

Liceo Scientifico Statale "G. Peano"
Monterotondo
Prof.sse P. Petrelli, B. Tonetto

Andiamo ad analizzare un film

Un film è il mezzo con cui raccontare una storia, secondo una successione di porzioni di tempo e spazio e nasce dalla giusta combinazione e dall'equilibrio nel rapporto tra spazio e tempo, cioè dall'insieme di diverse inquadrature. **L'inquadratura** è un tratto di pellicola che registra e presenta un'azione senza visibile discontinuità di tempo e di spazio: essa può rappresentare un frammento di pellicola compreso tra il ciack e lo stop della ripresa della telecamera, oppure molto più semplicemente il tratto di pellicola che viene tagliato per il montaggio del film.

Un film è il prodotto finale di una serie di azioni intellettuali, che corrispondono a diverse fasi di lavoro:

- idea originale (breve e concisa)
- soggetto (scheletro dell'opera)
- scaletta (sequenza delle scene)
- sceneggiatura
- sceneggiatura tecnica
- *story board*

La sceneggiatura

La sceneggiatura è il progetto guida del film e costituisce la prima parte del processo creativo; è una scaletta in cui vengono descritte le principali scene del film. Essa è l'architettura del film, in continua evoluzione. Se lo sceneggiatore è anche il regista, cioè colui che guida la camera, egli saprà a pieno come interpretare la trama del film, ma se sceneggiatore e regista sono due persone diverse, allora il primo deve descrivere nel modo più lucido e chiaro possibile le varie fasi della storia, evitando però il gergo tecnico. Dal linguaggio piano e chiaro della sceneggiatura si arriva al copione di scena, dopo aver suddiviso la sceneggiatura in sequenze, che devono seguire l'azione.

Wolf Rilla descrive un metodo che è stato impiegato per sviluppare una storia:
«...comincio con una storia che ho in testa, cerco di definirla e di darle una struttura. Cerco di immaginarla in forma di sequenza e quindi la stendo come una successione di sequenze, vale a dire da una a 427. Cerco di pensare allo scopo di ogni singola scena e questo aiuta a dare all'idea una forma definitiva, un suo ritmo di crescita. Se il tutto pare ancora avere una forma troppo grezza, comincio a scrivere descrizioni molto più particolareggiate dell'azione. Scrivo quello che voglio vedere sullo schermo, ma forse scrivo il doppio di quello che poi mi servirà davvero.»

Una sceneggiatura può indicare diversi aspetti del film:

- la sequenza delle scene;
- i tempi approssimativi per ogni scena;
- i dettagli tecnici, quali l'angolo di ripresa e il campo da utilizzare;

- le note riguardanti l'audio e i dialoghi degli attori.

Il foglio in cui è scritta la sceneggiatura solitamente è diviso in due colonne (sceneggiatura all'italiana):

- nella colonna di sinistra viene riportata la sequenza delle scene e la loro descrizione;
- in quella di destra vengono invece riportati i dialoghi.

Nella colonna delle descrizioni delle scene potete inserire anche schizzi che vi permettano di visualizzare meglio l'effetto che intendete ottenere.

La sceneggiatura tecnica è un'ulteriore elaborazione, della vera e propria sceneggiatura, con la quale si descrivono tutti i particolari della ripresa cinematografica (ambientazione, costumi, tempi e tipi di inquadratura, movimenti di macchina, ecc.)

