaggi.

Tutte le regole espresse qui di seguito sono indicazioni per delle riprese convenzionali. Il linguaggio permette delle eccezioni ma vale quanto detto precedentemente.

#### 3.1.5.2 Le strategie di ripresa

Di solito, dopo aver provato la parte con gli attori e preparato il set, il regista si appresta a girare il *master shot*. È una ripresa della scena, spesso fatta in campo medio o lungo, che riprende i personaggi e l'ambiente nel loro insieme. Questa ripresa serve a garantire la copertura di immagine per tutta la scena. Essa serve anche a costruire un ritmo complessivo della scena che poi verrà ripresa a frammenti con piani diversi. Questa ripresa non è da confondere con un piano sequenza che è invece una scelta stilistica.

I piani ravvicinati da “insertare” nel master, detti *break-down shots*, daranno ritmo alla scena e andranno girati con una certa “copertura” e una certa strategia in modo da arrivare in montaggio con diverse possibilità di raccordarli.

Si girano prima le inquadrature larghe e poi quelle strette. Si cercherà però di evitare di fare dei primi piani degli attori a fine giornata.

Una volta stabilito il punto macchina del master, come procedere alla scelta delle inquadrature successive?

Per orientarsi tra 2 immagini consecutive lo spettatore ha bisogno di avere dei punti di riferimento: è dunque necessario scegliere dei punti macchina che garantiscano la *continuità*.

La continuità significa mantenere una logica della spazialità in cui sembra che i personaggi e gli oggetti abbiano delle posizioni ben determinate.

#### 3.1.5.3 La regola dei 180°

Lo spazio filmico è una convenzione, costruito in montaggio, assemblando pezzi che nella realtà possono trovarsi disposti in tutt'altro modo e a volte anche in altri luoghi.

Per arrivare al montaggio con inquadrature che possano raccordare è necessario, in fase di ripresa, osservare alcune regole.

Sul set la mdp rappresenta il punto di vista che avrà lo spettatore. In montaggio si costruiranno delle successioni di inquadrature che non



devono sconvolgere la logica dello spettatore che attraverso queste inquadrature si deve ricostruire uno spazio filmico unico e coerente.

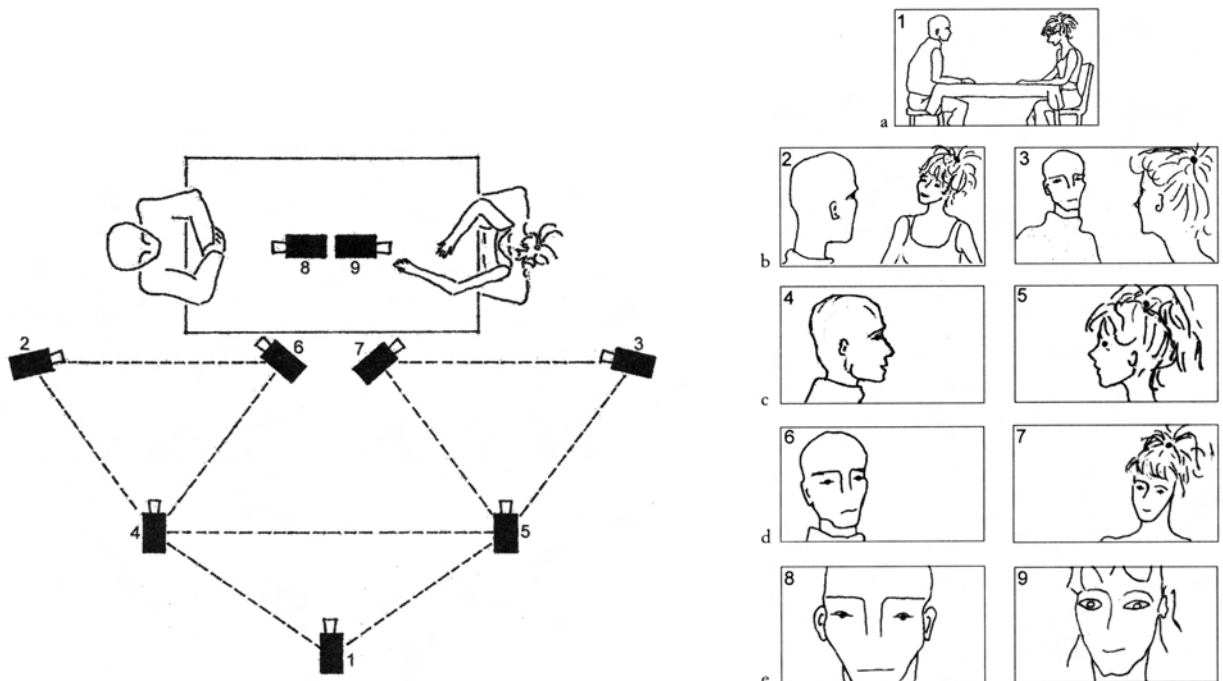
### 3.1.5.4 L'asse dello sguardo

La presenza di un attore in campo determina un asse costruito lungo il suo sguardo. La mdp sta da un lato di questo asse e dovrà restarci. Ogni incursione al di là di questo asse provoca il cosiddetto *salto d'asse* o *scavalcamento di campo*.

