

L'uso espressivo che finora si è fatto dell'inquadratura «fuori bolla», anche se di rado concluso artisticamente, convalida tuttavia in modo indiretto – proprio con il suo significare un mondo fuori fase, percorso da una carica irrazionale – quanto si è detto sul significato razionalizzatore e razionalizzante della delimitazione verticale-orizzontale.

### La rettangolarità dell'immagine

Resta da chiedersi perché la *finestra* cinematografica è sempre stata rettangolare e non quadrata. Perché questa prevalenza all'orizzontalità? Già il teatro ha impostato, per secoli, l'apertura del palcoscenico in forma rettangolare. Evidentemente l'occhio è abituato a leggere la natura in senso orizzontale, proprio perché la maggioranza degli eventi si svolgono a livello dell'orizzonte (guardiamo molto più spesso da destra a sinistra, e da sinistra a destra, che dall'alto in basso o viceversa). Anche la lettura delle forme scritte, in quasi tutto il mondo, avviene in senso orizzontale<sup>6</sup>.

La finestra del film, persino nella sua forma delimitata, sintetizza l'esperienza percettiva dell'uomo.

### Il rettangolo dell'immagine dà finitezza umana all'infinito caotico del mondo

L'inquadratura è dunque un recinto ottico che ritaglia l'immagine voluta dal resto dello spazio. Inquadrare significa contemporaneamente escludere e includere. Escludere quanto non è necessario nel racconto, al significato dell'immagine (che è un frammento del racconto, dello svolgersi della percezione in un determinato ambiente fisico); e includere, concentrare, confinare gli elementi necessari a tale svolgimento.

Gli elementi devono essere ricavati da tutto il caos di fatti, oggetti, forze esistenti *nel campo* e presupposti *fuori del campo*. Il rettangolo dell'inquadratura dà finitezza umana all'apparentemente infinita serie caotica di accadimenti. Il «quadro» è il simbolo razionale del soggetto percettivo.

### La «finestra», le cose e la loro prospettiva entrano in rapporto tra di loro e con il soggetto percettivo

Abbiamo visto che la prospettiva e la luce sono due formidabili mezzi di rilevazione. Essi comunque non avrebbero il loro senso ultimo e conclusivo se non fossero visti attraverso una inquadratura.

Ritagliare lo spazio con l'inquadratura vuol dire infatti stabilire – contemporaneamente all'esclusione e all'inclusione – il *punto di vista*, e quindi creare una base ferma, un punto di rapporto con gli oggetti o le figure umane rappresentati nell'immagine. Non a caso il significato letterale di inquadrare è: «mettere dentro un quadrato, cioè geometrizzare».

L'esclusione e l'inclusione dello spazio acquistano allora un senso nuovo che va oltre il semplice mettere e levare. Bisogna cioè dare, sia allo spazio che resta dentro, sia a quello che resta fuori (presupposto), un rapporto con il quadro stesso. Lo schermo diventa così una costante mentale di tipo soggettivo che taglia lo spazio tridimensionale in modo geometrico.

Sappiamo bene che lo spazio continua a sinistra, a destra, in alto, in basso dell'immagine; sappiamo persino che continua alle spalle dell'obiettivo (del punto di vista del soggetto rappresentatore, che alla fine diventa il punto di vista dello spettatore); lo abbiamo constatato in pittura, e lo constatiamo ancora meglio nelle forme audiovisive, dove lo spazio scenico ha la possibilità di proseguire in tutte le direzioni perché è in contatto, presuppone tutte le direzioni.

E tuttavia questa continuità spaziale è costantemente tagliata come da coltelli rettilinei agenti nelle tre dimensioni: nel senso dell'altezza, nel senso della lunghezza (i lati del quadro) e nel senso della profondità (il piano verticale del quadro).