Terminologia utilizzata nelle sceneggiature

PPP	Primissimo piano
PP	Primo piano
PM	Piano medio
PA	Piano americano
FI	Figura intera
CL	Campo lungo
CLL	Campo lunghissimo
FC	Fuori campo
DIDA	Didascalia
EG	Exemplum grazia (per esempio)
IE	Idem est (cioè)
PV	Punto di vista (telecamera)
CG	Computer grafica

Dalla sceneggiatura all'inquadratura

Il segno tipico del cinema è l'**inquadratura**, unità minima del linguaggio cinematografico, corrispondente al complesso di azioni e di suoni contenuti tra uno stacco di montaggio e l'altro, quindi al pezzo di pellicola compreso fra due tagli: essa è ciò che la macchina da presa (m.d.p.) ci mostra senza soluzione di continuità. Può essere fissa o mobile. Nel primo caso, senza movimento, l'immagine filmica è assimilabile a quella fotografica ed è invariato l'angolo di campo; nel caso di movimento invece la m.d.p. si muove seguendo l'azione (movimenti di macchina). L'inquadratura è scelta dal regista, che determina il punto di vista in cui va collocata la m.d.p., ma anche dall'illuminazione, quindi dal direttore di fotografia. Come per la fotografia numerosi sono i codici tecnico - linguistici. Quindi l'inquadratura può variare per:

1) FORMATO DEL FOTOGRAMMA

2) PUNTI DI VISTA : luogo dove viene collocata la m.d.p. Le posizioni di ripresa che determinano il punto di vista sono determinate da

- INCLINAZIONE : per lo più con l' orizzontale parallela rispetto ai margini del quadro, ma anche variamente inclinata , a destra e a sinistra.

- ANGOLAZIONE : p.d.v. della cinepresa che determina l' inquadratura e la classifica in: normale o oggettiva (cioè con p.d.v. orizzontale in faccia ai personaggi e alla loro altezza): utilizzata con esiti realistici, documentaristici o oggettivanti; obliqua dall' alto utilizzate spesso nel cinema dell' orrore per sottolineare il terrore e lo stato d' animo di impotenza di un personaggio di fronte al pericolo; obliqua dal basso servono per rappresentare stati d' animo estremamente soggettivi o per indurre una sensazione di inquietudine nello spettatore; supina (cioè dal basso verso l'alto): esprimono il particolare punto di vista di un personaggio o l' incombere di un pericolo dall' alto; a piombo (cioè dall' alto verso il basso): molto usate nei film musicali , ma anche per sottolineare l' incombere di un pericolo:

3) CONTENUTO

4) DISTANZA : tra la m.d.p. e la scena rappresentata, secondo una successione di CAMPI DI RIPRESA (quando ci si riferisce all' ambiente) o di PIANI DI RIPRESA (quando ci si riferisce alla figura umana).

5) ILLUMINAZIONE - di fronte, con luce frontale rispetto a ciò che si riprende; - di taglio , con luce laterale - controluce; - filtrata, attraverso grate, reti, tessuti, etc.

6) MOVIMENTI NEL QUADRO :

- movimento apparente della cinepresa ottenuto con un obiettivo a fuoco variabile: grandangolare (con angolo di ripresa allargato), normale (con campo visivo corrispondente al nostro occhio), teleobiettivo (con angolo di ripresa stretto)

- per movimento delle figure

- per movimento della macchina (Camera movement)

I campi

I campi sono le inquadrature che hanno come soggetto il paesaggio. Sono generalmente di quattro generi:

campo lunghissimo: è un vero e proprio panorama (da non confondere con la panoramica) e mostra da lontano paesaggi naturali o artificiali; viene generalmente abbreviato, nelle sceneggiature e storyboard, in CLL;

campo lungo: rispetto al precedente permette la distinzione di elementi come un particolare quartiere e di persone in lontananza; viene generalmente abbreviato in CL;

campo totale: riprende un gruppo di edifici o un incrocio o ambienti del genere, in cui

le persone sono individuabili senza difficoltà; viene generalmente abbreviato in CT;

campo medio: ancora più ristretto del precedente, riprende una posizione specifica di una via o di una piazza, in cui le persone sono riconoscibili nella loro identità; viene generalmente abbreviato in CM.

I piani

Le inquadrature delle persone si chiamano piani.