L'asse può essere scavalcato con 2 strategie:  
 con un movimento di macchina  
 con lo spostamento dell'attore

La presenza di 2 attori che dialogano uno di fronte all'altro crea un asse tra gli sguardi. La mdp dovrà tenersi da un lato e mantenere reciprocità di piano, di altezza della mdp e di distanza dagli attori salvo particolari motivazioni di drammaticità.

In questo caso un'applicazione della regola dei 180° è data dal *sistema del triangolo*.



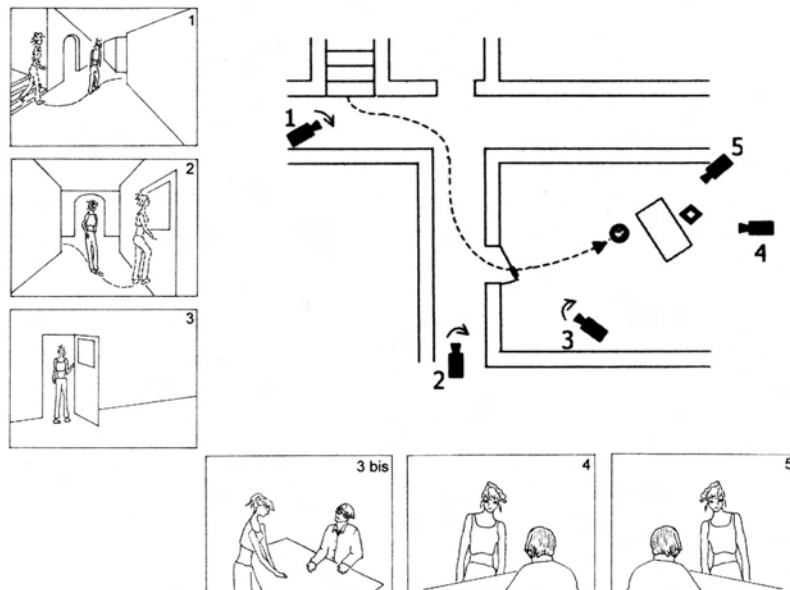
- Pos 1 è quella che coglie i due attori in campo totale, mentre le altre illustrano le diverse possibilità di campo e controcampo (*shot/reverse shot*).
- Pos 2/3: C/CC esterno. Con attore di spalle o di "quinta". (*Over the shoulder shots*).
- Pos 4/5: C/CC parallelo. Attori di profilo. (*Profile shots*).
- Pos 6/7: C/CC interno. Attori di tre quarti. (*One shots*).
- Pos 8/9: C/CC opposto. Attori frontali con sguardi sopra o sotto la mdp. (*Point of view close-ups*).

Un comma della regola dei 180° è la regola dei 30° che pone al regista una costrizione opposta: di restare nei 180° concessi ma di non proporre piani con spostamenti della mdp inferiori a 30°.

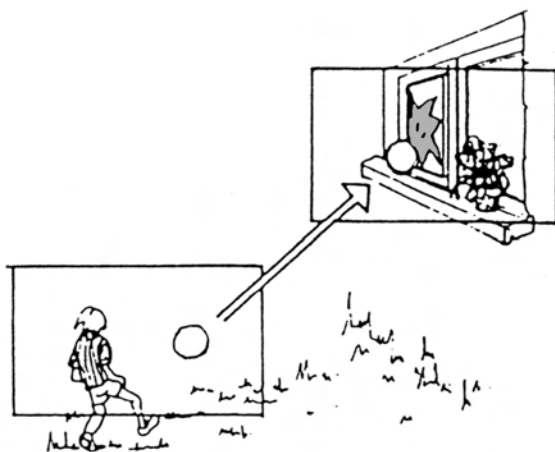
Dopo il master il regista può girare dei piani più stretti restando sullo stesso asse cambiando ottica oppure avvicinando la mdp. Egli può anche spostare il punto macchina ma deve farlo con una variazione superiore ai 30° altrimenti le inquadrature saranno troppo simili e in montaggio si percepirà un salto ingiustificato dell'immagine.