Si badi, son proprio questi limiti taglienti a determinare la distanza tra la macchina da presa (lo spettatore geometrizzatore, ovvero il soggetto percettivo) e l'oggetto ripreso. Sono questi limiti astratti, desunti dall'esperienza della percezione umana, a stabilire il rapporto tra visione geometrica soggettiva e spazio reale. Siamo di fronte a un continuo scambio, a un continuo rapporto tra elementi percettivi ed elementi reali: la finestra (modo razionale del guardare, soggettivo) entra in rapporto con le cose, gli eventi (oggettivi), stabilendone una prospettiva (ossia unendo inscindibilmente soggetto-oggetto, in quanto sappiamo che la *fuga prospettica* altro non è che un impadronimento spaziale, di tipo soggettivo, del mondo materiale).

Si tratta di un vero e proprio possesso spazio-temporale che il soggetto ordinatore esercita sull'oggetto.

### Definizione dell'inquadratura

L'inquadratura cinematografica è una delimitazione spaziale della realtà visibile e percepibile soggettivamente, che entra in rapporto con il mondo fisico attraverso:

I. la sua grandezza;

2. la distanza reale tra punto d'inquadramento e oggetto;
3. la lunghezza focale;
4. la posizione dell'asse ottico dell'obiettivo;
5. il movimento, proprio o degli oggetti ripresi;
6. la quantità temporale entro cui l'inquadratura stessa viene a determinarsi.

### Caratteristiche dell'inquadratura

1. *Grandezza dell'inquadratura* – Il fotogramma della pellicola sensibile stabilisce convenzionalmente la grandezza dell'inquadratura. Solitamente il fotogramma della pellicola 35 mm, è fabbricato con le seguenti misure: mm 22,04 x mm 16,06.

Questa grandezza è una delle caratteristiche più importanti dell'inquadramento perché è costante. Il fatto che resti invariata permette di rapportare tutti gli altri elementi dello spazio a qualcosa di geometricamente fisso; si tratta della *costante mentale* di cui abbiamo già parlato e che dà a tutti gli oggetti ripresi la possibilità di essere riferiti a un soggetto percipiente in modo continuativo.

2. *Distanza reale tra punto d'inquadramento e oggetto* – È la distanza tra il piano verticale che taglia la profondità (praticamente, il punto dov'è situato l'obiettivo) e il punto centrale dell'interesse ottico, ossia la zona che ha il maggior grado d'interesse per la ripresa e quindi di maggior definizione (praticamente, il punto dov'è situato il più importante oggetto ripreso). Col variare della distanza tra oggetto e obiettivo, varia la qualità di spazio delimitato.

Questa caratteristica dell'inquadratura è quella che ci permette di escludere o di includere nel senso della profondità.

3. *Lunghezza focale dell'obiettivo (o distanza di presa)* – Se usassimo sempre lo stesso obiettivo per tutte le inquadrature, la distanza ottica tra punto di inquadramento e oggetto sarebbe invariabile, anche se verrebbe a influire sulla qualità di spazio ripreso. In tal caso per variare la delimitazione spaziale dovremmo spostare o la macchina da presa o l'oggetto ripreso. Si rientrerebbe quindi nella caratteristica del punto precedente.

Ma la distanza tra il punto in cui è situata la macchina da presa e il punto in cui è situato l'oggetto può variare *otticamente*, semplicemente cambiando l'obiettivo, cioè la lunghezza focale (lasciando fissi oggetto e macchina da presa).

La ragione per cui un obiettivo con lunghezza focale per esempio di 120 mm, dà un'immagine più stretta di un obiettivo per esempio di 20 mm, è che il primo dà un'immagine 6 volte più grande di quella dell'altro, per cui nel fotogramma

entra soltanto la 36ª parte di spazio che entra nel caso di un obiettivo con focalità 20 mm (fig. 49).

La distanza reale e la distanza di presa *coesistono* in ogni inquadratura.

