

Capitolo 5

La fotografia: *Il punto di vista*

IL PUNTO DI VISTA

Luce INTRADIEGETICA
(la fonte di luce fa parte della messa in scena)

LA FOTOGRAFIA

Attraverso il gioco delle luci e delle ombre lo spazio cinematografico acquista senso e diventa narrazione

Luce EXTRADIEGETICA
(la fonte di luce proviene dalle lampade di ripresa cinematografica)

Qualita'

illuminazione contrastata

illuminazione diffusa

Direzione



Sorgente

B/N - Colore

Velocità di scorrimento

Proiezione a 24 foto/sec

Ripresa a 8 → 64 foto/sec

Accelerazione
(ripresa a < 24 f/s)

Rallenty
(ripresa a > 24 f/s)

Time-lapse
(ripresa a 1 f/m-h-g)

High-speed
(ripresa a migliaia f/s)

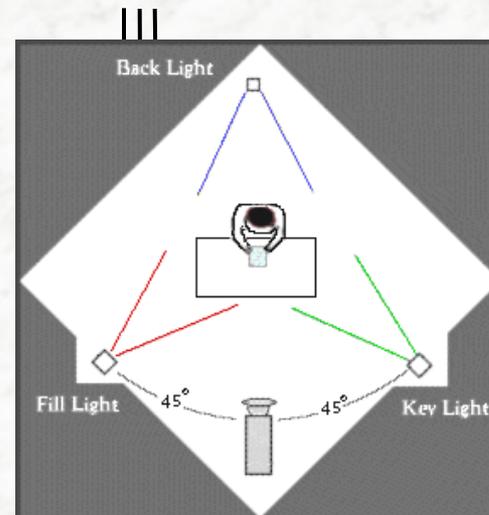
Luce frontale

Luce laterale

Controluce

Luce dal basso

Luce dall'alto



Key light

Fill light

Back light

Viraggio

Imbibizione

Colorazione a mano

Technicolor

Pellicola a colori

Scala dei grigi



LA LUCE

Illuminare uno spazio, o un personaggio, impone allo spettatore un punto di vista

La prima distinzione è tra **luce intradiegetica** e **luce extradiegetica**.

- ✓ La luce si definisce **INTRADIEGETICA** quando le fonti di luce fanno parte della messa in scena, della storia raccontata: lampadine, candele, ecc.





LA LUCE

- ✓ La luce **EXTRADIEGETICA** invece è quel tipo di illuminazione prodotta da riflettori e superfici riflettenti che esistono solo nella realtà produttiva del film, e non vengono mai mostrati dalla macchina da presa

Luce intra ed extradiegetica entrano continuamente in discussione tra loro, ponendosi spesso **l'una al servizio dell'altra**. Essendo la verosimiglianza lo scopo ultimo del cinema classico, l'illuminazione del volto di un attore, necessaria a dare “spessore” al personaggio, viene spesso giustificata nella scena da una fonte luminosa diegetica, sia essa una lampada in interni, o la luce della luna.





LA LUCE

Le caratteristiche fondamentali della luce sono:

- ✓ **Qualità**
- ✓ **Direzione**
- ✓ **Sorgente**
- ✓ **Colore**





LA LUCE - Qualità

Un'opposizione classica e fondamentale quando si fa riferimento alla funzione *espressiva*, alla **qualità della luce**, è quella tra

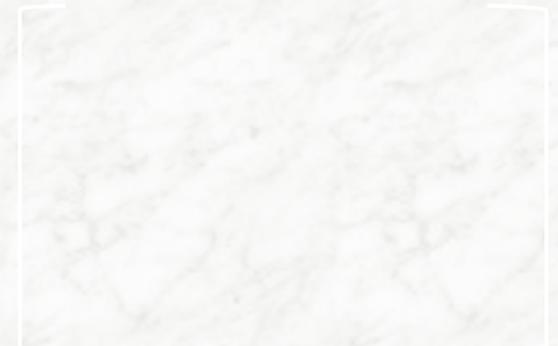
- **ILLUMINAZIONE CONTRASTATA** (luci *dure*)
- **ILLUMINAZIONE DIFFUSA** (luci *morbide*)

In natura, la luce contrastata equivale al sole a mezzogiorno, mentre quella diffusa è come una giornata lievemente coperta da nuvole.



