

Spazio e fotografia

La *fotografia*, intesa come la metodologia figurativa che organizza il film, caratterizza la geometria dello spazio della ripresa e delle relazioni tra i suoi elementi. La fotografia, in sostanza, è la modalità della mappatura nel *modello* della ripresa della quadridimensionalità della scena reale.

Particolarmente significativo è il rapporto tra la forma dello spazio dell'azione scenica e la forma della sua trasposizione nell'immagine bidimensionale del film.

I parametri fondamentali della fotografia sono quattro: *posizione* della ripresa cinematografica (porzione e orientazione della scena inquadrata); *piano di ripresa* (dimensione della scena inquadrata rispetto alla dimensione degli attori); *movimento di ripresa* (movimenti di camera); *topologia proiettiva* (lunghezza focale dell'inquadratura).

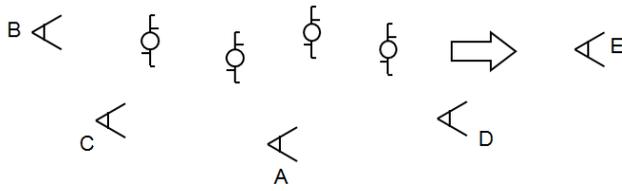
Posizione

La *posizione di ripresa* della scena è la finestra di inquadratura, la porzione di spazio della scena reale che viene mappata nel film (bidimensionale o tridimensionale); rispetto cioè alla estensione del reale, e alla possibilità della continuità della visione ottica, l'inquadratura ne seleziona una porzione: i rapporti tra gli elementi nell'inquadratura selezionata - tra loro e rispetto ai bordi del fotogramma - e i rapporti tra gli elementi inclusi e ciò che sta al di fuori, caratterizzano l'intenzione estetico-formale del film rispetto alla totalità del reale.

La *focalizzazione* di un'azione di personaggi determina la semantica narrativa della sequenza: se essi sono ad esempio inquadrati in uno spazio vasto della scena, allora risulterà significativa la relazione tra essi e il luogo; viceversa, se l'inquadratura è stretta e i personaggi dominano l'attenzione. L'orientazione dell'inquadratura rispetto alla scena reale è significativa: ad esempio una azione di personaggi in movimento può essere inquadrata con diverse orientazioni (fig. 1).

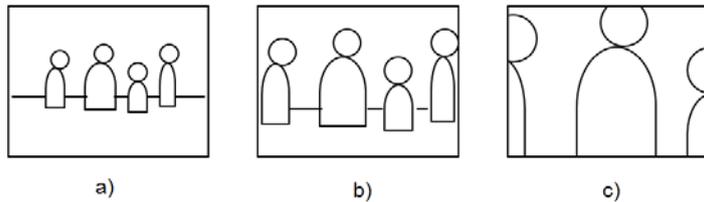
Posizione di profilo (A), di spalle (B), tre-quarti posteriore (C), tre-quarti anteriore (D), di fronte (E): ciascuna di queste orientazioni ha una precisa semantica narrativo-figurativa.

Altri effetti e significati hanno modalità diverse del rapporto tra azione inquadrata e bordi del fotogramma: ad esempio, una scena di personaggi



1. Posizioni di ripresa (vista dall'alto)

come la precedente può essere inquadrata essenzialmente in tre modi (fig. 2): a) con spazio *evidente* tra l'azione e i bordi del fotogramma (importante è in questo caso lo spazio *attorno*), b) *esattamente* entro i limiti del fotogramma, c) tagliando l'azione e i personaggi (creando in tal modo una situazione di tensione tra ciò che si vede della scena e ciò che è tagliato, nascosto, che improvvisamente può entrare nell'inquadratura, e altrettanto improvvisamente può sparirne).

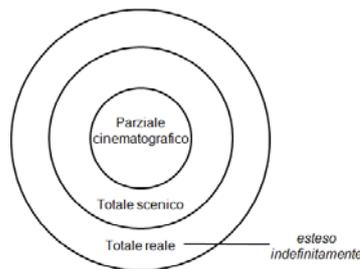


2. Porzioni di scena inquadrata

La relazione tra la porzione della scena inquadrata e l'interesse della scena reale (estesa questa ai limiti dello svolgersi dell'azione, cioè al campo di influenza della scena stessa rispetto alla *totalità* del reale) caratterizza la struttura geometrico-narrativa del film: si possono considerare tre livelli di *topologia scenica*: il *totale reale*, il *totale scenico* e il *parziale cinematografico* (che corrisponde all'inquadratura della ripresa)(fig. 3).

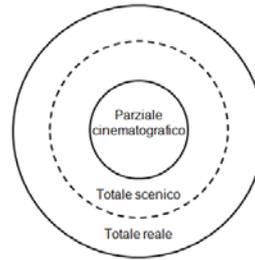
Il rapporto tra *totale reale* e *totale scenico* è dipendente, nel cinema, dalla tipologia del prodotto: in un documentario il totale scenico coincide teoricamente con il totale reale, non vi è cioè rigida separazione (fig. 4).

Ciò accade anche quando in un film di *finzione* gli esterni sono girati nel reale (es. una città): in questo caso il totale reale può interagire anche



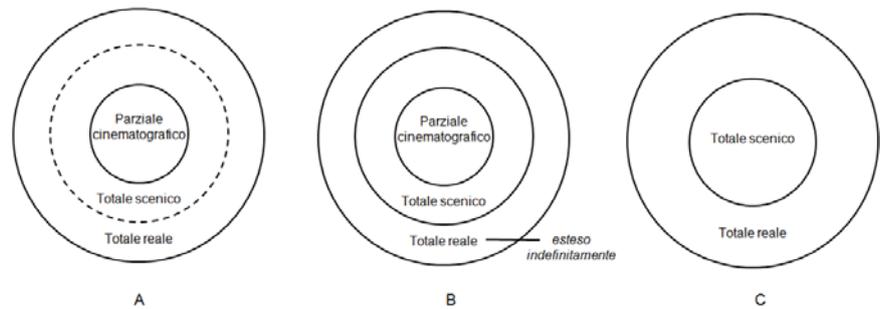
3. Topologia dello spazio dell'azione

4. Topologia dello spazio dell'azione nel documentario



intensamente con il totale scenico, e influenzare l'estetica del film (fig. 5.a); in un altro caso - quello della finzione girata in studio - c'è separazione netta tra totale reale e totale scenico: tutto è predeterminato formalmente ed esteticamente (fig. 5.b); nel teatro (su palcoscenico) invece è il confine tra scena inquadrata (parziale cinematografico) e totale scenico a non esistere, unificando i due luoghi topologici (fig. 5.c). Ciò, del resto, è una delle differenze concettuali fondamentali tra teatro

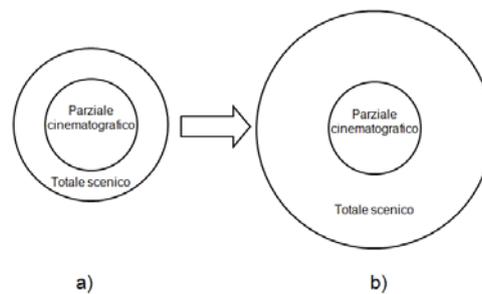
5. Topologia dello spazio dell'azione nel teatro e nel cinema di finzione



e cinema, l'assenza del parziale cinematografico.