Se usiamo sempre lo stesso obiettivo per tutte le inquadrature, ciò significa che la distanza di presa è costante e la distanza reale è variabile; se usiamo vari obiettivi, lasciando invariata la macchina da presa, ciò significa che la distanza di presa è variabile e la distanza reale è costante; se usiamo vari obiettivi e varie posizioni di macchina, come di solito avviene, ciò significa che sia la distanza di presa che quella reale sono variabili.

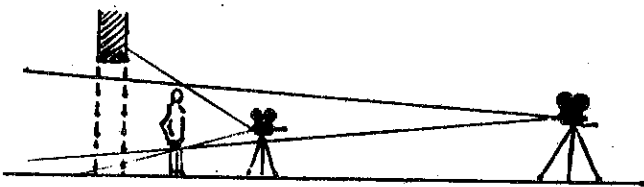


Fig. 49 - Per ottenere, con un obiettivo di 20 mm, la stessa angolazione di un obiettivo 120 mm, bisogna porsi piú vicini al soggetto da riprendere. Si noti tuttavia la differenza di prospettiva (il 20 mm riprende piú «aria» intorno all'attore).

rispetto all'escludere o all'includere nel senso della profondità, il risultato ottenuto sarà comunque sempre il medesimo: col variare della lunghezza focale, come col variare della distanza reale, muta la quantità di spazio delimitato.

Rispetto alla prospettiva, la differenza è invece evidente: usando gli obiettivi avremo *diverse fughe prospettiche*, come visto in precedenza; lasciando sempre lo stesso obiettivo, avremo *una fuga prospettica di tipo costante*.

**Posizione dell'asse ottico dell'obiettivo (punto di vista o angolazione)** - L'asse ottico dell'obiettivo è una retta immaginaria passante per il centro dell'obiettivo stesso. La posizione nello spazio di quest'asse, rispetto al piano in cui è situato l'oggetto da riprendere, determina i vari tipi di inquadratura. Il regista May classifica le inquadrature, a seconda della posizione dell'asse ottico, nel seguente modo:

**orizzontali:**

l'asse ottico appare orizzontale;

**oblique:**

all'alto, l'asse ottico dell'obiettivo appare inclinato; la macchina *guarda verso l'alto* (prospettiva: senso di convergenza della fuga delle linee verso il cielo);

all'alto, l'asse ottico dell'obiettivo appare inclinato; la macchina *guarda verso il basso* (prospettiva: senso di convergenza della fuga delle linee verso il centro della terra);

**verticali:**

all'alto, l'asse ottico dell'obiettivo appare verticale; la

correnza verso il centro della terra e fuga massima delle verticali)<sup>7</sup>.

5. *Movimento* – Quando l'inquadratura si muove e gli oggetti ripresi stanno fermi «il movimento apparente degli oggetti varia in proporzione alla distanza. È piú veloce da vicino, si arresta lungo la linea dell'orizzonte, e aumenta nuovamente in direzione opposta»<sup>8</sup>. Se anche gli oggetti si muovono insieme alla macchina da presa, si potrà arrivare a una combinazione di movimenti oggettivi (degli oggetti) e soggettivi (della macchina da presa).

Si ha poi una terza possibilità: la macchina da presa sta immobile e gli oggetti si muovono. Esamineremo specificamente, in un capitolo a parte, questo fondamentale aspetto dell'inquadratura cinematografica. Basterà per ora notare che il movimento del quadro ci permette di escludere o di includere lo spazio nel senso delle tre dimensioni *in modo continuativo* (la partecipazione dell'elemento temporale è in questo caso portata al massimo).

6. *Durata* – L'inquadratura viene vista dallo spettatore in un periodo di tempo limitato, che arriva a dare un'altra determinazione (appunto quella temporale) dello spazio. Esso ha un inizio e una fine nel tempo, e ciò condiziona in modo fondamentale la distribuzione di tutti gli altri elementi, perché debbono essere percepiti in modo immediato. La *durata* fa sí che lo spazio dell'inquadratura filmica si differenzi nettamente dallo spazio dell'inquadratura pittorica<sup>9</sup>.