LA LUCE - Qualità

- ✓ L'illuminazione **CONTRASTATA** si ottiene attraverso l'uso di un'illuminazione **diretta** che crea **contrasti netti** all'interno dello spazio rappresentato da zone di luce e zone d'ombra, con margini sempre ben delineati. Tale soluzione espressiva viene spesso utilizzata per raccontare situazioni narrative di particolare intensità, per **drammatizzare i conflitti**, in particolare quelli **psicologici**, ad esempio illuminando il viso con un contrasto netto, per sottolineare il carattere ambiguo del personaggio.





LA LUCE - Qualità

- ✓ Tipico delle immagini a forti contrasti luministici è anche dar vita a **spazi privilegiati**, di solito quelli più illuminati, che catturano subito l'attenzione dello spettatore e permettono di conferire, allo spazio o all'evento stesso ripreso, un **particolare e voluto rilievo narrativo**.





LA LUCE - Qualità

- ✓ L'illuminazione **DIFFUSA**, al contrario, dà vita ad una rappresentazione più omogenea dello spazio, e ricorre spesso in situazioni narrative meno forti, più distese e, a volte, a carattere idilliaco.





LA LUCE

Le caratteristiche fondamentali della luce sono:

- ✓ **Qualità**
- ✓ **Direzione**
- ✓ **Sorgente**
- ✓ **Colore**

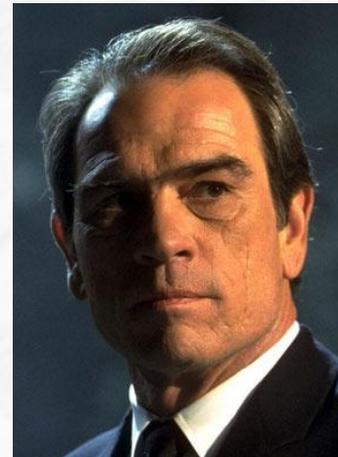




LA LUCE - Direzione

La direzione pone il problema del rapporto spaziale, del percorso che la luce compie fra la sua fonte e il suo oggetto. Si possono disegnare diverse forme di traiettorie:

- ✓ La **LUCE FRONTALE**, che tende ad eliminare le ombre e ad **appiattire l'immagine**
- ✓ La **LUCE LATERALE**, che al contrario tende ad **scolpire i tratti del volto** e accentua ombre e luci





LA LUCE - Direzione

- ✓ Il **CONTROLUCE** proviene da dietro il soggetto illuminato, **stacca la figura dal fondo** e ne evidenzia i contorni, creando delle sagome
- ✓ La **LUCE DAL BASSO** suggerisce la provenienza della luce da un punto al di sotto del soggetto. Distorce i tratti del volto creando **forti effetti drammatici**
- ✓ La **LUCE DALL'ALTO**, che tende a suggerire la presenza di una **luce diegetica sopra il personaggio** (ad es. un lampione)





LA LUCE

Le caratteristiche fondamentali della luce sono:

- ✓ **Qualità**
- ✓ **Direzione**
- ✓ **Sorgente**
- ✓ **Colore**





LA LUCE - Sorgente

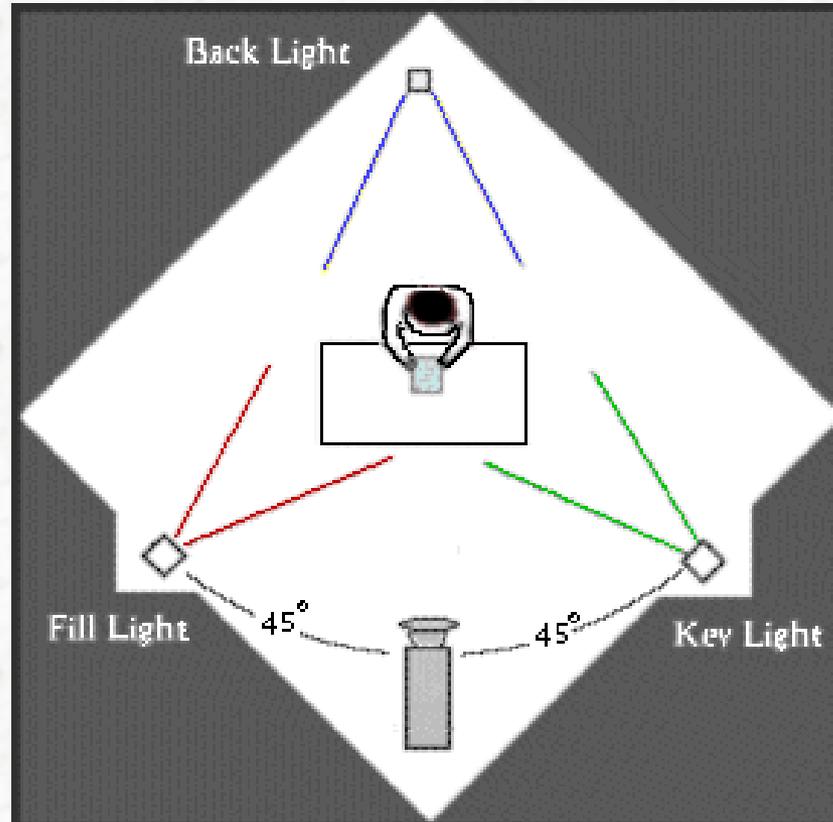
Il discorso della direzione della luce è in realtà molto parziale se non teniamo conto della questione delle **sorgenti dell'illuminazione**. Raramente infatti il profilmico è illuminato da una sorgente di luce.

Il cinema americano classico privilegia un **sistema a tre luci**:

- ✓ La **KEY LIGHT**, posta quasi frontalmente, è la fonte di luce primaria, che determina l'illuminazione dominante e struttura le ombre principali.
- ✓ La **FILL LIGHT**, posta lateralmente, serve a “riempire” l'immagine, per attenuare o eliminare le ombre create dalla *key light*.
- ✓ La **BACK LIGHT**, posta alle spalle del personaggio e leggermente più in alto, serve per “staccare” l'immagine.



LA LUCE - Sorgente



Il personaggio è messo in evidenza dalla *key light*,
scolpito dalla *fill light*
e staccato dallo sfondo dalla *back light*



L'ILLUMINAZIONE

Nel **cinema classico americano** la luce, così come tutti gli altri elementi che costituiscono il *linguaggio cinematografico* (le scale dei campi e dei piani, l'inquadratura mobile, il montaggio ecc.), è asservita a una logica narrativa centrata intorno alla figura del **personaggio** (non solo nei suoi aspetti esteriori ma anche *interiori*) per favorire, nello spettatore, i processi di riconoscimento, proiezione e identificazione.

Il **cinema moderno**, da Rossellini alla *Nouvelle vague*, a Cassavetes, agisce con le luci in modo *minimale*, con l'unico scopo di corrispondere, in modo documentaristico, alla **realtà**. Vale a dire che le luci del mondo vengono riprodotte così come sono, senza essere trasformate dalle necessità del racconto o del senso (senza cioè una funzione "semantica" o significante). L'illuminazione sarà così **drammaticamente indifferente**: ciò che conta è che essa **renda conto del reale**.



L'ILLUMINAZIONE

La fotografia classica si costruisce su tre **imperativi**:

La **simbolizzazione**. Qui la luce si “metaforizza”, con allegorie e simboli che impongono allo spettatore un senso unico, al quale non può sfuggire. Tipico dell'espressionismo tedesco, ha poi influenzato grandemente il cinema classico americano.

La **gerarchizzazione**. Determina, all'interno di ogni inquadratura, ciò che è importante e ciò che lo è meno, ciò che è più visibile e ciò che è più nascosto (spesso l'elemento principale è l'attore).

La **leggibilità**. La luce deve servire a rendere ogni immagine chiara e riconoscibile.

