

LABORATORIO DI CINEMA

Ciclo secondario

Il programma consiste in una larga parte che possiamo chiamare “propedeutica”, dedicata in primo luogo alla formazione dello spettatore, mettendogli a disposizione gli elementi essenziali per una corretta e completa visione e comprensione del film, e in secondo luogo all’approfondimento del significato dell’immagine e della storia costruita dall’autore sulla base di quanto appreso nello specifico argomento “linguaggio del cinema”.

Queste due coordinate presuppongono l’assunzione di un preciso atteggiamento da parte dello spettatore/osservatore, che dovrà corrispondere alla figura di “analista” del film.

Naturalmente il docente dovrà di volta in volta integrare l’apprendimento con propri contributi, anche visivi, su storia del cinema, principali “scuole” cinematografiche, elementi di stilistica di cui il cinema si è avvalso mediante “prestiti” prelevati da altre discipline artistiche, ecc.

La parte conclusiva del “corso” presuppone una verifica in qualche modo ad esito positivo delle parti precedenti sul grado di apprendimento raggiunto dai partecipanti.

I partecipanti infatti sono chiamati in quest’ultima fase ad un intervento attivo, nel senso di sperimentare in concreto la costruzione di scene e sequenze da loro stessi “immaginate”, scritte e (se sarà possibile) realizzate. Occorre pertanto aver raggiunto un certa capacità di usare i fattori espressivi del cinema.

Tuttavia particolare importanza assume in questo “gioco” la “responsabilizzazione”, l’assunzione di un “ruolo” da parte di ciascun partecipante (soggettista, sceneggiatore, fotografo, regista, scenografo, addetto alla colonna sonora ecc.) in modo da creare un “set” ideato autonomamente ove siano evidenziati e riconoscibili gli elementi studiati nella parte propedeutica.

Il risultato minimo del laboratorio dovrà consistere comunque nella formazione di uno “spettatore consapevole”, in grado di “leggere” il film nei suoi principali elementi costitutivi. Per chi scrive, sarebbe già un risultato soddisfacente.

PRELIMINARI AL CORSO

I partecipanti devono essere forniti di un blocco per appunti. Nel primo incontro viene loro distribuito un questionario contenente domande rivolte a ottenere informazioni sulla loro conoscenza del cinema, sui generi preferiti, sugli elementi di prioritaria importanza immediatamente percepiti, la loro frequentazione della sala cinematografica, sul loro interesse personale per il cinema, letture effettuate, nozioni elementari acquisite ecc. Le risposte vengono discusse in classe.

SCHEMA DI PROCEDIMENTO DELL'ANALISI

Operazioni sul corpo del film:

Segmentare

Stratificare

Enumerare/ordinare

Ricomporre

Modellizzare.

Segmentare significa suddividere l'oggetto(film nella sua interezza) in diverse parti, ad es. albero, tronco rami foglie ecc.

Stratificare significa procedere ad un'indagine trasversale "per sezioni", per cogliere tutti gli elementi (tagliare tronco dell'albero)

Enumerare e ordinare significa recensire gli elementi emersi dalle operazioni precedenti e ordinarli allo scopo di formare la Mappa Descrittiva dell'oggetto

Ricomporre significa ricostruire il quadro globale raggiungere una visione unitaria dell'oggetto e dei suoi principi di costruzione e di funzionamento.

LA SCOMPOSIZIONE DELL'OGGETTO 1

Da dove cominciare?

Suddividiamo il testo(è sempre il film, detto altrove anche "oggetto") in segmenti che indichiamo come Unità di contenuto, dalla maggiore alla più "piccola": questo tipo di scomposizione si chiama "scomposizione lineare, o della linearità, e corrisponde all'operazione precedentemente definita "Segmentazione".

Episodio: nel film ci sono più storie, isoliamone una (sarà un segmento grosso)

Sequenza: parte autonoma del film delimitata da una "punteggiatura" all'inizio e alla fine: dissolvenza, tendina, stacco, iris ecc.(tipi di dissolvenza)

Inquadratura: Pezzo di film delimitato da due arresti del motore della macchina da presa(cioè da un arresto precedente al successivo)

Immagine: l'immagine cambia ad ogni singolo movimento.