Nel cinema quindi possono esserci varie modalità nel rapporto e nella separazione tra il totale scenico e il parziale cinematografico (*l'inquadratura*): indipendentemente dal rapporto con il totale reale, il totale scenico può essere più *ristretto* oppure più *esteso* (fig. 6).

Nel primo caso (a) - totale scenico ristretto, o quasi coincidente con il parziale cinematografico, la sequenza ha caratteri di *teatralità*, nel senso che l'inquadratura contiene la quasi totalità dell'azione, l'azione stessa è controllata, composta nei minimi dettagli nella sua scenografia, ha



6. Topologie di spazi cinematografici

una struttura geometrico-formale tipizzabile, canonizzabile; nel secondo caso (b) - totale scenico esteso rispetto al parziale cinematografico - l'inquadratura usa molto parzialmente la totalità dell'azione, essa può essere controllata con maggiore o minore intensità, composta nell'insieme e non nei dettagli, ma magari solo per brevi istanti, oscillante, dinamica, dalla geometria tipologicamente mutevole. Nel caso a) l'attenzione dello spettatore è concentrata nell'evoluzione di ciò che sta osservando, e una sorpresa può esserci nel cambio di scena; nel caso b) l'attenzione è catturata dalla incombenza di elementi presenti all'esterno del parziale cinematografico che possono improvvisamente irrompere nello stesso¹.

Piano

Il *piano di ripresa* è un parametro che si relaziona direttamente con la tipologia canonica dell'inquadratura cinematografica: il piano o campo di inquadratura. Esso ha infatti valori i cui nomi coincidono con lo standard della terminologia cinematografica:

- *campo lunghissimo (C.L.L.)*
- *campo lungo (C.L.)*
- *totale (TOT.)*
- *figura intera (F.I.)*
- *piano americano (P.A.)*
- *piano medio (P.M.)*
- *primo piano (P.P.)*
- *primissimo piano (P.P.P.)*
- *dettaglio (DETT.)*

Ognuno di questi piani ha una sua specificità funzionale a cui corri-

1. Il rapporto tra *totale scenico e parziale cinematografico* ha un altro aspetto significativo. Esso riguarda il rapporto tra le azioni sceniche e l'intorno (scenografia ambientale, persone, ecc.). Il film girato in un esterno *reale* presenta aspetti particolari e originali rispetto ad un esterno ricostruito: fondamentale è l'interazione scenica con gli elementi dell'ambiente, che fornisce valore aggiunto al film.

Per certi versi il *mondo cinematografico* realizzato in questo caso è l'esatto opposto (dal punto di vista del rapporto tra reale ed azione scenica) del *set hollywoodiano*: dove lì è una simulazione della realtà ad essere trasferita, incorporata nell'azione scenica, qui è l'azione scenica che si immerge nella realtà; ne deriva un arricchimento delle relazioni topologiche tra gli elementi: dove ad Hollywood c'è una semplificazione topologica data dalla costipazione del reale nello spazio della scena, qui lo spazio della scena si immerge, si distribuisce, si dilata nello spazio del reale. E' lo spazio scenico cinematografico contenuto nello spazio del reale, e non viceversa.

Si ha quindi efficace biunivocità del rapporto tra film e *mondo*, ossia, ad esempio, tra l'attore e persone dell'ambiente; in questo caso lo spazio scenico dell'azione dell'attore può fondersi, in alcuni casi, con il campo d'azione del passante estraneo, con reciproca influenza.

sponde una precisa semantica. La specificità funzionale riguarda l'attenzione che deve essere provocata nello spettatore in ragione della quantità di elementi presenti nell'inquadratura.

Nel campo *lungchissimo* la necessità è definire una sintesi figurativa nel caso di quadri senza figure umane e invece realizzare un contrasto tra l'estensione dell'ambiente e la piccola dimensione dei personaggi là dove questi intervengono. La specificità semantica in questo caso è data, nell'inquadratura senza personaggi, dalla volontà di proporre un luogo tipologicamente riconoscibile (nella maggior parte dei casi) ma indefinito nei dettagli, suscitare l'attesa di un *evento*; la presenza di personaggi (es. un personaggio isolato) crea invece una *tensione topologica* tra l'ambiente (troppo grande) e il personaggio (troppo piccolo), foriera di possibili eventi che riguardano il personaggio (che in questo caso è ridotto a *oggetto animato dell'ambiente*).

Il *totale* pone in relazione diretta, paritetica, un personaggio con il suo spazio: la necessità di inquadrare esattamente la sua azione - magari in relazione con altri personaggi - ha il significato di costruire il *racconto cinematografico*, l'attore è nella sua *interezza figurativa* al massimo delle sue potenzialità espressive.

Il *piano americano* inizia a selezionare gli elementi della scenografia del personaggio, escludendo le parti che sono tradizionalmente meno significative per la sua espressività generale: i piedi e le gambe. L'attenzione e il senso semantico si spostano fondamentalmente sulla scenografia dell'abito, dei movimenti delle mani e della testa, degli sguardi; con il taglio delle gambe è esclusa la dinamicità maggiore, quella della deambulazione (che peraltro può essere recuperata nel dettaglio), e il senso del tempo non è letto più sul moto del personaggio nello spazio della scena, ma si sposta sulla dinamicità delle relazioni tra moti delle mani, sguardi, anche verso altri personaggi, inquadrature successive, ecc.

Queste caratteristiche si evidenziano sempre più con lo stringere dell'inquadratura, per arrivare al *campo medio*, al *primo* e *primissimo piano*. Tutta la potenzialità del personaggio è espressa dal viso con il primo e primissimo piano: il massimo della dinamica è dato dal girarsi del volto, o da una coppia di inquadrature campo-controcampo. E' il viso che racconta la storia, e la mimica facciale è portatrice da sola di una *struttura cinematografica* in evoluzione.

Queste caratteristiche vengono ancora di più esaltate - fino a condursi ad una astrazione ove può non esserci più la riconoscibilità del personaggio - nel dettaglio, che può riguardare il volto, e scrutare i recessi intimi, e proporli, come il movimento degli occhi, o lo stringere delle labbra; ma può anche riguardare altre parti della figura, come la mano che si muove in un determinato modo, un particolare della scenografia dell'abito, ecc. I dettagli costituiscono indicazione diretta o metaforica di una struttura del racconto filmico articolata nell'inquadratura delle azioni (e dei concetti che esse esprimono), rispetto a una qualificazione della espressività di specifici, riconoscibili personaggi.