I piani sono fondamentali, poiché un uso accorto di essi contribuisce a rendere più espressiva la scena. In genere si distinguono i seguenti tipi di piani:

figura intera: la persona è ripresa in modo che venga contenuta esattamente nel fotogramma, dalla testa ai piedi;

piano americano: la persona appare dalla testa a poco sopra le ginocchia;

mezza figura: la persona appare dalla testa al girovita;

mezzo busto: la persona appare dalla testa a metà torace (all'altezza del seno, per intenderci);

primo piano: la persona appare dalla testa alle spalle;

primissimo piano: la persona appare dalla testa a metà collo;

particolare (o dettaglio): inquadratura di un particolare della persona o di un oggetto; ad esempio, può trattarsi dell'inquadratura di un occhio o di una mano.

SCENA

È definita l'unità spaziale. Può essere composta da una o più inquadrature e termina quando gli *attanti*, cioè i personaggi, cambiano luogo: è il cambiamento di luogo che dà origine alla scena. La scena è infatti un'unità cinematografica proveniente dal teatro, e come tale ne ha conservato la caratteristica fondamentale, l'unità di spazio.

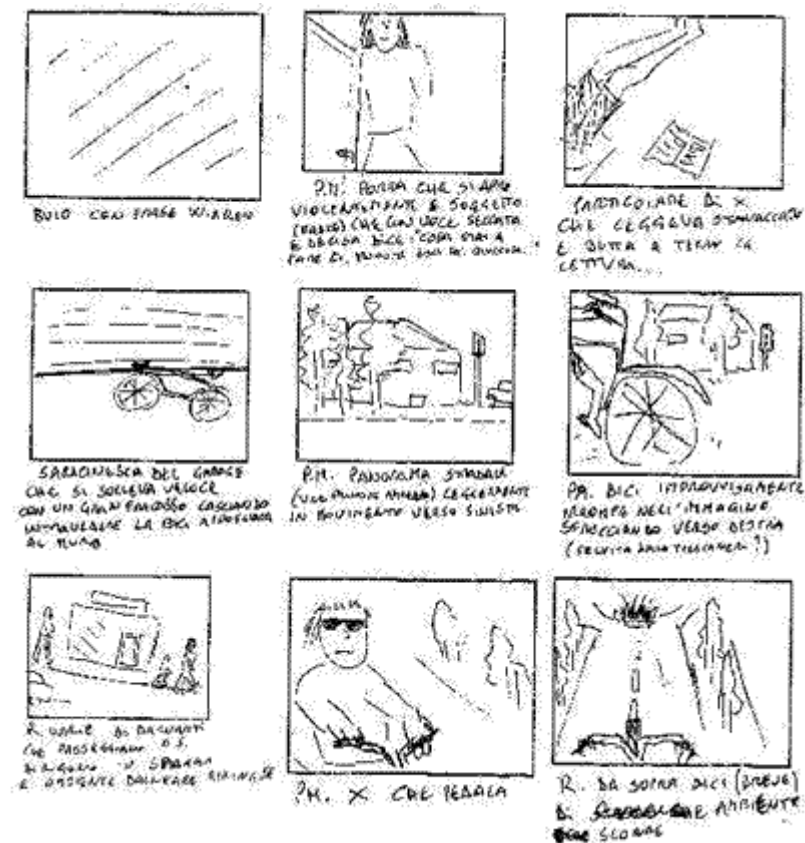
SEQUENZA

La sequenza è caratterizzata da una fondamentale unità di azione, cioè una serie di atti successivi che fanno parte di un'azione complessivamente unica, che può comprendere molte inquadrature ma anche molte scene. Uno o più personaggi possono compiere un'azione muovendosi da un luogo ad un altro. L'unità di azione è il tratto caratteristico che definisce la sequenza, è un elemento di stretta pertinenza narrativa, non teatrale, né verbale.