SCOMPOSIZIONE DELL'OGGETTO 2

La seconda scomposizione riguarda lo "spessore" cioè l'individuazione e l'incidenza delle componenti delle Unità di contenuto che abbiamo isolato.

Dopo la scomposizione del film in segmenti, vale a dire in episodi, sequenze, inquadrature e immagini, si considerano i loro elementi interni: spazio,

tempo, azione, figuratività, musica ecc., e il loro gioco reciproco. La base del gioco può essere anche la Opposizione)

Si procederà quindi alla

Ricomposizione: riaggregare gli elementi individuati nella scomposizione. L'opera di ricomposizione contiene quattro fasi:

Enumerazione: si fissa l'appartenenza al segmento delle "presenze", elencandole numericamente

Ordinamento: è un'operazione di sintesi, in cui si evidenzia il "posto" di ciascuna componente del film. Ogni elemento viene attribuito al segmento (scomposizione lineare) e al suo livello espressivo (scomposizione dello spessore).

Ricompattamento: sintesi dell'intero testo esaminato, ristretta, allo scopo di individuare il nucleo centrale del film, il suo andamento e la sua struttura portante.

Modellizzazione: E' uno schema che parte dalla visione complessiva dell'oggetto concentrata sulla ricerca delle sue linee di forza e gli andamenti ricorrenti. In pratica come è costruito e come e se funziona. La modellizzazione in breve deve fornire la chiave di lettura del film e metter in luce la sua intelligibilità come testo sotto esame.

LE COMPONENTI CINEMATOGRAFICHE.

IL LINGUAGGIO

All'esplorazione del linguaggio concorrono più modalità, individuabili come:

significanti

segni

codici

Significanti sono divisi in due ordini, visivi (attori, oggetti, spazi, scritte) e sonori (voci over, musica, rumori)

Segni. I segni principali designano, "testimoniano" in certi casi l'esistenza di un oggetto senza descriverlo (Es. un mozzicone acceso indica la presenza di qualcuno, ma non dice chi sia). In questo caso il segno si denomina **INDICE**

Se il segno ci dà i contorni dell'oggetto, come nell'immagine semplice, ma non manifesta legami con esso, almeno di tipo esistenziale (una foto, un quadro), siamo in presenza di un segno detto **ICONA**

Se il segno è di tipo convenzionale e sta per qualcos'altro a cui rimanda per corrispondenza codificata (un sombrero per il Messico) il segno prende il nome di **SIMBOLO**

I CODICI

Definizioni di codice: Per codice possiamo intendere uno specifico dispositivo di "corrispondenze", ad es. alfabeto Morse, dove una serie di punti e trattini stanno per le lettere alfabetiche

Un repertorio di segnali dotati di senso per convenzione, come il codice marinaro

Una raccolta di norme di comportamento.

Nel nostro caso troveremo tutti e tre i tipi operare congiuntamente.

I codici cinematografici sono le componenti che appartengono stabilmente e direttamente al **MEZZO** cinematografico, la parte tipica e integrante del suo linguaggio.

Essi sono distinti dai codici FILMICI, che sono componenti espressamente accolte DALL'ESTERNO, non legati al cinema in quanto tale, sono PRESTITI (da altri linguaggi, sistemi, ecc.) che diventano realtà filmiche solo ed in quanto presenti nel film. Naturalmente il film nasce dall'intreccio dei due ordini di codici.

Partiamo dai codici Tecnologici di base: supporto(pellicola), scorrimento(velocità di ripresa, 18- 24 fotogrammi/secondo), schermo. Aggiungiamo una sala buia.

CODICI DELLA SERIE VISIVA 1: ICONICITA'

Codici della denominazione e del riconoscimento iconico:

servono a identificare le figure che devono apparire sullo schermo

Codici della Trascrizione iconica:

definiscono meglio l'oggetto, avviano visivamente la corrispondenza fra "tratti semantici" e artifici grafici. Vi appartengono anche le Distorsioni di immagine (Es. Flou, lenti deformanti, "fuori fuoco" ecc.)