Ovviamente la diversità dei piani nelle successive sequenze caratterizza il racconto cinematografico nella costruzione figurativa-ritmica dello stesso: sequenze che accostano piani molto diversi producono ritmi elevati, viceversa sequenze che accostano piani simili producono ritmi più lenti; le sequenze possono presentare una progressione in avvicinamento oppure in allontanamento di piani, relativamente ad un personaggio, luogo od oggetto: c'è in questo caso l'intenzione di condurre gradatamente, accompagnare lo spettatore a un'attenzione dello spazio-tempo del personaggio o del luogo nel rapporto tra l'importanza della totalità della scena fino all'importanza del dettaglio (da un campo lungo a un primissimo piano, ad esempio), e all'importanza contraria nel caso di passaggio, ad esempio, da primissimo piano a campo lungo.

Movimento

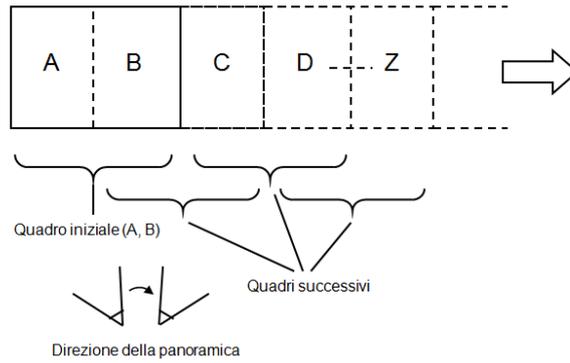
Il *movimento di ripresa* riguarda l'azione della macchina da presa. Si caratterizza secondo tre tipologie:

- *panoramica (verticale, orizzontale)*
- *carrellata (laterale, centrale all'indietro, centrale in avanti)*
- *zoom (all'indietro, in avanti)*

Il valore "zero" del movimento, la *macchina da presa fissa*, lascia la totale espressività della sequenza all'interazione del piano di ripresa con la topologia proiettiva. Ha una sua peculiarità estetico-funzionale precisa, derivata dalla sufficiente dinamicità ed espressività degli elementi della scena inquadrata entro il quadro di ripresa; l'inquadratura fissa ha una natura *teatrale*, lega cioè piano di ripresa e luogo dell'azione scenica, lasciando l'azione alla oggettivizzazione del distacco significativo tra operatore e azione stessa. Trova piena espressione in questa tipologia di inquadratura il concetto di cinema come *finestra sul reale*: le relazioni topologiche tra gli elementi della scena sono interne a loro stessi, non sono influenzate da caratteri dell'inquadratura come i movimenti di macchina.

La *panoramica* (solitamente *orizzontale*, più raramente *verticale*) lega la tipologia delle relazioni tra gli elementi scenici (ad esempio i loro movimenti in rapporto allo spazio scenico) con la variazione della topologia relativa tra geometria dello spazio dell'azione e la geometria dell'inquadratura: ad esempio, nel caso di una panoramica orizzontale di uno spazio urbano o di un paesaggio, mutano, in conseguenza agli elementi scenici che si sottraggono o si aggiungono all'inquadratura, le relazioni topologiche tra tali elementi, e quindi anche muta l'importanza e l'intensità con cui questi elementi si compongono nell'inquadratura (fig. 7).

Le variazioni nelle relazioni topologiche tra gli elementi avvengono, per la panoramica, in maniera continua, in una sorta di *funzione integrale* dell'inquadratura: il risultato di sintesi, nella ricostruzione *ottico-cerebrale*



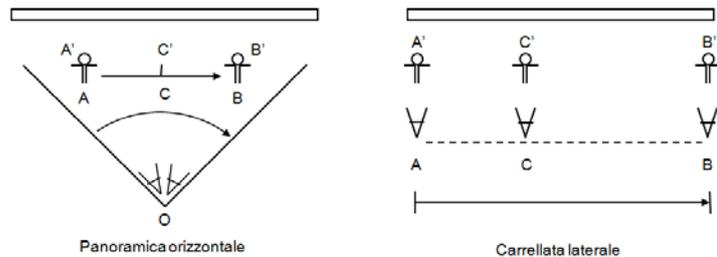
7. *Scena inquadrata da una panoramica orizzontale*

dello spettatore, è il prodotto dello spazio rettangolare dell'inquadratura per il percorso della panoramica; con un'accentuazione nel punto di arrivo (ove esso sia significativo), nel risolversi dell'inquadratura; il tempo è anch'esso continuo, non frammentato. Significati diversi hanno composizioni a stacco di singoli quadri della panoramica: in questo caso la discretizzazione della continuità spaziale e temporale impedirebbero l'espressività dello *sguardo che ruota*.

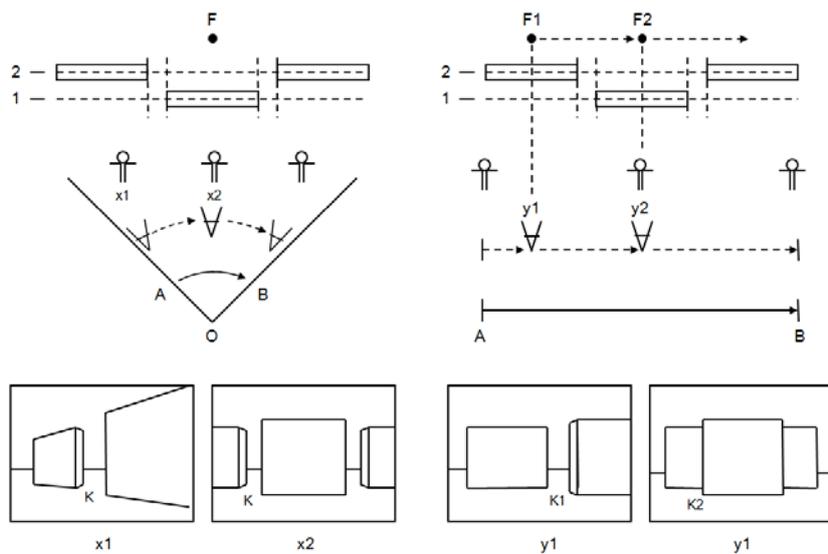
La *carrellata* (*laterale, all'indietro, in avanti*) fa interagire anch'essa la tipologia delle relazioni tra gli elementi scenici in un quadro, con la loro variazione data dal mutamento dell'inquadratura, ma in modo differente dalla panoramica.

Si consideri ad esempio una panoramica orizzontale e una carrellata laterale (fig. 8) effettuate con la stessa topologia proiettiva (un obiettivo *normale* da 50 mm), che seguono un personaggio che si muove nello spazio da A a B, con un fondale urbano articolato.