La luce classica è fortemente **codificata**
e al servizio dell'**unicità di senso** che il
regista vuole imporre



LA LUCE

Le caratteristiche fondamentali della luce sono:

- ✓ **Qualità**
- ✓ **Direzione**
- ✓ **Sorgente**
- ✓ **Colore**





IL COLORE

Il **COLORE** gioca, insieme alla luce e in stretta connessione con essa, un ruolo di primo piano nella composizione dell'immagine, nella sua **articolazione significativa**.

Ad esempio, i **colori chiari** attraggono lo sguardo più di quelli scuri, come i toni caldi (rosso-arancione-giallo) ci attraggono maggiormente di quanto non facciano quelli **freddi** (dal viola al verde). Una macchia di colore rossa in un'inquadratura dominata da tonalità fredde cattura immediatamente lo sguardo dello spettatore, imponendo così una lettura dell'immagine e una sua **gerarchizzazione** ben determinate.

Non bisogna però cadere nell'equivoco, frequente, di dare un significato simbolico a determinati colori (ad esempio il "discutibile" parallelo tra giallo = tradimento). Spesso invece **la funzione significativa del colore poggia sull'associazione arbitraria tra un colore e un personaggio o un motivo**, in modo tale che le apparizioni successive di quel colore rinvino all'elemento associato.



IL COLORE

Il colore si afferma in modo decisivo sul bianco e nero solo negli anni cinquanta, come accrescimento delle **potenzialità realistiche del cinema**. In realtà, i colori della pellicola vergine *a colori* erano **troppo vividi** per corrispondere alla realtà, ed è per questo che i primi generi cinematografici a sfruttare la nuova pellicola sono stati quelli più “spettacolari”, come il musical (il cinema dell’immaginario per eccellenza), oppure il western.

Ma l’avvento del colore non portò radicali mutamenti a livello filmico, almeno non così importanti come quelli succeduti all’avvento del sonoro. Questo anche perché **di colore si poteva già parlare anche per il cinema *in bianco e nero***, che giocava a fini espressivi tutta la **gamma dei grigi** che andava dal bianco al nero.

Distinguiamo la pellicola **COLORATA** dalla pellicola **A COLORI**



IL COLORE - *La pellicola colorata*

Il **cinema delle origini** conosceva già il colore, e lo sfruttava a fini spettacolari ma anche significanti (il blu scuro per il cielo notturno, il rosso del fuoco). Vediamo come veniva **“colorata”** la pellicola:

✓ **Il pennellino**. Già nel 1896 i film venivano **colorati a mano, fotogramma per fotogramma, mediante pennelli sottilissimi**. La tecnica venne poi migliorata con il **pochoir**, una tecnica simile alla serigrafia: taglio di una matrice e stesa del colore solo sulla zona “sagomata” dal taglio.



IL COLORE - La pellicola *colorata*

✓ **L'imbibizione**. Ha lo scopo di dare al film una **tinta generale** senza che l'immagine argentea sia modificata. Veniva eseguita immergendo le spire di pellicola in una vasca piena di colorante.



✓ **Il viraggio**. Permette di **colorare solo le parti nere** (nel negativo sono quelle colpite dalla luce) del fotogramma e lasciare invariate le parti trasparenti. Consiste nel trasformare i sali di argento in altri metalli colorati.