Codici della composizione iconica:

Determinano l'organizzazione dei rapporti fra gli elementi dell'immagine e la costruzione dello spazio schermico.

Codici della figurazione:

Determinano la distribuzione degli elementi che costituiscono l'immagine e i giochi dei contorni.

Codici della plasticità:

Ineriscono al rapporto fra figura e sfondo

Codici iconografici:

corrispondono alla costruzione di figure complesse(abbigliamento, elementi di distinzione di cose e persone)

Codici stilistici:

Sono "rivelatori di personalità(gangster, capo indiano, ballerina). In questi codici incide e si riconosce il "tocco" personale dell'autore.

CODICI DELLA SERIE VISIVA 2 COMPOSIZIONE FOTOGRAFICA

Rientrano in questa categoria la Prospettiva, l'Inquadratura, l'Illuminazione, Bianco e nero/colore

La prospettiva parte da un punto fisso centrale dell'immagine(scelto dalla macchina da presa) dal quale si deve far dipendere il dispiegamento degli oggetti nel campo visivo, in modo tale da sembrare allo spettatore come una visione dello spazio "naturale", con il rispetto dei canoni che operano nella visione del reale(vicino-lontano, linee di fuga costanti)

L'Inquadratura deriva da una scelta precedente che isola una porzione di spazio rispetto al resto. Parliamo perciò di In(quello che vediamo) e Off(quello che possiamo supporre senza vederlo).Appartengono all'inquadratura anche i modi di ripresa, la fissazione dei punti dai quali riprendere, e far guardare l'oggetto

I CAMPI e i PIANI di ripresa sono gli strumenti visivi che denotano azione e personaggi. Distinguiamo:

Campo lunghissimo: vi rientrano le riprese di solo ambiente(Il deserto)

Campo lungo: nell'ambiente appaiono e diventano riconoscibili personaggi e azioni(Uomo sul cammello)

Campo medio: l'azione conquista il centro, l'ambiente va sullo sfondo(Uomo su cammello spara)

Campo totale: persiste il campo medio e si avvicina la Figura Intera, azione al centro

Figura intera: il campo è dedicato al personaggio.(O ad una cosa ritratta per intero)

Piano Americano: personaggio ripreso dal ginocchio in su, con "aria" sopra la testa

Primo piano: personaggio a tutto schermo, ripreso solo col volto e le spalle

Primissimo piano: accentuazione del volto e evidenziazione della mimica facciale

Dettaglio: solo particolari (cicatrice sul volto del gangster)

= angolazioni di ripresa:

frontale; dall'alto in basso(plongée, come se piovesse); dal basso(contre-plongée)

=Inclinazioni della macchina da presa: normale(sulla linea dell'orizzonte),obliqua(Destra o sinistra), verticale(posta a 90 gradi rispetto all'oggetto).

Icodici di questa serie rappresentano quindi l'insieme dei punti di vista possibili sul mondo a disposizione del cinema e del suo principale veicolo visivo, la macchina da presa(d'ora in poi anche mpd). Sono elementi di grammatica ma anche di "retorica", in quanto costituiscono il film come oggetto di linguaggio, ma ne fissano anche le forme finali e la fonte stessa del suo effetto spettacolare.

L'Illuminazione può essere naturale o artificiosa secondo le esigenze(Es. musical=artificiosa; Monument Valley sarà al naturale)

Colore: sulla scala della tonalità ripete gli stessi argomenti dell'illuminazione.

CODICI DELLA SERIE VISIVA 3 LA MOBILITA'

La mdp può essere usata come Fissa(come ai tempi di Lumière) o in movimento(invenzione del carrello – vediamo come "fuori dal finestrino del treno)

La mdp fissa suggerisce un senso di distacco dall'oggetto,e dal reale(qualunque cosa succeda non mi muovo – usata nel piano-sequenza,Segreti e bugie,penultima scena), mentre la macchina mobile è legata all'idea di coinvolgimento

(attivo o passivo) e all'intenzionalità soggettiva dell'autore.