Nella *panoramica*, solitamente, mentre il percorso della camera costituisce un arco, il percorso del personaggio procede (mediamente) in linea retta: il personaggio all'inizio sarà a una certa distanza A', successivamente si avvicinerà alla camera (C'), e verso la fine della panoramica si allontanerà di nuovo (B'); nella *carrellata laterale*, invece, il percorso della camera è una linea retta (ACB), che è parallela alla linea di percorso del personaggio (A'C'B'): esso si troverà quindi sempre alla stessa distanza dalla camera. L'estetica della differenza tra pano-



8. *Panoramica e carrellata laterale*



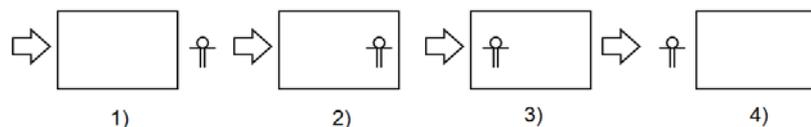
9. Panoramica e carrellata laterale con fondali

panoramica e carrellata è che la panoramica ha generalmente un grado di *oggettività* di ripresa superiore a quello della carrellata, che è in questo senso più *sogettiva*. E' come se la panoramica costituisse osservazione nascosta, non evidente, del soggetto verso l'oggetto, e la carrellata costituisce invece osservazione palese dell'oggetto, non nascosta da parte del soggetto.

Un'altra differenza fondamentale, di carattere topologico-proiettivo, esiste tra panoramica e carrellata. Si immagini il fondale della scena composta da due quinte (1 e 2) con elementi (es. pareti) disposti come in figura 9.

Nella panoramica il fuoco prospettico (punto di proiezione) rimane costante (F) per tutto il movimento della camera; nella carrellata orizzontale il fuoco invece si sposta (trasla) parallelamente allo spostamento della camera lungo la linea di carrellata (F1, F2, ...), e si trova sempre ortogonale all'asse ottico della camera.

Di conseguenza nella panoramica la proiezione prospettica è sempre la stessa in posizioni diverse (es. X1 e X2) (lo spazio vuoto che eventualmente si rilevasse tra due pareti (K) in un'inquadratura della panoramica, si ritrova inalterato in quella successiva); nella carrellata, invece, la proiezione prospettica muta nel continuo, in relazione allo spostarsi della camera, (un interstizio tra due pareti che si rilevasse in un punto di ripresa (K1 in Y1) potrebbe raccorciarsi o sparire, sovrapp-



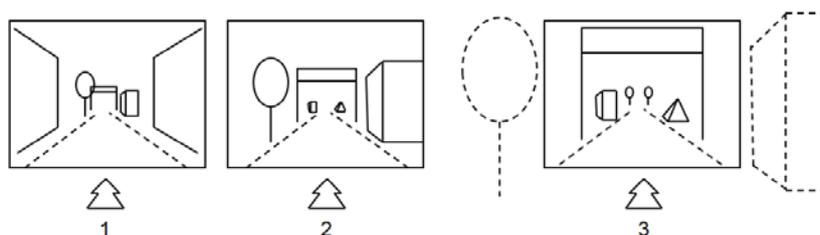
10 Relazione tra elementi e inquadratura nella panoramica e carrellata laterale

posto dalla parete seguente, in una posizione successiva del camera (K2 in Y2).

Si ha, per la carrellata, un prevalere di proiettività di *piani scorrenti*, e una perdita della prospettiva centrale, che invece resta funzionalmente e semanticamente importante nella panoramica. Rispetto a una visione monocentrica, statica dell'immagine nella panoramica, si passa a una visione policentrica, mobile dell'immagine nella carrellata laterale.

Le *carrellate centrali* (all'indietro e in avanti) sono due modalità di ripresa che mettono in gioco analoghe trasformazioni dinamiche delle relazioni topologiche degli elementi dello spazio della scena ripresa. Nella panoramica e nella carrellata laterale le relazioni tra tali elementi mutavano per continuo aggregarsi e sottrarsi di elementi nella scena così che uno di questi elementi si poneva in relazione prima con alcuni elementi scenici, successivamente con altri, fino a che esso spariva dall'inquadratura. Un elemento, cioè, nasceva con l'entrata nell'inquadratura, *viveva* fino a che l'inquadratura lo conteneva, quindi moriva con l'uscita dall'inquadratura (fig. 10).

Nella carrellata *in avanti* c'è invece una sottrazione continua di elementi scenici, e al contempo una variazione geometrico/topologica delle relazioni caratterizzata da una progressiva evidenziazione degli elementi che da lontano si avvicinano e quindi si ingrandiscono rispetto



11. Carrellata in avanti: variazioni prospettiche

ad altri elementi, per poi sparire dall'inquadratura (fig. 11).

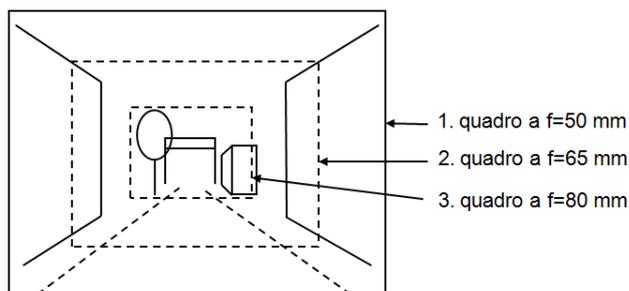
Tutti gli elementi scenici sono cioè potenzialmente già presenti, anche se talmente piccoli alcuni da non essere visibili, o essere inizialmente nascosti da altri elementi; nella carrellata che procede essi vengono alla luce, e acquistano importanza non solo per l'ingrandimento relativo rispetto ad altri elementi, ma anche perché si rivelano completamente, rispetto ad una occlusione totale o parziale a causa di altri elementi: tale rivelazione è data da un'altra caratteristica importante della carrellata (in avanti o indietro) - che la differenzia sostanzialmente da un altro tipo di ripresa cinematografica, che è usata per ottenere un effetto simile, la *zoomata*: la *variazione della prospettiva*.

Nella carrellata l'avanzare del punto di osservazione produce sempre *nuove sezioni prospettiche*, coincidenti con il quadro di ripresa; il punto di osservazione coincidente con la sezione prospettica di tale quadro produce una visione esattamente uguale alla focale dell'obiettivo (es. 50 mm). Tutte le ideali sezioni più avanti (2, 3, nella figura 12) si riferiscono a focali progressivamente più elevate dell'obiettivo.

Quando la carrellata avanza, le ideali sezioni successive prendono il posto delle sezioni precedenti (la sezione (2) diventa sezione del quadro di ripresa (1), la sezione (3) diventa la sezione (2), ecc.), cambiando quindi focale: la sezione (2) - in riferimento alla figura - passa da 65 a 50 mm, la sezione (3) passa da 80 a 65 mm, e così via: in tal senso si produce la *modificazione della prospettiva*.

La carrellata centrale (in avanti o indietro) esprime una elevata soggettività esplorativa ad alto valore plastico-dinamico della scena dell'azione, molto differente, in questo senso, dalla panoramica o dalla carrellata laterale, che costituiscono *strisciate* di rilevamento della scena più distaccate dalla scena stessa, quindi più oggettive, dove la dinamica si rileva tutta interna al mezzo di ripresa, non si distribuisce nello spazio scenico, come accade con la carrellata centrale.

