

## 3.2 LA RIPRESA CONTINUA

Il *découpage* è di gran lunga la più diffusa tecnica di traduzione registica del racconto sceneggiato, ma non l'unica. Ve ne sono infatti diverse altre che si risolvono in forme di **ripresa continua** (ing. *continuous shot* o *continuous take* o *in-one method* o *developing master* o *single developing shot*) che non spezzano la scena, riducendo drasticamente l'intervento del montaggio. Possono plasmare un intero film oppure solo una scena, caratterizzare lo stile di alcuni autori o interi momenti della storia del cinema.

Contrariamente a quanto si può pensare, alcune di queste tecniche sono più complesse del *découpage* e per questo sono spesso decise in fase di sceneggiatura. La scelta ha infatti evidenti ricadute sulla narrazione: se ad esempio la camera si muove seguendo un personaggio senza mai staccare, si dovranno necessariamente prevedere in fase di scrittura quei momenti che la tendenza sintetica del linguaggio cinematografico tenderebbe a sopprimere, oppure si dovranno inventare occasioni per consentire alla camera di passare in modo naturale da un personaggio all'altro.

Si tenga presente che le diverse tipologie di ripresa continua descritte di seguito (piano sequenza, long take, ripresa teatrale, effetto finestra, montaggio interno) non si escludono a vicenda e a volte si trovano nello stesso film.

Il **piano sequenza** (la locuzione deriva dal francese *plan-séquence*, mentre l'utilizzo del termine anglosassone *sequence shot* non è frequente) consiste di una sola, lunga e complessa inquadratura che, seguendo con movimenti di camera l'azione dei personaggi, copre l'arco narrativo di un'intera sequenza. Per *sequenza*, come si è già scritto,

si intende un insieme di inquadrature legate tra loro da una stringente logica narrativa: ad esempio, la visualizzazione di un'azione. Se si mostra il percorso di un personaggio dal momento in cui è in casa fino al suo arrivo in ufficio, tenendo conto del tragitto, si hanno almeno tre scene, che corrispondono al numero di luoghi ripresi, ma la sequenza è una sola e racconta il viaggio: se non vi sono stacchi, diviene un piano sequenza.

Quest'ultimo sostituisce le singole inquadrature che di solito riprendono la scena da diverse posizioni: nel piano sequenza la camera le percorre avvicinandosi o allontanandosi da personaggi ed eventi, offrendone diverse visuali, come nel montaggio vero, ma senza stacchi. Non si deve però confondere un *piano sequenza* con un *movimento composito*. A caratterizzare il piano sequenza non è la complessità del movimento, quanto il fatto che esso diviene sequenza, ovvero segmento autonomo di racconto. Il movimento composito, invece, ha bisogno della presenza di altre inquadrature per esaurire il contenuto narrativo di una sequenza.

Le ragioni per cui un regista sceglie il piano sequenza invece del *découpage* sono varie. Negli anni Sessanta prevaleva la convinzione che in qualche modo esso favorisse una restituzione più autentica della realtà, mentre negli anni Settanta è stato spesso utilizzato per garantire un certo distacco emotivo, grazie allo spostamento lento della camera da un soggetto a un altro, magari in ritardo sull'evento, come se fosse dotata di un'autonoma volontà. In quell'epoca è stato inaugurato anche il **piano sequenza temporale**, in cui due scene che si svolgono in tempi diversi vengono



(Fig. 3.7) In questo *piano sequenza* tratto da **Cronaca di un amore** (regia di Michelangelo Antonioni, 1950, IT) i due amanti perlustrano la zona in cui progettano di uccidere il marito di lei. La camera all'inizio segue il protagonista mentre sale sul ponte, poi comincia una carrellata circolare che riprende i due mentre litigano e si spostano, tornando infine al punto di partenza: si tratta di una metafora dell'impossibilità di uscire dai comportamenti che i due replicano nel tempo.



(Fig. 3.8) **1917** (regia di Sam Mendes, 2019, UK-USA) è costituito da molti *long take* uniti tra loro in modo da lasciare al pubblico l'impressione di due soli *piani sequenza* che raccontano l'odissea di un paio di soldati incaricati di recapitare un messaggio in prima linea. In effetti il piano sequenza è a volte solo apparente, dato che l'attacco tra due inquadrature può essere nascosto ricorrendo ad alcuni stratagemmi: il regista può far sostare la camera al termine della prima inquadratura su un'immagine che costituisce l'inizio della seconda, rendendo invisibile l'attacco, oppure può approfittare del passaggio di un ostacolo per cambiare inquadratura. L'esistenza di *tagli nascosti* (ing. *rope match*) non ha rilevanza sul piano linguistico, dato che il pubblico non se ne accorge.

unite in una stessa inquadratura, solitamente per esaltarne la continuità concettuale o tematica. Da allora il piano sequenza è stato utilizzato anche per sottolineare, negando lo stacco, il forte legame tra situazioni e personaggi diversi.