La mobilità si ottiene montando la mdp su un'appropriata strumentazione:

Panoramica: la mdp si muove sul proprio asse(perno su cui viene fissata) permettendo riprese in orizzontale(destra/sinistra) obliqua, verticale.

Carrellata: mdp fissata su un carrello posto su un binario(o altro mezzo, anche una moto) che permettono movimenti : Carrellata in avanti e all'indietro si dicono anche frontali, ma i carrelli permettono anche altre riprese: Carrello laterale(anche 90 gradi in orizzontale rispetto al profilo del personaggio) Carrello circolare(giro completo intorno a cosa o persona) Si chiama Carrellata anche la ripresa da una Gru fissa

Zoom: movimento "virtuale" effettuato con l'apposita lente senza interventi sulla mobilità dell' mdp

Dolly: mdp fissata a piccola gru semovente che permette diversi movimenti ("snodati")con approcci a vari campi(finale C'era una volta il West).

Camera-car: mdp posta su un'automobile(riprese di inseguimenti ecc.)

Carrellata a mano: movimenti del carrello fatti di persona senza altri aiuti, intervento diretto dell'autore in particolari riprese(che gli stanno più a cuore)

Steady-cam: girato anch'esso a mano, con la mdp fissata al corpo dell'operatore con ammortizzatori che ovviano agli sbalzi della semplice ripresa a mano(anche se gli "sbalzi" sono voluti dall'autore per dare maggiore impressione di realtà).

CODICI SONORI sono tutti gli interventi previsti come "ausiliari" alla scena: sono "on screen"(fucile che spara) off-screen e over(non provenienti dallo spazio fisico della vicenda ripresa), Rumori, Musica. Con essi si carica di senso l'inquadratura.

CODICI/ TRACCE GRAFICHE

Didascalie, sottotitoli, scritte(con o senza rilevanza diegetica, cioè sulla narrazione)

CODICI SINTATTICI

L'immagine cinematografica deve svilupparsi lungo una sua continuità e una durata, in modo che il risultato sia l'acquisizione di un senso. Come nella scrittura, si tratta di costruire qualcosa che somiglia a un periodo del discorso, agendo da un punto all'altro anche mediante una specifica punteggiatura che ne scandisca le fasi iniziale e finale (nel caso nostro, stacchi, dissolvenze ecc.).

Il codice sintattico quindi è rivolto a regolare delle Associazioni di Segni(v. sopra) e la loro organizzazioni in unità più complesse, andando al contempo a costituire i LEGAMI da cui risulterà il senso intelligibile (della scena). Pensiamo subito al montaggio, per ora senza ulteriori approfondimenti.

Restando al contenuto dell'immagine, avremo quattro tipi di Associazione:

Per Identità, per analogia/contrasto, per prossimità, per transitività.

Identità: (A=B) due immagini riferite allo stesso oggetto,anche se rappresentato in modo diverso(Es. alterando i piani)

Analogia/contrasto: Immagini contigue e complementari(bello lui bella lei; bello/brutto)

Prossimità:Elementi sono contigui come nei casi di campo/controcampo o di montaggio alternato)

Transitività: un'immagine si prolunga nella successiva(A dentro B)Es in 1estrae l'arma in 2 spara.

Forme di base sintattiche sono il piano-sequenza, il découpage e il cosiddetto montage-re.

Il piano-sequenza è una ripresa in continuità in cui tutti gli elementi,anche con più fattori di azione, sono contenuti nella stessa inquadratura (avvengono e sono ripresi "in tempo reale")(Finale di C'era una volta il West)

Il Découpage letteralmente si può intendere per quel che risulta dopo due tagli di forbice, uno sopra e uno sotto. Le immagini diverse si assemblano per costruire nell'insieme una stessa situazione, di cui ciascuna immagine è un aspetto(Campo+Controcampo)

Il c.d. Montage-re è l'assemblaggio di immagini sprovviste di un diretto legame fra loro, ma lo acquistano dal momento in cui e per il solo fatto di essere messe vicine(Es. vanesio accoppiato a pavone).

ANALISI DELLA RAPPRESENTAZIONE

Per rappresentazione intendiamo una situazione in cui si fa presente qualcosa di assente,che si "raffigura" e in qualche misura ci appare con un'opera di "sostituzione", in quanto con essa si ri-presenta il mondo, ovvero si costruisce un "mondo a sé".