La carrellata all'indietro costituisce il processo opposto della carrellata in avanti, in essa infatti c'è una addizione continua di elementi scenici, e la variazione topologica di tali elementi è costituita da una progressiva riduzione dell'evidenza di tali elementi, fino alla loro virtuale sparizione. Le immagini di fig. 12 possono infatti, nella carrellata centrale



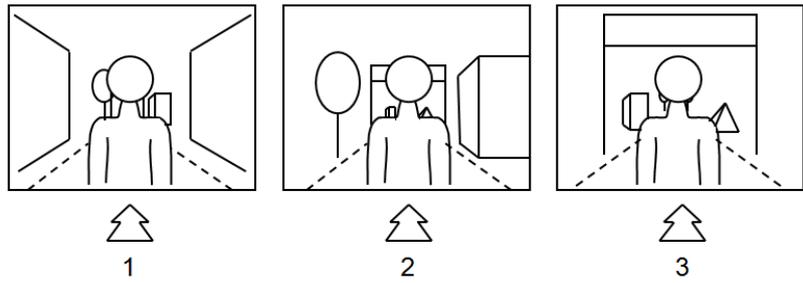
12. Sezioni prospettiche in una carrellata (indietro o avanti)

all'indietro, essere lette al contrario: 3) - 2) - 1). Allo stesso modo (contrario) varia la prospettiva: le sezioni prospettiche, progressivamente allontanandosi dal quadro, aumentano di focale: ancora in riferimento alla fig. 12, nella carrellata all'indietro, la sezione (1) a quadro 50 mm progressivamente tenderà alla sezione (2) (65 mm) e la precedente sezione (2) (65 mm) tenderà alla sezione (3) (80 mm), e così via.

La presenza di un personaggio che avanza ripreso di fronte (nel caso di carrellata all'indietro) o avanza ripreso di spalle (nel caso di carrellata in avanti) con la stessa velocità di avanzamento della camera (fig. 13), caratterizza significativamente questo tipo di sequenza: variano le relazioni topologiche tra lo sfondo e l'attore, mentre quelle tra attore e quadro scenico rimangono costanti; in tal modo la figura dell'attore si riporterà di volta in volta con differente qualità con gli elementi dinamici (accrescenti o decrescenti) dello sfondo scenico, e la tipologia di questo sfondo caratterizzerà l'aspetto semantico della interazione dell'attore con la *soggettività esplorativa* della carrellata centrale.

Nella carrellata in avanti, con l'attore avanzante, di spalle, predomina la sensazione dell'inseguimento: l'inquadratura è una *soggettiva a insegni-*

13 Carrellata in avanti con soggettiva su un personaggio

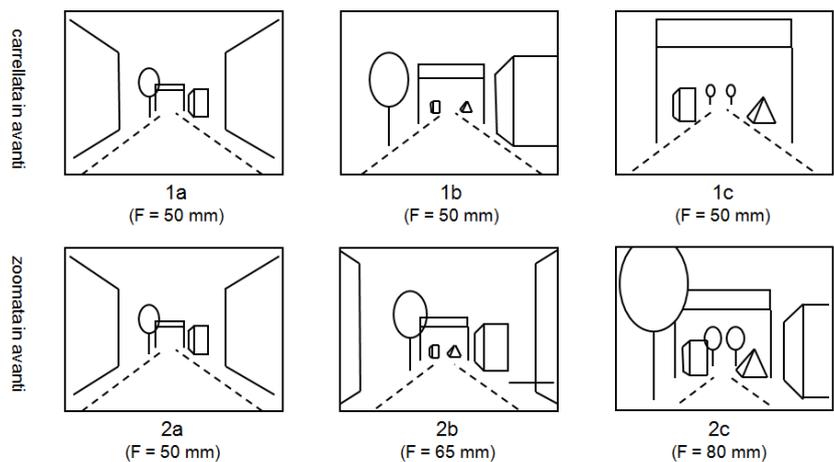


re; lo spettatore segue (senza essere visto) l'attore, e quindi conosce lo spazio in cui penetra.

Nella carrellata all'indietro, con l'attore avanzante, di fronte, predomina invece la sensazione dell'osservazione oggettiva dello spazio scenico che l'attore sta sì esplorando, ma più evidentemente riempiendolo di sé e delle sue relazioni con gli elementi dello spazio stesso, dato che, appunto, questa carrellata lavora per *aggiunta* di elementi - e quindi di relazioni. La caratterizzazione semantica è quindi diversa da quella della carrellata di *spalle*, è un rafforzamento dell'importanza dell'attore e del suo movimento (la sua "plastica-dinamica") a cui fa da cornice (positiva o negativa a seconda del soggetto) lo spazio intorno.

Lo *zoom*, transizione continua tra due posizioni della camera a focale diversa, non è un vero movimento di macchina, ma un movimento dell'ottica della camera. La sua descrizione potrebbe rientrare nella sezione della *topologia proiettiva*, ma la consuetudine del linguaggio cinematografico lo include tradizionalmente nei movimenti di macchina.

Lo zoom (cambiamento di focale dell'inquadratura, procedente da un grandangolare a un teleobiettivo - zoom in avanti - o viceversa - zoom all'indietro) presenta similarità con la carrellata centrale, all'indietro o in avanti (fig. 14): come nella carrellata, infatti, lo zoom, nella sua esecuzione, tende a sottrarre o ad aggiungere elementi scenici all'inquadratura iniziale. Ma c'è una differenza sostanziale: mentre nella



14 Carrellata in avanti e zoomata

carrellata la prospettiva della scena si trasforma con l'avanzare e il retrocedere della carrellata stessa, nella zoomata la prospettiva resta fissa. Infatti, come visto in precedenza, ad ogni posizione successiva della carrellata centrale si genera una nuova serie di sezioni prospettiche che iniziano con il quadro coincidente all'inquadratura, e il cui valore è dato dalla focale scelta per l'obiettivo (es. 50 mm), che si mantiene costante per tutta la carrellata (le serie di sezioni prospettiche, in un certo senso, traslano - in avanti o all'indietro - parallelamente a loro stesse); nella zoomata, non muovendosi la camera, le sezioni prospettiche dello spazio sono invece determinate fin dall'inizio della scena, e il movimento ottico dell'obiettivo non fa altro che percorrerle entro i limiti minimo e massimo della *corsa focale* scelta.

Nella fig. 14 sono confrontati tre quadri successivi analoghi, derivati da una carrellata centrale in avanti (1) e da una zoomata in avanti (2). Gli elementi scenici compresi sono gli stessi nelle corrispondenti inquadrature, ma con il procedere della carrellata e della zoomata emergono le differenze: nell'ultimo quadro le due immagini sono sostanzialmente differenti: nel quadro della carrellata (1c) gli elementi della scena hanno dimensioni relative assai più accentuate che nel quadro della zoomata (2c), in cui appaiono invece dimensionalmente molto più vicini tra loro. La differenza è data dalla variazione della topologia proiettiva, determinata dalla variazione di lunghezza focale (ad es. 50 - 65 - 80 mm) nella zoomata, rispetto alla costanza di tale lunghezza focale (50 mm) nella carrellata, che determina la costanza nella topologia proiettiva.