Questa analisi ci porta alla evidente conclusione che il rapporto *quadro-spazio ripreso* determina sempre il *contenuto-forma* dell'inquadratura.

### La classificazione pratica delle inquadrature

Per riconoscere praticamente la grandezza delle inquadrature, è entrata nell'uso una classificazione convenzionale che fa riferimento all'oggetto principale del film a soggetto: la figura umana.

In base a tale convenzione, elenchiamo le varie denominazioni (anche in inglese e francese, perché non esiste un sistema internazionale) cominciando dai *piani*, ossia dalle inquadrature piú vicine alla figura umana, e terminando con i *campi*, ossia le inquadrature dove la figura umana viene a essere posta in second'ordine o comunque appare molto rimpicciolita, naturalmente a vantaggio dello spazio rappresentato.

*Primissimo piano*, abbreviazione: P.P.P. – L'inquadratura è riempita dalla sola testa dell'attore. Si può naturalmente avere un P.P.P. abbondante, ossia con il collo dell'attore; e un P.P.P. ristretto, con la bocca e gli occhi ai limiti del campo.

inglese: *Big Close-up*, B.C.U.; francese: *Gros plan*, G.P.)  
*primo piano*, abbreviazione: P.P. – In questa inquadratura la figura umana appare tagliata all'altezza del petto.

inglese: *Close-up*, C.U.; francese: *Premier plan*, P.P.)  
*piano medio*, abbreviazione: P.M. – È detto anche *mezza figura* (abbr.: M.F.). O *mezzo primo piano* (abbr.: M.P.P.). In questo caso la figura umana appare tagliata a mezzo busto.

inglese: piano medio = *Medium shot*, M.S.; mezza figura = *Shot*, T.S.; mezzo primo piano = *Semi Close-up*, S.C.U.; francese: piano medio, mezza figura e mezzo primo piano = *moyen*, P.M.)

*piano americano*, abbreviazione: P.A. – La figura umana appare tagliata all'altezza delle ginocchia.

inglese: *Semi Close-up*, S.C.U.; francese: *Plan moyen*, P.M.)

*figura intera*, abbreviazione: F.I. – La figura umana è ripresa interamente e tocca con i piedi il margine inferiore dell'inquadratura.

inglese: *Near Shot*, N.S.; francese: *Plan rapproché*, P.R.)

*campo totale*, abbreviazione: C.T. – È detto anche semplicemente *totale*. È il campo nel quale appaiono tutti i personaggi che agiscono in una scena.

inglese: *Long Shot*, L.S.; francese: *Plan general*, P.G.)

*campo medio*, abbreviazione: C.M. – Detto anche *mezzo campo lungo* (abbr.: M.C.L.), è il campo in cui le figure umane sono a media distanza dalla macchina da presa e hanno semicircolari intorno, non arrivano cioè a toccare i margini dell'inquadratura.

inglese: *Medium Long Shot*, M.L.S.; francese: *Plan rapproché*, P.R.)

*campo lungo*, abbreviazione: C.L. – In questo campo le figure umane appaiono lontane e occupano una piccola parte dell'inquadratura.

inglese e francese: come campo totale)

*campo lunghissimo*, abbreviazione: C.L.L. – È il campo che occupa il maggior spazio possibile (es. paesaggi, scene di massa); la figura umana appare lontanissima e piccolissima.

inglese e francese: come campo totale)

*fuori campo*, abbreviazione: F.C. – indica tutto ciò che sta fuori dal campo di ripresa e che quindi non appare o non si vede nell'inquadratura.

*dettaglio*, abbreviazione: DETT. – Chiamato particolare (es. PART:) se è in movimento. È un'inquadratura ravvicinata nella quale appare un oggetto o parte del corpo umano (gli occhi, una mano, ecc.), ingranditi in modo da occupare completamente lo schermo.