Il piano sequenza ha visto un grande rilancio, insieme a tutti i tipi di ripresa continua, negli anni Duemila, tanto da straripare dalla produzione indipendente e approdare al cinema mainstream. In queste opere viene valorizzata soprattutto la potenzialità del piano sequenza di far sentire lo spettatore dentro l'azione. Ciò diviene possibile quando si esalta la mobilità della camera passando rapidamente da un punto di interesse a un altro oppure seguendo un personaggio impegnato in azioni rocambolesche. L'attuale popolarità del piano sequenza ha portato alla realizzazione di diversi **one-take movie** (o *one-shot movie* o *continuous shot feature film*), film interi realizzati con un solo piano sequenza, vero o presunto.

Il **long take** (o *ripresa lunga* o *piano lungo*) è un'inquadratura la cui durata si prolunga in modo inusuale, non corrispondendo più al **tempo di lettura**, cioè il tempo che impiega lo spettatore a cogliere il contenuto figurativo dominante. Contrariamente al piano sequenza, che è realizzato con movimenti di camera più o meno complessi, il long take di solito è fisso o costituito da un movimento di camera semplice; inoltre, non esaurisce la sequenza. In Francia viene chiamato con il termine inglese *long take* (raramente *plan long*) per distinguerlo dal *plan-séquence* e questa suddivisione è stata adottata anche in Italia. Si deve però considerare che la gran parte dei testi anglosassoni utilizza il termine *long take* per qualsiasi forma di ripresa continua.

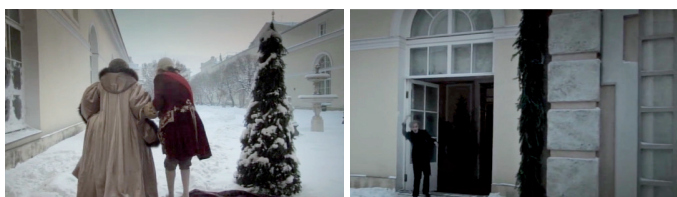
Quando il pubblico si accorge che la ripresa supera la durata usuale di un'inquadratura comincia a chiedersi cosa stia accadendo. Per il pubblico mainstream di solito



(Fig. 3.9) In **Lo squalo (Jaws)**, regia di Steven Spielberg, 1975, USA) la scena in cui il sindaco della città cerca di convincere lo sceriffo a non far chiudere le spiagge è realizzata in parte con una *montaggio interno*. Il dialogo si fa sempre più serrato: normalmente si sarebbe risolto con tagli via via più ravvicinati, invece in questo caso la camera non si muove e sono i due attori che progressivamente le si avvicinano, man mano che le battute diventano più incalzanti.



(Fig. 3.10) In **Hvítur, hvítur dagur** (regia di Hlynur Palmason, 2019, IS-DK-SE) uno psicologo chiede al protagonista di definire un giorno perfetto. A quel punto comincia a sentirsi una musica che accompagna tutta l'inquadratura successiva: si tratta di un *long take* della durata di 1 minuto e 50 secondi costituito da una carrellata laterale che segue l'imbarcazione guidata dal protagonista mentre porta la nipotina a pescare. Non accade nulla: i suoni d'ambiente si percepiscono appena, ma si comprende che la bambina è felice, orgogliosa del pesce catturato. Trattandosi di una sorta di risposta alla domanda posta nell'inquadratura precedente, il film non ha bisogno di mostrare il volto sorridente del protagonista con tagli ravvicinati. L'attore non può permettersi una mimica significativa, dato che interpreta un personaggio caratterizzato dall'estrema difficoltà a esprimere la propria emotività, così si sceglie una ripresa lunga che consente allo spettatore di immergersi soggettivamente nel vissuto dell'anziano: il rapporto appagante con la bambina basato non sulla parola, ma sulla natura, sul movimento, sul fare.



(Fig. 3.11) **Arca russa (Russkij Kovcheg)**, regia di Aleksandr Sokurov, 2002, RU-DE) è costituito da un solo *piano sequenza*. Per comprendere quanto esso sia più complicato rispetto alle normali procedure (cioè il *découpage*), basti pensare che al film hanno collaborato più di 4500 persone, tra cui 22 assistenti alla regia. Sono narrate le vicende della storia russa degli ultimi secoli, con la guida della voce fuori campo di un personaggio che non si vede, ma che si identifica con il punto di vista della camera. Costui interloquisce con un visitatore (un diplomatico francese dell'Ottocento) che percorre tutte le stanze dell'Ermitage di San Pietroburgo, una volta residenza imperiale e oggi museo. Attraversando le varie sale e i corridoi, i due visitatori si muovono anche attraverso le epoche della storia russa, incontrandone, senza essere quasi mai visti, i protagonisti. L'utilizzo così esteso del piano sequenza trasmette la sensazione che la storia narrata, pur dipanandosi nei secoli, costituisca un tutto unitario, con legami interni fortemente necessari.

rappresenta un intollerabile attentato alla propria capacità di attenzione, mentre per chi è abituato ad approcci autoriali può costituire un invito a esplorare livelli più profondi dell'immagine. Il prolungarsi dell'inquadratura, del resto, può in qualche modo liberare lo spettatore dall'attrazione esercitata dal suo contenuto figurativo e portarlo a riflettere su aspetti apparentemente secondari che la velocità dell'alternarsi dei quadri marginalizzerebbe.