Le peculiarità funzionali ed estetiche delle diverse topologie proiettive, ottenute con diverse lunghezze focali della camera, saranno descritte successivamente; si può qui intanto osservare come la zoomata, rispetto alla carrellata, costituisca una oggettiva puntualizzazione di un sottoinsieme di elementi dell'inquadratura, rispetto alla totalità della stessa. In questo senso l'oggettività della zoomata è paragonabile a quella della panoramica: è un guardare, uno scrutare, senza essere visti, senza compromettersi in prima persona.

Essendo differenti i caratteri qualitativi dei diversi *quadri intermedi* di una zoomata, poiché diverse sono le focali e quindi le topologie proiettive che vengono percorse, in una zoomata può presentarsi talvolta una elevata eterogeneità e mutevolezza di tipi di relazioni spaziali e semantiche tra gli elementi scenici, che non sempre si riesce a controllare efficacemente².

2. Per questo motivo lo zoom non dovrebbe essere usato indiscriminatamente: due quadri di focale diversa a stacco sono quasi sempre più efficaci di una zoomata, e comunque non è quasi mai pensabile di sostituire naturalmente una carrellata con una zoomata; piuttosto la zoomata può, per esigenze logistiche, sostituire efficacemente una carrellata in tratti molto brevi di corsa, e sempre comunque nelle focali alte: tele o medio tele.

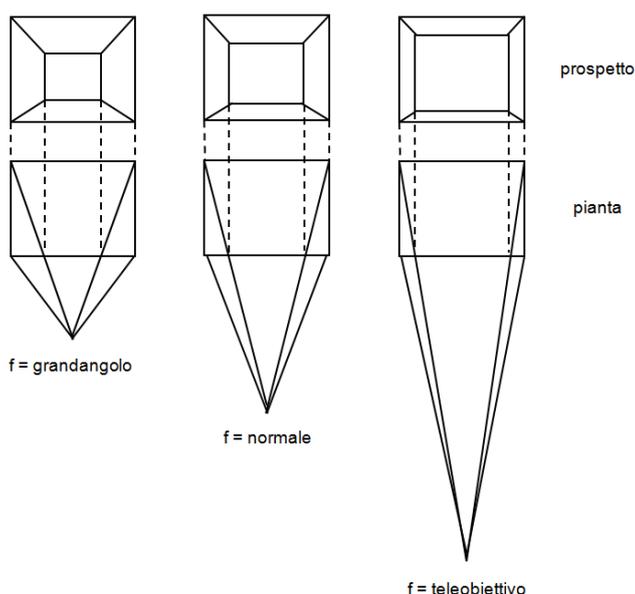
Topologia proiettiva

La *topologia proiettiva* della ripresa riguarda l'ottica dello spazio dell'azione cinematografica, dipendente dalla focale dell'obiettivo.

Le focali generalmente adottate - e quindi le corrispondenti topologie proiettive generate - sono comprese tra la grandangolare (20-40 mm) e la teleobiettivo (60-100 mm). In posizione intermedia si situa la normale (40-60 mm).

Dal punto di vista geometrico, si osserva (fig. 15.) che la profondità prospettica risultante è maggiore con il grandangolo (focale corta) e minore con il teleobiettivo (focale lunga): per il medesimo spazio scenico (delle stesse dimensioni, elementi contenuti, ecc.) l'angolo sotteso tra due elementi dello spazio (es. i limiti sinistro e destro dell'ambiente) è maggiore nel grandangolare e minore nel teleobiettivo, determinando - nel procedere dal grandangolare al teleobiettivo - una riduzione dimensionale degli spazi a prospettiva (laterali, superiori, inferiori) rispetto agli spazi fondali frontali.

La riduzione della profondità proiettata, dal grandangolare al teleobiet-



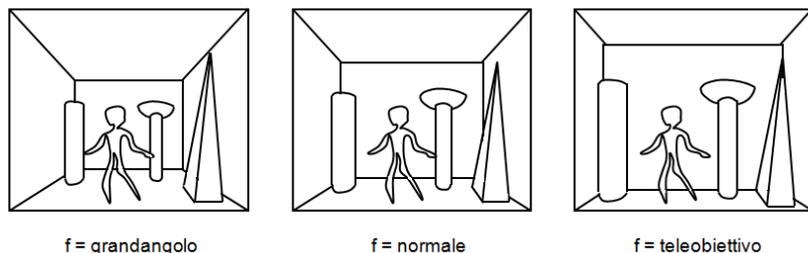
15 Prospettiva di un ambiente cubico con focale differente

tivo, riduce di conseguenza la pseudoricognoscibilità della tridimensionalità del modello topologico della ripresa dell'azione scenica, allontanando tale modello proiettivo da una sua immedesimazione con lo *spazio reale* e rendendolo figurativamente più *autonomo*.

I rapporti spaziali - e quindi semantici - tra oggetti, persone, nello spazio di proiezione risultante dalla ripresa procedono da una complessità pseudo-tridimensionale, nel grandangolo, a una semplificazione bidimensionale, nel teleobiettivo: diventa cioè progressivamente importante ciò che avviene e si descrive parallelamente al fondale del quadro scenico, rispetto a quello che avviene in avanti e indietro.

Nella proiezione grandangolare (figura 16) si distinguono un piano posteriore (con la colonna e il braciere) e un piano anteriore (con la figura umana e l'obelisco); gli elementi al piano anteriore sono più grandi in proporzione e quindi più *significativi* rispetto a quelli posteriori: ciò che sta dietro generalmente accompagna, ciò che sta davanti attiva l'interesse primario dell'azione; i movimenti (di attori, oggetti) lateralmente e in profondità hanno le stesse valenze potenziali.

Nella proiezione teleobiettiva, all'opposto, non si discriminano più i piani (quinte) a cui appartengono gli elementi dello spazio scenico: nell'esempio colonna, braciere, uomo e obelisco sono percepiti sul me-



16 Relazioni tra gli oggetti in spazi con proiezione prospettica a differente focale

desimo piano; per distinguere i piani occorre introdurre una diversa caratterizzazione tipologica, il colore, ecc.; gli elementi hanno tutti la stessa grandezza relativa (non c'è cioè differenza dimensionale data dalla profondità prospettica tra gli elementi): non c'è apparente gerarchia tra elementi secondari in piani posteriori e elementi primari in piani anteriori; i movimenti laterali sono significativamente evidenti, i movimenti in profondità non sono quasi percepiti.

Si evince da questa diversità tra grandangolo e teleobiettivo come lo spazio della ripresa al teleobiettivo sia uno spazio essenzialmente planare: nel grandangolo infatti la *simulacrazione* della terza dimensione dell'azione reale ha una precisa importanza nel mondo del film. Lo spazio del teleobiettivo, al contrario, non può contare sulla semantica della profondità, e deve quindi utilizzare altri caratteri figurativi a supporto. Dove c'è impoverimento di caratteri spaziali, c'è riduzione d'importanza della figuratività plastica delle forme e dello spazio, a vantaggio della predominanza degli aspetti relazionali non-spaziali, come colore, tipo degli elementi scenici, interazioni a distanza, parlato (dialoghi, ecc.).