### 3.1.5.5 Linea dell'azione

La regola dei 180° vale anche per la linea dell'azione. Con questo si intende che se un attore si muove su un percorso, la mdp starà sempre sullo stesso lato del percorso. Uno scavalcamento della linea produrrebbe un'immagine in cui l'attore si muove nell'altra direzione creando confusione: l'attore ha avuto un ripensamento e torna indietro?



Che dire dell'inquadratura numero 5?

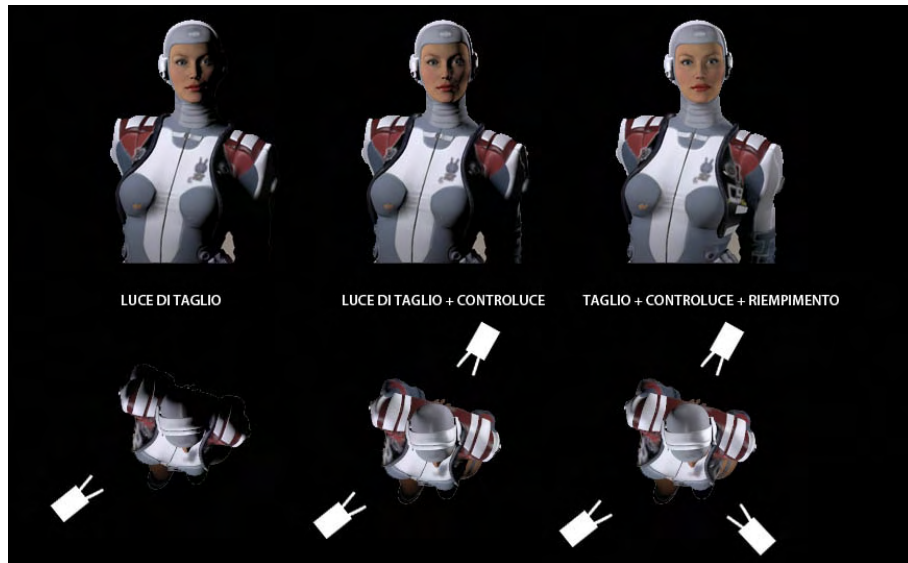


Nella continuità di movimento il passaggio da un'inquadratura all'altra deve rispettare la direzione:

Se ad esempio un bambino calcia un pallone che esce di campo a destra dell'inquadratura, nella prossima inquadratura la palla deve entrare in campo da sinistra.

## 3.2 L'illuminazione

### 3.2.1 Le luci di base



#### 3.2.1.1 La luce di taglio

La luce di taglio è la luce di chiave della scena, è quella che determina la corretta esposizione. È posizionata nel semicerchio ( $\pm 90^\circ$ ) che circonda la scena sul lato dove è situata la macchina da presa.

#### 3.2.1.2 Il controluce

Il controluce stacca il soggetto illuminato dallo sfondo e restituisce tridimensionalità agli oggetti. È posizionato nel semicerchio opposto al lato della macchina da presa.

#### 3.2.1.3 La luce di riempimento

La luce di riempimento è di regola collocata in asse con la macchina da presa. In questo modo non produce ombre indesiderate. Questa luce riduce i contrasti e appiattisce le profondità.

### 3.2.2 Il contrasto e il colore

Il direttore della fotografia racconta con le luci la storia che è contenuta nel film. Il dosaggio dei contrasti e le scelte cromatiche fanno sì che lo spettatore partecipi emotivamente al film senza percepire questa manipolazione.

#### **4. Il tempo cinematografico**

Vedi dispense a parte.

#### **5. La continuità di un prodotto frammentato**

Il film, durante la proiezione, viene percepito come un elemento unico, intero, benché composto da un insieme di immagini, suoni, parole, salti temporali e di senso. La capacità di creare un insieme organico di tutti gli elementi è determinante per la fruibilità del prodotto finito.

#### **6. La recitazione**

Senza dubbio la recitazione è uno degli elementi determinanti nella buona riuscita di un film. È sicuramente anche uno degli elementi più difficile e al contempo più affascinante da seguire. La credibilità dei personaggi e dunque della storia dipendono fortemente dalla capacità degli attori, dalla preparazione del regista e dalla relazione che si instaura tra le parti.

#### **7. Il rapporto tra linguaggio e tecnologia**

L'esplorazione è reciproca. Un'innovazione tecnologica stimola i creativi a farne un uso non ancora codificato. Esigenze linguistiche particolari spronano la ricerca a dare delle risposte con nuove tecnologie. Nuove regole e convenzioni linguistiche si creano se il pubblico accetta (volontariamente o involontariamente) l'evoluzione.