L'immagine filmica si articola in tre livelli di rappresentazione, che si fondono per costituire il senso di quanto stiamo vedendo:

messa in scena = è il "setting",preparazione del "Set" = si dispongono gli elementi

messa in quadro = è il momento della ripresa = si precisano le modalità della Scena
messa in serie = fase del montaggio = si definiscono i legami fra le scene (1+2+3...)
Nella messa in scena si “arreda” il film: in essa confluiscono i dati che vanno ordinati secondo le indicazioni di base (pensiamo alla scheda anagrafica) che chiamiamo Informanti; gli elementi impliciti delle scene (traino della trama, per così dire) che sono gli Indizi disseminati in esse; i Temi, che indicano le unità di contenuto e ci portano al nucleo centrale del film e dell’organizzazione del testo; infine i Motivi, cioè la “molla” che chiarisce la vicenda principale, con i suoi giochi di sottolineature e di contrappunto. Nella messa in quadro interviene la forma espressiva assunta dalla scena, dall’inquadratura, angolo di ripresa ecc. Inoltre definisce il tipo di sguardo che si getta sulla scena, si scelgono il punto di vista, il movimento di macchina, lo spazio e la durata dell’inquadratura ecc..
La messa in serie è il montaggio ragionato del “girato” secondo le previsioni del copione ecc.

SPAZIO E TEMPO NEL CINEMA (IN BREVE)

Lo spazio agisce su tre assi principali, In/Off (anche l’off partecipa alla scena, è lo spazio “nascosto”) statico/dinamico (lo statico introduce il movimento, il dinamico segue con movimenti propri il personaggio/oggetto)

Da notare lo spazio Eccentrico, frutto di distorsioni volute dall’autore: si ha allora il Decadrage, distorsione che procede da un punto di vista “non giustificato”

E lo spazio Nomade, che rimanda ad un fuoricampo che, nell’intenzione dell’autore, integra quanto appare in campo.

Come Tempo cinematografico intendiamo una data collocazione in una data epoca, ma anche il flusso degli eventi attuali rappresentati, questi ultimi possono essere disposti anche in maniera non cronologica, ossia in modo “anacronico”. Perciò avremo un tempo lineare, un tempo ciclico (inizio e fine non identici ma analoghi), Circolare (dove l’inizio è uguale alla fine).

La Durata si commisura alle porzioni del film, nel piano-sequenza il tempo reale è uguale al tempo rappresentato, nella scena la serie delle inquadrature viene “montata” per ottenere una perfetta corrispondenza tra tempo di rappresentazione e tempo rappresentato.

Abbiamo una durata “abnorme” se il tempo viene dilatato (o concentrato) quando l’autore ad es. vuole soffermarsi, con una durata maggiore del tempo reale, su dettagli (o vuole tagliare corto).

Abbiamo l’Ellissi quando si rende esplicito nel passaggio da una scena all’altra il “salto” di tempo intercorso tra due scene contigue

LA COMUNICAZIONE

Nel nostro caso, abbiamo due soggetti, il destinatario e il destinatario (lo spettatore) che devono rendere comune (comunicare, passare da un individuo all’altro, interagire, effettuare uno scambio, una trasmissione) un oggetto, che indichiamo nel TESTO.

I due soggetti assumono ciascuno per la sua parte, un atteggiamento determinato nella conversazione: chi parla (parlante) raffigura se stesso, ma al contempo rappresenta nel

suo discorso anche il destinatario(ascoltatore): si danno ciascuno un ruolo, un titolo, un atteggiamento.

Quando interviene il TESTO, si introduce un vincolo al discorso: il testo cioè, come oggetto dello scambio, fissa anche i termini dello scambio, dettando i suoi principi regolativi. Il testo così si presenta sia come oggetto della comunicazione sia come suo esclusivo terreno. Nel film, l'autore è il destinatore, lo spettatore è il destinatario, e il testo (l'oggetto) è il film stesso.

L'esercizio della funzione comunicativa è legato all'assunzione di un PUNTO DI VISTA.