La caratteristica dello spazio del grandangolo è di essere *presente, attuale*, lo spazio del teleobiettivo è invece temporalmente *distante* (nel passato o nel futuro), *non-attuale*.

Tra spazio teleobiettivo e spazio grandangolare c'è un rapporto che si avvicina (per caratteri spaziali e semantici) a quello, nella pittura, tra spazio prerinascimentale (Duccio, Cimabue, Giotto) e spazio rinascimentale (Masaccio, Piero della Francesca): l'assenza della prospettiva (Duccio, Cimabue, Giotto) comporta l'evidenziazione dell'importanza simbolico-topologica e non metrica degli oggetti: la similitudine dimensionale tra oggetti (architetture, ecc.) e uomo è infatti finalizzata all'ideologia figurativa-informativa adottata; nello spazio di Masaccio e

Piero invece le relazioni prospettiche e quindi la significativa diversità dimensionale tra persone e architetture conduce a una ideologia figurativa in cui lo spazio simulato tridimensionale (lo spazio tra gli oggetti) ha la stessa importanza semantica degli elementi in esso inseriti.

Fotografia e soggetto

Possono essere create relazioni di vario tipo tra i parametri della fotografia e il soggetto ripreso. E' possibile ad esempio che si decida la predominanza di una determinata stilistica fotografica e si adatti il contenuto narrativo-figurativo a tale stilistica, come è possibile, viceversa, che si decida che è la narrazione, la valenza figurativa dei singoli personaggi o dei luoghi a guidare la scelta della stilistica fotografica.

La scelta della *porzione di ripresa* dell'azione è condizionata dalla quantità e qualità degli elementi che si vuole fare interagire nell'inquadratura, in dipendenza delle caratteristiche del tipo di soggetto, e, per specifiche inquadrature, delle caratteristiche del luogo dell'azione e dei personaggi.

Inquadrature includenti molti elementi sono utili quando c'è necessità di esplicitare anche didascalicamente gli elementi del racconto cinematografico; viceversa, inquadrature con pochi elementi sono adottate quando c'è bisogno di costruire il racconto soprattutto tramite relazioni che nascono nello spettatore tra gli elementi *visibili*, per integrare le porzioni mancanti (non visibili).

E' significativa l'inclinazione dell'inquadratura, cioè la scelta di osservazione ortogonale (*interazione alla pari* con il soggetto ripreso), verso l'alto o verso il basso.

Luoghi tipologicamente poveri (come deserti, pianure, ecc.) sono accentuati da inquadrature molto comprensive; al contrario luoghi tipologicamente ricchi (aree urbane o industriali dense di oggetti o persone) sono accentuati da inquadrature strette, limitate.

L'intensità figurativa di gruppi di attori numerosi è esaltata da inquadrature ristrette; viceversa l'intensità figurativa di pochi attori è esaltata da inquadrature allargate, con forte presenza del luogo dell'azione.

La scelta del *piano di ripresa* dell'azione è condizionata anch'essa dal tipo di soggetto e dalle caratteristiche del luogo dell'azione e dei personaggi che vi intervengono: riguardando particolarmente l'inquadratura degli attori, il piano di ripresa cinematografica lega strettamente attori e luogo, per cui questa scelta è legata in particolare modo al soggetto e alla personalità degli attori.

L'uso prevalente di piani a inquadrature strette (P.P. > Dettaglio) rende più dinamico-plastica l'azione, e fissa maggiormente sulla scenografia facciale l'espressività del film; viceversa, prevalenti inquadrature larghe (C.L. ->P.M.), staticizzano maggiormente l'azione, e identificano l'interesse plastico-scenografica dell'attore come elemento espressivo importante; stringendo l'inquadratura il luogo dell'azione diventa fondale

rispetto all'attore, quasi accessorio, spesso bidimensionale, astratto, anche perché spesso sfuocato da una profondità di campo limitata; allargando l'inquadratura il luogo dell'azione diventa elemento importante, spazio significativo, praticabile.

La tipologia del personaggio può spesso determinare la scelta del piano di ripresa: ad un attore può essere assegnata una costanza di piano di ripresa, che quindi lo *identifica*. Modella in una certa misura la struttura del film, e rende espressivo l'attore per quel determinato piano di ripresa.

La scelta del *movimento di ripresa* è anzitutto condizionata dalla presenza di scene dinamiche, con presenza di personaggi od oggetti in movimento: in questi casi può essere a volte sufficiente procedere con inquadrature a camera fissa.

Viceversa, luoghi statici, senza persone, ricevono una naturale dinamicità se sono percorsi da movimenti di macchina, panoramiche, carrellate ed eventualmente zoomate; in particolare, paesaggi di ambienti rurali o suburbani, soprattutto in campi lunghi, si avvantaggiano dell'osservazione distaccata, oggettiva, di una panoramica orizzontale, o di zoomate; in luoghi urbani, abbastanza densi di elementi artificiali (edifici, ecc.), ripresi in C.L. - C.M., è efficace invece la carrellata laterale, o all'indietro (ad es. lungo una strada, un marciapiede).

La presenza di attori può mutare i rapporti significativi tra movimenti di macchina e luoghi: persone che si fondono con il paesaggio-luogo non influenzano questi rapporti; se il personaggio invece si muove significativamente (per il film) rispetto al luogo, si pone una precisa relazione dinamica tra movimento di macchina e personaggio: solitamente si segue con la camera il personaggio nel suo movimento, così che esso rimane sempre nello stesso rapporto relativo con l'inquadratura (è sempre presente nell'inquadratura per tutta o quasi la sua durata); quindi si muove nella stessa direzione della panoramica, si muove parallelamente alla carrellata (a fianco, se essa è laterale, di fronte, se essa è frontale all'indietro, di spalle, se essa è frontale in avanti); si muove eventualmente nel senso della zoomata (in avanti o indietro).

Anche per questo parametro può risultare significativo adottare un movimento di macchina particolare per alcuni personaggi, attori del film, in relazione anche agli altri parametri, al fine di caratterizzare con esso il personaggio.

La scelta della *topologia proiettiva* è condizionata dal luogo e dai tipi di personaggi, ma in stretta relazione con quelle che sono le peculiarità delle diverse topologie.

Una caratteristica importante della topologia proiettiva è la simulazione di una *distanza* spazio-temporale rispetto all'azione nella realtà: il grandangolo, simulando efficacemente la profondità, avvicina lo spazio-tempo dell'azione ripresa allo spazio-tempo dell'azione reale; il teleobiettivo, indebolendo progressivamente la dimensione di profondità, con l'aumentare della focale, allontana, rende autonomo lo spazio-tem-

po dell'azione ripresa rispetto allo spazio-tempo dell'azione reale: alla (relativa) *immediatezza* della ripresa grandangolare (che fornisce, appunto, l'impellenza del *qui, ora*) si contrappone la *altrovità* del tempo e dello spazio della ripresa teleobiettiva (che fornisce l'astrazione *prerinascentale* di un altro tempo, un altro spazio).