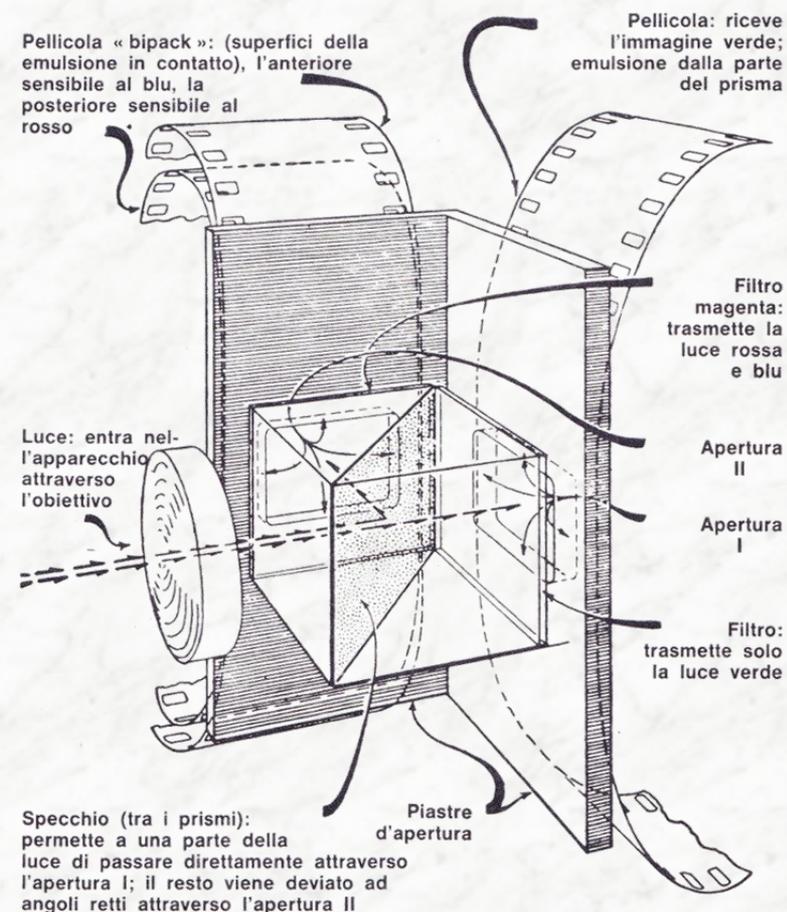




IL COLORE - La pellicola *a colori*

✓ Il Technicolor. E' il primo sistema industriale per la riproduzione fotografica del colore, e in pratica l'unico fino all'avvento (primi anni '50) della pellicola a colori (Eastmancolor).

Il Technicolor si basa sulla *sintesi additiva* in ripresa, che analizza ogni colore nei suoi componenti principali *rosso, verde e blu* grazie a tre filtri colorati. Dopo diverse fasi di trattamento e bagni colorati, le tre pellicole vengono ricomposte in un'unica e proiettata sullo schermo attraverso un filtro colorato: si ottiene così un'immagine che riproduce i colori naturali, dati dalla **somma dei colori primari**.



Schema della zona del mascherino della cinepresa Technicolor a tre bande che illustra come tre pellicole bianco e nero, sensibili ognuna a un diverso colore, vengono esposte simultaneamente.



IL COLORE - *La pellicola a colori*

Il primo film ad essere stato girato con la tecnica del Technicolor è stato **Becky Sharp**, di Rouben Mamoulian, nel 1935.