Nella sceneggiatura sono previste tutte le indicazioni relative a quanto sopra descritto: abbiamo dalla descrizione delle azioni dei personaggi, degli ambienti fino ai dialoghi. In stesure più dettagliate è possibile trovare anche indicazioni sui campi e sui piani da usare nelle inquadrature o i movimenti di macchina nello specifico cinematografico. Nelle sceneggiature cinematografiche in aggiunta possono essere presenti informazioni riguardo la parte sonora del film, come rumori o musiche.

Quando è rigidamente definita e studiata a tavolino, tale cioè da non permettere alcuna improvvisazione a regista e attori, viene detta *sceneggiatura di ferro* (nel senso di *sceneggiatura bloccata*).

Lo Storyboard



Piccolo vocabolario tecnico

ALIASING

Riproduzione di figure curve o angoli che presentano uno spiacevole effetto frastagliato o scalettato, a causa dell'incapacità della periferica di stampa (stampante o monitor) di riprodurre la figura in modo corretto. Il difetto può anche essere dovuto all'imperfezione intrinseca di una figura che è stata ritagliata da un'immagine più estesa. Per correggere almeno in parte questo problema si può adottare la tecnica di *antialiasing*.

ANTIALIASING

Tecnica di eliminazione dei bordi frastagliati da curve o angoli nelle immagini o nei testi. L'eliminazione viene effettuata per mezzo di un calcolo della media dei pixel intorno ai bordi delle figure, in modo da sfumarli gradualmente con quelli dello sfondo.

CODEC

Il codec è un dispositivo hardware o software che viene utilizzato per comprimere e decomprimere i file multimediali (esistono infatti codec audio e codec video). I codec hardware hanno prestazioni nettamente migliori, ma i film realizzati con questi codec possono essere riprodotti solo su computer dotati degli stessi codec. D'altra parte, anche i codec software non sono tutti liberamente installabili nel sistema: molti vengono installati solo con una determinata applicazione, rendendo quindi obbligatoria la presenza di questa applicazione sui computer per la riproduzione del filmato.

COMPRESSIONE

Metodo per ridurre le dimensioni di un file. I tipi di compressione possono essere senza perdita di dati (reversibili) o con perdita (parzialmente reversibile).

FPS (frames per second)

Fotogrammi al secondo. Numero di fotogrammi catturati o visualizzati in un secondo nelle sequenze video. Stessa cosa vale per Frame rate.

MONTAGGIO LINEARE

Tipo di montaggio che obbliga ad elaborare gli spezzoni e gli effetti nell'ordine esatto in cui devono essere riprodotti.

MONTAGGIO NON LINEARE

Tipo di montaggio per manipolare gli spezzoni video, le clip audio e gli effetti in maniera non sequenziale.

MPEG

Moving Picture Experts Group
è l'organismo che definisce gli standard per la compressione di dati video. MPEG1: Formato per la memorizzazione di file video, richiede una larghezza di banda sino a 1,5 Mb (megabit) al secondo per il video e 250 Kb (kilobit) al secondo per l'audio (sino a due canali supportati); la dimensione del fotogramma è di 352 x 288 pixel e il frame rate è di 25 fotogrammi al secondo.

MPEG2

Formato per la memorizzazione di file video, richiede una larghezza di banda sino a 40 Mb al secondo per il video e supporta fino a 5 canali audio, in modo da consentire l'effetto surround; la dimensione del fotogramma e' di 704 x 576 pixel e il frame rate e' di 25 fotogrammi al secondo.

NTSC

Il formato NTSC (sigla che identifica il National Television System Committee, l'organismo che ha definito lo standard) e' utilizzato dall'America del nord, in Giappone ed in altri paesi asiatici. Le sue caratteristiche principali prevedono 525 linee orizzontali e un frame rate di 30 fotogrammi al secondo per le trasmissioni in bianco e nero e di 29,7 fotogrammi al secondo per le trasmissioni a colori.

PAL

Il PAL (Phase Alternation Line) e' lo standard televisivo adottato in quasi tutta Europa, in Africa ed in Sud America: e' caratterizzato da 25 fotogrammi al secondo e da 625 linee.