## Inquadratura oggettiva e soggettiva

Si dice *oggettiva* l'inquadratura ripresa come se fosse vista da un personaggio estraneo alla vicenda del film. Se la macchina da presa riprende la scena da una posizione accessibile all'occhio di un occasionale spettatore, l'inquadratura oggettiva si dice *reale*; nel caso opposto (ad esempio ripresa attraverso le fiamme di un caminetto) l'inquadratura oggettiva si dice *irreale*.

*Soggettiva* è l'inquadratura che viene ripresa dal punto di vista di un personaggio. In questo caso l'asse ottico dell'obiettivo coincide con gli occhi dell'attore.

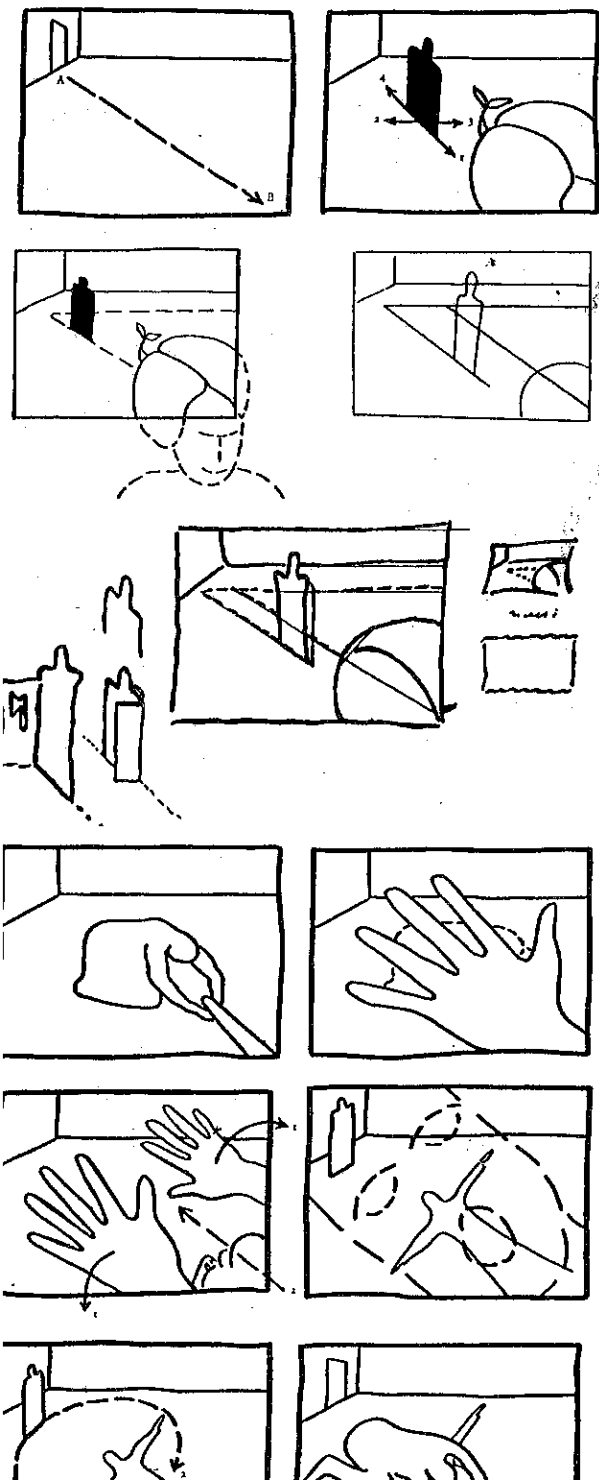
## La composizione delle inquadrature

Chi scrive è un nemico giurato del formalismo e della «bellezza» fine a se stessa. Tuttavia non si può negare che quando si compone un'inquadratura, quando si dispongono nella *finestra* gli elementi da riprendere, si compie un'operazione geometrizzante, alla ricerca di simmetrie di ogni tipo, di pieni e di vuoti, di alto e basso, di linee direttrici dove quasi sempre predomina la linea diagonale. A questo proposito consiglieri ad ogni aspirante regista la lettura di un volume di Alfred Hohenegger purtroppo ormai introvabile (ma in biblioteca lo si può sempre consultare): *La presenza della diagonale nell'arte/architettura/comunicazione visiva* (Edizioni Romana Libri Alfabeto, Roma 1986). Basterà la citazione integrale della pagine 204 e 205 per capirne l'importanza: «Sergej Eisenštejn in *Lezione di regia*, dove si tratta della sceneggiatura di *Delitto e castigo*, ci descrive come egli inquadrerebbe la sequenza in cui Raskolnikov uccide la vecchia (vedi fig. 49 bis). Il regista stabilisce l'inquadratura scenografica e traccia il movimento (diagonale) dell'entrata di Rascolnikov. L'assassino entra in campo, si muove diagonalmente verso la vecchia per inferirle il colpo con l'ascia. Il tutto è sempre inquadrato diagonalmente nello spazio rettangolare dello schermo».

Quindi prosegue il regista: «...lungo una diagonale appare nel quadro una mano che copre letteralmente Rascolnikov». «Poi - continua la lezione - meglio usare due mani; prima nel quadro entra una mano dopo l'altra... (tante diagonali) ... poi ambedue le mani si allargano e al posto loro, in diagonale, entra nel quadro il viso della vecchia, che riempie quasi totalmente l'inquadratura.»