Nel cinema, il pdv è il punto in cui viene collocata la mdp, il punto da cui è stata colta la realtà che appare sullo schermo.

Consideriamo ora il pdv dentro l'immagine: l'autore deve comunicare: da "occhio dell'emittente" che ha posizionato l'obbiettivo e scelto lo spazio, si passa immediatamente ad una scelta: si riprende un luogo e uno solo in cui l'immagine (filmabile) è stata costruita e colta dalla mdp(filmato). Qui interviene l'autore, con una sua personale CIFRA, a dislocare i diversi elementi dentro la figura, e animarli. La cifra in altri termini è la spia dell'autore, ne segnala la presenza e la personalità.

Quindi il quadro di riferimento del punto di vista abbraccia le capacità "recettive" del destinatario, e ne mette in moto il Vedere, il Sapere, il Credere. Oltre l'occhio(pdv in senso letterale), sono in gioco la sua capacità cognitiva(pdv in senso figurato), e la sua capacità di cogliere Valori di Riferimento(pdv in senso traslato), cioè "il messaggio" del film, che il film propone in modo assoluto(il film non si può cambiare)

In un primo piano, c'è la scelta di una parte del corpo(=vedere)ripresa in modo frontale(=sapere= mimica del volto)che comunica qualcosa come in uno specchio(credere, specchio dell'anima).

Indichiamo ora con SGUARDO un termine che ingloba vedere,sapere e credere: con lo sguardo passiamo dal pdv agli atteggiamenti comunicativi che ne derivano, concretizzabili nelle forme dell'Oggettiva, Oggettiva Irreale, Interpellazione, Soggettiva. L'oggettiva è un campo totale con una situazione complessiva(Persone,oggetti,azione:Master shot)che non presenta nessun elemento che al suo interno proponga un suo pdv. Il destinatore rimane "neutro" e il destinatario somiglia a un testimone(Es. nella scena si riporta una TV che trasmette un Tg: il pdv non "appartiene" a nessuno)

L'Oggettiva irreale mette il destinatario/spettatore di fronte alla profonda intenzionalità comunicativa,che va oltre la raffigurazione. Sono i movimenti di macchina anomali, vertiginosi, con inquadrature "a piombo",ad es..Assistiamo al protagonismo assoluto della mdp e dell'intera macchina-cinema, e viene dato allo spettatore il ruolo attivo di interprete del vedere totale(movimento avvolgente)del sapere(capacità allusiva della mdp,oltre il rappresentato) del credere(senza perplessità o rifiuto):l'oggettiva irreale spinge lo spettatore ad una marcata identificazione con la mdp e ad una adesione assoluta al visto,appreso e "inteso".

L'interpellazione riguarda le didascalie, viene da voci over, scritte, sguardi in macchina Diretti allo spettatore per chiamarlo in causa, e per fornirgli al contempo le "istruzioni" relative al progetto comunicativo del film. C'è un vedere parziale(a me gli occhi), un sapere senza narrazione(discorsivo)il credere è "fiduciario"(le cose che vi dico le ho viste..).

Nella Soggettiva lo spettatore “diventa” attore, il quale per così dire gli presta i propri occhi. Passato “nello” sguardo dell’attore, lo spettatore prende un ruolo attivo entrando in campo attraverso gli occhi dell’attore, non solo, ma anche con i suoi pensieri e le sue Credenze

NOZIONI GENERALI

Campo
Inquadratura
Produttore
Soggetto
Trattamento
Sceneggiatura
Scenografia
Casting
Colonna sonora

–

La scena cinematografica
Spazio dinamico e fuoricampo
La scena diegetica

–

Il montaggio
Montaggio invisibile
L’ellissi
La dissolvenza
Flashback/flashforward
Il montaggio parallelo
Il montaggio alternato

–

LETTURE E ANALISI
Due sceneggiature: dal soggetto al trattamento alla sceneggiatura
F. Truffaut: gli anni in tasca
F.Solinas/J.losey: Mister klein

–

ESERCIZI
Costruzione di un soggetto, sceneggiatura di una scena, costruzione di una sequenza.