Si parla di **ripresa teatrale** (ing. *tableau shot*) perché ai primordi del cinema i film erano ripresi con un'unica inquadratura e un solo punto di vista, come a teatro: l'intera narrazione si svolgeva all'interno dello spazio scenico. Poi la camera ha fatto irruzione in mezzo alla scena e ha cominciato a riprendere da diverse angolazioni e distanze.

Da allora non è stata più utilizzata, salvo in alcuni film d'autore in cui gli avvenimenti sono costretti, magari anche per una scena, entro una cornice in cui si svolge l'intera azione, con una sola inquadratura larga e senza movimenti di camera. In un certo senso, la cornice sembra coincidere con un'ideale boccascena. Non vi è alcuna allusione all'esistenza di un fuori campo. Questa modalità favorisce una sorta di distacco emotivo da parte dello spettatore che paradossalmente non esiste a teatro, dove



(Fig. 3.12) In questa scena di **Canzoni del secondo piano** (*Sånger från andra våningen*, regia di Roy Andersson, 2000, DK-NO-SE) un impiegato viene licenziato. Implora il suo capo di non farlo: dopo 30 anni di lavoro... La camera è fissa e tutta la scena si risolve in una sola inquadratura, lo stile dell'intero film. Questa *ripresa teatrale* permette al pubblico di osservare l'evento da una certa distanza, eppure l'impatto emotivo, alla fine, non è inferiore a quello offerto dal tipico *découpage* con piani ravvicinati. Ci si sente come i colleghi del personaggio, che spiano la tragedia che si compie senza intervenire e che alla fine chiudono le porte per non vedere e non sentire.



(Fig. 3.13) Un esempio di *effetto finestra* si trova in **Ida** (regia di Paweł Pawlikowski, 2013, DK-FR-PL-UK). La zia della protagonista, Wanda, ha appreso una verità per lei insostenibile e decide di suicidarsi. La camera rimane fissa su un'unica inquadratura, accompagnata dalla musica diegetica del giradischi che riproduce la *Sinfonia n. 41* di Mozart, il cui tono grandioso è vagamente discordante rispetto agli eventi. La donna fuma, esce due volte dall'inquadratura tardando a rientrare, pare voler uscire di casa, visto che ha indossato un cappotto, e invece inaspettatamente si getta dalla finestra. La musica continua indifferente, così come la camera, che sosta per una quindicina di secondi sul teatro della tragedia.

il coinvolgimento è garantito dalla presenza fisica degli attori e dalla stretta vicinanza con il pubblico.

L'**effetto finestra** (o *cornice indifferente*) viola uno dei patti impliciti tra film e pubblico: la promessa che la camera riprenderà tutto ciò che è essenziale per la narrazione. Cosa accade però quando la storia prosegue senza che la camera la insegua? Per fare un esempio: la camera rimane fissa mentre un personaggio si sposta, entrando e uscendo di campo; possono udirsi dei rumori, ma non si vede il personaggio provarli. È come se la scena fosse ripresa da una camera indifferente agli avvenimenti, come se quella non fosse un'inquadratura, ma una cornice, una sorta di spioncino rettangolare attraverso cui scorgere quello che accade oltre la parete, senza la possibilità di cambiare il punto di vista.

L'effetto finestra è diverso dalla ripresa teatrale. La seconda costringe l'intero spazio dell'azione entro il campo visivo della camera, mentre la prima suppone che quello spazio sia più vasto della cornice che dovrebbe visualizzarlo. Inoltre la camera rivela con la sua ostentata inerzia la propria presenza. Questa modalità di ripresa continua porta lo spettatore a investire risorse per decifrare i segnali che giungono dal fuori campo, evitando un'adesione

emotiva immediata e generando un alto tasso di straniamento: fa nascere curiosità, può sorprendere o può colpire in modo affilato.

Il **montaggio interno** è il meno appariscente tra le riprese continue. In una tipica scena cinematografica i personaggi sono ripresi da varie distanze apparenti conseguite avvicinando loro la camera, fisicamente o tramite un cambiamento di focale. Gli stessi tagli possono però essere ottenuti tenendo la camera fissa, riprendendo in continuo e facendo avvicinare o allontanare i personaggi: in questo modo la grandezza scalare degli attori varia di volta in volta senza bisogno di stacchi. Gli effetti visivi normalmente associati alle diverse distanze apparenti sono gli stessi, ma la regia deve organizzare il movimento degli attori in modo che gli spostamenti siano in qualche modo giustificati agli occhi del pubblico.



[www.cinescuola.it/ripresacontinua](http://www.cinescuola.it/ripresacontinua)