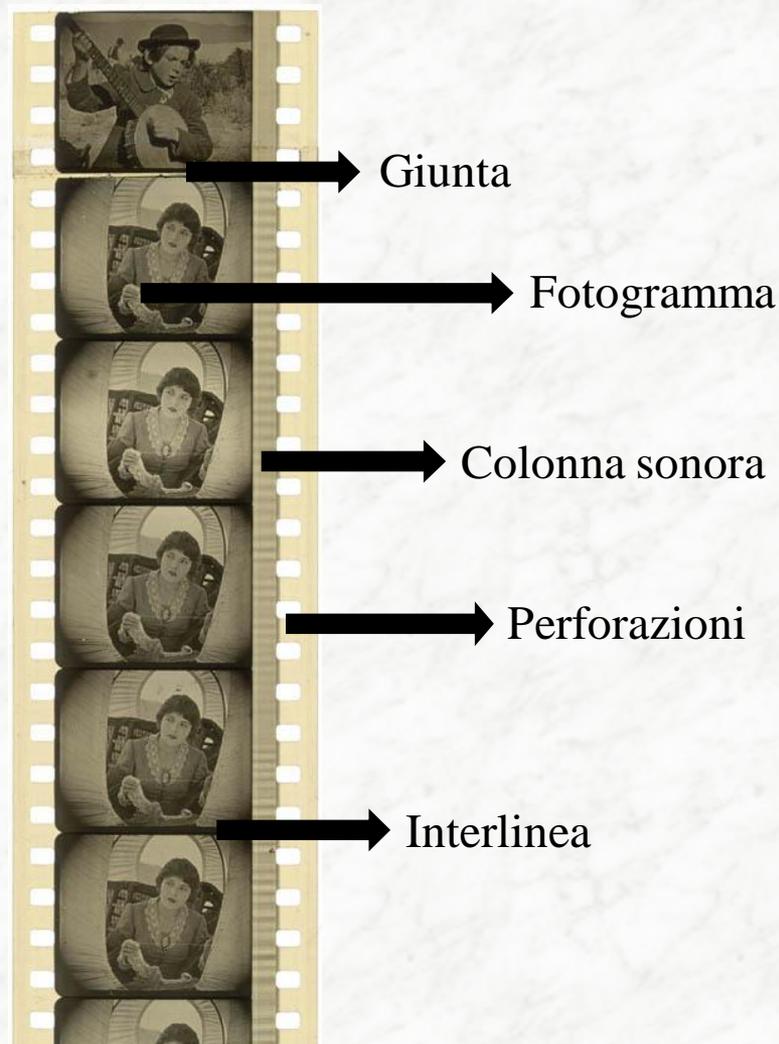


LA PELLICOLA

La pellicola è formata da un *supporto di cellulosa o materiale plastico* sul quale viene stesa un'*emulsione sensibile alla luce*, formata da *sali d'argento sospesi in gelatina*.

L'**emulsione**, quando viene esposta alla luce, subisce una modificazione: i sali d'argento danno luogo ad un'**immagine latente**. In fase di sviluppo i sali d'argento colpiti dalla luce si trasformano in argento metallico, cioè **anneriscono**, mentre le parti non esposte alla luce rimangono trasparenti (negativo).

Fino agli anni '50 il **supporto** era **nitrato di cellulosa (celluloide)**, infiammabile ed instabile, poi acetato di cellulosa (**safety film**), sicura ma soggetta a decadimento fisico (*vinegar syndrome*), infine oggi si usa il **poliestere**, il più stabile e resistente.





IL TEMPO

La velocità di svolgimento di un'azione e la **durata** complessiva di un film sono date innanzitutto dalla **velocità di scorrimento** (cadenza) dei fotogrammi per secondo (f/s) in fase ripresa e di proiezione. Dal cinema delle origini fino alla comparsa del sonoro, tale velocità di scansione è stata variabile (nella maggior parte dei casi 16 o 18 f/s). Con l'avvento del sonoro è aumentata a **24 f/s**.

Se durante la ripresa il numero di fotogrammi al secondo viene aumentato (> 24 , fino a migliaia f/s) o diminuito (< 24 , fino a 1 f/m-h-g), la proiezione a 24 f/s comporterà la **dilatazione** (**rallenty**: l'azione sembrerà svolgersi più lentamente del normale) o la **contrazione** (**accelerazione**: l'azione sembrerà molto più rapida) della durata temporale.

Sia l'*accelerazione* che il *rallenty* dell'immagine provocano una **frattura della contiguità** tra tempo diegetico, ovvero appartenente all'universo filmico, e tempo reale.



IL TEMPO - **Ellissi**

Si intende per **ELLISSI** cinematografica una **soppressione temporale più o meno consistente di eventi fra una scena e l'altra**. La prima cosa di cui ci si accorge quando c'è una ellissi, che spesso ma non sempre è anticipata da una **dissolvenza a nero**, è che è passato del tempo e sono accadute dei fatti che hanno cambiato lo stato delle cose, ma che noi non conosciamo, anche se lo intuiamo.

Il salto narrativo permette di annullare i ***tempi morti***, vale a dire quelle parti della storia che non essendo significative ed importanti nella dinamica narrativa non vengono prese in considerazione dal racconto e non vengono quindi mostrate.

L'ellissi non deve essere solo un modo sbrigativo per raccontare una storia senza dilungarsi troppo ma, confidando nella capacità dello spettatore di **riempire narrativamente quel "buco"**, diventa **parte stessa del racconto cinematografico**.