PIXEL

Un pixel, contrazione di picture element, rappresenta un singolo elemento grafico. La dimensione di questo elemento grafico non e' determinata a priori, ma dipende dal dispositivo che lo rappresenta.

SECAM

Il formato SECAM (Systeme pour couleur Avec Memoire) e' stato sviluppato in Francia ed e' utilizzato, oltre che oltralpe, in Russia e in alcuni paesi dell'Est. Le sue caratteristiche prevedono 625 linee orizzontali e 25 fotogrammi al secondo.

TRANSFER RATE

Il transfer rate e' la quantita' di dati trasferita nell'unita' di tempo. In genere l'unita' di tempo utilizzata e' il secondo, mentre l'unita' di misura dei dati varia, a seconda del tipo di apparecchio, dai bit ai byte o dai megabit ai megabyte.

Dall'idea alla sala cinematografica

CICLO ECONOMICO

PRODUTTORE : responsabile finanziario; è la persona che decide la realizzazione di un film e la dirige in quanto provvede al suo finanziamento e pensa al lancio commerciale. Il reperimento dei fondi è fatto con anticipi da società di produzione o tramite banche. E' spesso coadiuvato da un/a segretario/a di produzione.

COMPRATORE: L' operatore economico che acquista il prodotto filmico ai fini del pubblico sfruttamento sul mercato. La figura del compratore spesso coincide con il produttore o il distributore.

DISTRIBUTORE : colui che, tramite agenzie debitamente dislocate, noleggia le varie copie di film alle sale di proiezione.

ESERCENTE: la persona che, disponendo di sala di proiezione e della debita licenza di esercizio, pubblicizza e proietta al pubblico la pellicola.

CICLO ESECUTIVO

Alla esecuzione di un film collaborano molte persone, ognuna delle quali sovrintende ad una o più fasi della lavorazione.

DIRETTORE DI PRODUZIONE : finanzia attraverso prestiti bancari e minimi garantiti. Concilia le esigenze artistiche del lavoro e gli obblighi finanziari imposti dal preventivo del film. Organizza la troupe. Stabilisce i giorni di lavoro, le inquadrature che devono essere girate giorno per giorno, i luoghi delle riprese, il numero degli attori e delle comparse che saranno presenti scena per scena.

SOGGETTISTA: individua l' argomento e presenta la prima fase di stesura del soggetto

SCENEGGIATORE : è colui che scrive la sceneggiatura, cioè il documento che riporta i dialoghi e le annotazioni di ripresa per tutte le scene del film.

REGISTA : è il responsabile della realizzazione ed esprime in immagini un tema o racconta una storia. Dirige gli attori, controlla il lavoro dei tecnici, coordina e guida tutti i collaboratori . Prepara il lavoro con lo sceneggiatore, segue le riprese e il montaggio. Dà unità e stile al film. Può essere affiancato da uno o più AIUTOREGISTI (chiamati anche ASSISTENTI), dalla SEGRETARIA DI EDIZIONE : è incaricata di redigere il diario di lavorazione e di notare i dettagli di ogni piano. In collegamento con il regista , annota le sequenze realizzate, i tempi, i particolari delle scene, le posizioni degli attori in caso di interruzione.

DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA : ha la responsabilità della fotografia.

OPERATORE: è colui che manovra la camera seguendo le indicazioni del regista. Possono esserci più operatori (AIUTO OPERATORE). Si avvale della collaborazione di

MACCHINISTI, CIACCHISTI, FOTOGRAFI DI SCENA, TECNICO LUCI (che organizza l'illuminazione delle varie scene secondo la sceneggiatura e le richieste del regista). E' affiancato dagli **ELETTRICISTI, GRUPPISTI, TECNICO AUDIO** o **FONICO**, responsabile della corretta registrazione delle voci e dei suoni, della musica.