Decisamente il famoso regista russo faceva sue le capacità espressive della composizione diagonale, imprimendo senz'altro con questo accorgimento una maggiore drammaticità alla scena. (Diagonale discendente drammatica).

Fig. 49 bis - Ejsenštejn. *Story-board* disegnata dall'autore per inquadrare le scene del film.



## Note

- <sup>1</sup> Rudolf Arnheim, *op. cit.*, p. 190.
- <sup>2</sup> Joseph-Nicéphore Niepce: fisico francese scopritore con Daguerre della tecnica fotografica.
- <sup>3</sup> Campo: quantità di spazio che viene ripresa dall'obiettivo.
- <sup>4</sup> Julien Duvivier: prolifico regista francese, spesso sopravvalutato. In realtà è un ottimo artigiano che ha dato il meglio di sé nel periodo 1934-38, soprattutto nel film *Il bandito della Casbah (Pépé le Moko)*, e *La belle équipe (La bella brigata)*, 1936).
- <sup>5</sup> John Frankenheimer: già regista televisivo, esordì con un'opera piena di qualità (*The Young Stranger*, 1957; t.i. *Colpevole innocente*), per proseguire con film tradizionali e di buon mestiere. È nato e lavora negli Stati Uniti.
- <sup>6</sup> Si potrebbe anche supporre che la tendenza ad allargare il lato orizzontale derivi da una compensazione, dovuta al fatto che «l'uomo considera le distanze orizzontali notevolmente inferiori a quelle verticali. Se guardiamo giù da una casa o da un'altra torre, vediamo apparire minuscoli oggetti che alla stessa distanza orizzontale ci appaiono di grandezza quasi immutata» (Robert Havemann, *Dialettica senza dogma*, Torino, Einaudi, 1965, p. 59). Quindi se il lato orizzontale del quadro non fosse più lungo avremmo una prevalenza della verticalità. Con il rettangolo abbiamo un equilibrio tra altezza e lunghezza.
- <sup>7</sup> La classificazione è ripresa dal volume di Renato May, *Il linguaggio del film* (Poligono, 1947, pag. 26).
- <sup>8</sup> Rudolf Arnheim, *op. cit.*, p. 215.
- <sup>9</sup> Un conto quindi è se un'immagine dura sullo schermo per un minuto, un conto se per un secondo. Più il tempo è limitato, più le linee spaziali, la prospettiva, ecc. dovranno guidare subito l'occhio a ciò che il regista vuole che lo spettatore percepisca.