C'è analogia, in ciò, con le scelte stilistiche del *bianco e nero* e *frame-rate*³. La ripresa grandangolare di un paesaggio poco affollato (campagna, periferia rada) con una distanza da C.L. presenta una drammaticità radicale della scena; il teleobiettivo (sempre a C.L.) inquadra invece in porzioni pittoriche di *tempo raffermo* il medesimo soggetto. Riprese a distanza di C.M. o F.I., di un esterno cittadino o industriale (una strada affollata, prospettive di edifici) effettuate con focale grandangolare portano ad un alto livello *realistico* l'azione registrata; riprese negli stessi luoghi effettuate con focale teleobiettiva portano a un livello *iperrealistico* l'azione, poiché architetture, persone e oggetti hanno a disposizione un campo - e si muovono con la stessa velocità in esso - molto minore del campo grandangolare.

La presenza di personaggi che fanno da catalizzatore all'azione, in quanto si mantengono alla stessa distanza dalla camera, o sono seguiti nell'azione dalla stessa, caratterizza ulteriormente la scelta della geometria proiettiva: con il grandangolo solitamente il personaggio è fuso nel suo spazio, l'unione è intima, indissolubile, *teatrale*; con il teleobiettivo il personaggio è disgiunto, staccato dallo spazio (che spesso è spazio retrostante) poiché esso appare come uno o più piani di fondale dalla *temporalità ridotta* rispetto a quella dell'attore, piani che tra l'altro sono spesso sfuocati - acquisendo quindi caratteri d'astrazione - per la ristretta profondità di campo.

Infine, uno stile di inquadratura (fotografia) può caratterizzare precise sezioni del film: tradizionalmente si associa una determinata matrice di parametri di inquadratura ad ogni singola sequenza del film; cioè una data combinazione di *posizione* della scena inquadrata, *piano* di ripresa, *movimento* di macchina da presa, *topologia proiettiva*, è scelta *ad hoc* per le caratteristiche della singola scena e dei suoi elementi (personaggi, luogo, posizione nel racconto, scene antecedenti e conseguenti, ecc.).

In altri casi può esservi la volontà o la necessità stilistica di caratterizzare con il valore di un determinato parametro uno o più degli elementi della ripresa: un personaggio, un luogo, una tipologia di azione che conservano costantemente un tipo di posizione di inquadratura, un piano di ripresa, un movimento di macchina, una topologia proiettiva; i parametri possono essere significativamente associati, così ad esempio un personaggio avrà sempre (con possibili, significative varianti) una matrice costante di tutti od alcuni valori, sarà cioè ripreso sempre ad

3. Il *frame rate* in un film è la frequenza di fotogrammi al secondo. Tradizionalmente essa è 24 o 25, frequenza che avvicina la ripresa alla *fluidità* della visione ottica umana. Frame rate molto inferiori diminuiscono tale fluidità e separano le inquadrature alla visione, come in una successione di fotografie istantanee.

esempio in *piano americano*, seguito con una *panoramica orizzontale*, inquadrato con una focale *medio-tele*: i valori dei parametri di ripresa assorbiranno cioè il carattere, la sensibilità del personaggio, e il personaggio stesso assorbirà il carattere dei parametri d'inquadratura. Con una scelta di questo tipo si accentua notevolmente l'importanza della stilistica fotografica del film rispetto ad altri fattori come la struttura narrativa, la struttura spazio-temporale, ecc.

All'estremo opposto si situa la massima caratterizzazione del film per mezzo della fotografia: la scelta di adottare per tutta la durata del film lo stesso valore del parametro fotografico; ciò avviene quando ad esempio è scelto per tutte le scene e per tutti i personaggi la stessa posizione della inquadratura, oppure lo stesso piano di ripresa per tutti i personaggi, oppure lo stesso movimento di macchina (ad es. la scelta di adottare sempre la camera fissa), oppure la stessa topologia proiettiva (uso costante di un grandangolo, oppure di una media focale, oppure di un teleobiettivo).

E' ovvio che in questo caso sarà l'intero film a permearsi delle caratteristiche funzionali, estetiche, semantiche del valore del parametro fotografico adottato.

Statica e dinamica

La scelta di una modalità di ripresa con o senza l'ausilio di un supporto (*cavalletto, carrello, dolly, steadycam*), cioè con o senza l'ausilio di un *medium psicomotorio* tra scena ripresa e operatore, può essere scelta stilistica vera e propria: in diversi film è adottato ad esempio l'uso completo della *camera a mano*.

L'estetica che ne consegue fa parte in questi casi del *progetto* del film.

La differenza tra le due modalità si rileva anzitutto maggiormente nelle inquadrature a camera *fissa* sulla scena e nelle carrellate (in particolare in quelle in avanti o indietro), mentre nelle panoramiche o nell'uso dello zoom il movimento relativo tra operatore e scena ne nasconde l'evidenza.

In un'inquadratura a camera fissa su cavalletto la topologia dello spazio ripreso in rapporto alla cornice dell'inquadratura non varia nel tempo delle sequenze: tutti i *frames* della sequenza sono uguali da questo punto di vista, l'inquadratura appare la visione *oggettiva, teatrale*, di un frammento del *totale cinematografico*; una registrazione in cui è (almeno potenzialmente) assente l'operatore, che non *interagisce* quindi – né otticamente, né psicologicamente – con lo spazio ripreso.

In un'inquadratura a camera a mano, invece, la topologia dello spazio ripreso in rapporto alla cornice dell'inquadratura varia nel tempo della sequenza: la macchina a mano fa sì che i bordi dell'inquadratura oscillino, sia pure leggermente, continuamente scoprendo o nascondendo piccole zone dello spazio della scena; i frames di una sequenza di questo tipo sono allora diversi uno dall'altro. L'inquadratura della scena, e

quindi la camera, *respira* con l'operatore, portando una *soggettività*, una forza di interazione operatore-scena ripresa sconosciuta alla camera a cavalletto: in questo senso si potrebbe dire che nella camera a cavalletto l'operatore (e quindi, per estensione, il regista dell'opera) fa parte del *totale reale* (fig. 3) ma non fa parte del *totale scenico*; nella camera a mano regista e operatore sono inseriti essi stessi nel totale scenico, partecipando, in una certa misura, alla *creazione* della scena stessa.

Analoghe considerazioni possono essere fatte per la carrellata in avanti e indietro.

E' importante quindi riconoscere il significativo uso *progettuale* di questa scelta stilistica fotografica, che può influenzare in maniera fondamentale la poetica dell'opera⁴.

4. I film di Pier Paolo Pasolini degli anni '70 (il Decameron, il Fiore delle mille e una notte, Salò o le 120 giornate di Sodoma) esprimono una particolare poetica della camera a mano; una poetica ugualmente particolare ma diversa semanticamente è rilevabile in alcuni film di Lars von Trier.