MICROFONISTA : colui che dirige , a volte aiutato da assistenti, il microfono verso chi parla, seguendo le indicazioni del tecnico audio.

SCENOGRARO:ha il compito di allestire la scenografia . Ideatore del complesso delle costruzioni che vengono allestite per creare gli ambienti necessari alla ripresa del film secondo le indicazioni della sceneggiatura e del regista. Si avvale dell' opera dell' **ATTREZZISTA**, del **PITTORE DI SCENA**, dell' **ARREDATORE** e del **COSTUMISTA**, responsabile dei costumi degli attori e delle comparse; ha l'incarico di disegnare i bozzetti dei figurini e di sorvegliarne la realizzazione.

TRUCCATORE e PARRUCCHIERE:curano l' aspetto, soprattutto il volto, degli attori.

SARTI: realizzano i costumi degli attori.

TROVAROBE : ricerca e provvede a tutti gli oggetti, grandi e piccoli, richiesti dal copione.

MUSICISTI: **COMPOSITORE** scrive la musica del film; **ESECUTORI, DIRETTORI** .

ATTORI: interpreti del film, diretti dal regista . Si distinguono in **PROTAGONISTI, CARATTERISTI, GENERICI, COMPARSE**.

MONTATORE: nella produzione è una dei personaggi più importanti per la riuscita del film, suo compito è quello di creare un giusto ritmo tra le diverse parti girate, facendo un vero e proprio lavoro di " ricucitura ".

DIRETTORE DI EDIZIONE : cura l' edizione del film. Fa stampare i titoli di testa e gli speciali trucchi di stampa, ricavandone uno speciale negativo (copia campione) da cui derivano le copie positive per la distribuzione commerciale.

LA RECENSIONE

PARTE INFORMATIVA:

Informazioni generali ed oggettive sull'opera (titolo, regista, anno di produzione, sceneggiatura, montaggio, fotografica, colonna sonora e/o musiche, attori protagonisti, casa produttrice)

PARTE INTERPRETATIVA:

Analisi tecnica dell'opera.

Suggerimenti:

Genere (fantastico, fantascientifico, d'avventura, fantasy, psicologico, giallo horror, poliziesco, autobiografico, storico, commedia, drammatico, neorealista, documentaristico)

Fotografia (colore, bianco e nero, luce patinata, limpida, uso di filtri, giochi di luce ed ombra...)

Montaggio e ritmo (lunghe sequenze, montaggio veloce, alternanza di scene parallele...)

Tipi di inquadrature (figura intera, piano americano, mezza figura, primo piano, primissimo piano, dettaglio; campo lunghissimo, lungo, totale, medio)

Tecniche di ripresa (panoramica, macchina a spalla, dolly, steady cam, camera su binario)

Tipo di narrazione (presenza o meno di una voce fuori campo, narrazione a focalizzazione interna o esterna ...)

Rapporto tra fabula e intreccio (flashback, prolessi, inizio *ab ovo*, *in medias res*, dalla fine)

Ambientazione e locations.

PARTE VALUTATIVA

Dopo avere acquisito, attraverso l'analisi tecnica, una conoscenza più approfondita e consapevole dell'opera, si può esprimere una propria opinione motivata e competente, selezionando e poi collegando le osservazioni precedentemente fatte in modo da mettere in rilievo gli aspetti più importanti e significativi del testo in analisi; a tale scopo possono servire altre conoscenze non scaturenti dal testo ed inerenti l'autore della sceneggiatura ma soprattutto il regista, come ad esempio la sua appartenenza ad un determinato filone cinematografico (neorealismo, *nouvelle vague*, etc.). il commento personale, dunque, deve essere sempre confortato da adeguati riferimenti ad elementi testuali, deve evidenziare l'essenza dell'opera, il suo "messaggio" profondo o il suo carattere innovativo a livello tecnico-espressivo, e non deve limitarsi alla semplice approvazione o disapprovazione della stessa.