

## DENOMINAZIONI DELLE INQUADRATURE

Il mondo del cinema e del fumetto non hanno in comune solo la ricerca estetica delle immagini e quella del dinamismo: anche il modo di denominare le inquadrature è quasi identico, visto che le sceneggiature dei fumetti lo hanno mutuato da quelle cinematografiche. Ridurre la descrizione di una scena a un semplice termine serve a razionalizzare una sceneggiatura evitando descrizioni caotiche, e consente allo stesso tempo al disegnatore o all'editore di visualizzare con immediatezza la situazione descritta. Inoltre aiuta a evitare il ripetersi di inquadrature ravvicinate troppo simili, rendendo in alcuni casi persino superfluo uno storyboard (ovvero la visualizzazione tavola per tavola della storia mediante schizzi e bozzetti).

Ecco un prontuario dei nomi delle inquadrature, tenendo però presente che ciascuna di esse ha un margine di variabilità notevole, adattabile alle varie situazioni o all'estro dell'artista. Il disegnatore dovrà sempre pensare di avere con sé una videocamera immaginaria, e di dosare con essa le opportune inquadrature...

### PANORAMICA

E' l'inquadratura più ampia di tutte, e può andare da un'immagine del cosmo profondo alla vista di una vallata o di una città dall'alto. Ideale per caratterizzare la grande vignetta d'apertura di una storia, aiuta il lettore a visualizzare subito dove si svolgerà l'azione iniziale del racconto. Caratteristica principale della PANORAMICA è di non descrivere dettagliatamente le figure umane, spesso assenti o ridotte a semplici puntini anonimi come gli eventuali veicoli. Una buona PANORAMICA richiede di norma almeno lo spazio di 2 - 4 vignette, se non di un'intera pagina ("splash page").

### CAMPO LUNGHISSIMO

E' il secondo tipo d'inquadratura per ampiezza: a differenza della PANORAMICA, il CAMPO LUNGHISSIMO descrive maggiormente l'ambiente, delineando meglio le figure e i veicoli presenti nella scena. La visuale del CAMPO LUNGHISSIMO trova una buona applicazione nelle ambientazioni cittadine (ad esempio una via di New York o la strada principale di un villaggio del West), senza comunque descrivere eccessivamente i personaggi: in sostanza, in questa inquadratura l'eventuale protagonista della storia non è ancora ben distinguibile nell'insieme della vignetta.

## CAMPO LUNGO

Questa è forse l'inquadratura più usata per descrivere contemporaneamente i personaggi e l'ambiente in cui si muovono: per visualizzarla basta pensare a una grande stanza o a una via di piccola o media grandezza, in pratica tra i 5 e i 30 metri circa di raggio. La definizione di CAMPO LUNGO è molto ampia, e consente comunque di focalizzare discretamente le caratteristiche dei personaggi, dei veicoli e della scenografia (ad esempio, due lottatori sul ring visti dagli spettatori o una corsa).

## FIGURA INTERA

Come suggerisce la parola stessa, questo termine caratterizza il disegno del personaggio visualizzato da capo a piedi, ben descritto nella sua postura e nel suo abbigliamento; tuttavia non va confuso con il CAMPO LUNGO, in quanto la FIGURA INTERA è spesso rappresentata scontornata e avulsa dall'ambientazione, o con al massimo alcuni dettagli a fare da complemento (come un'ombra, una tenda o parte di un mobile o di una finestra). Esempi di FIGURA INTERA si trovano numerosi nei fumetti "manga" giapponesi, dove alcuni personaggi di grandi dimensioni si sovrappongono parzialmente al resto della griglia delle vignette, creando un interessante effetto grafico di cui purtroppo spesso si abusa. La FIGURA INTERA è infatti essenzialmente descrittiva, e può ben rappresentare l'entrata in scena di un personaggio o una posa di combattimento prima dell'azione vera e propria.

## CAMPO MEDIO (o PIANO MEDIO)

Ecco un'altra inquadratura che ha una forbice di utilizzo piuttosto ampia: si va dall'interno di una piccola stanza (per esempio, due persone che chiacchierano sul divano di un salotto o l'interno angusto della cabina di pilotaggio di un'astronave) fino a una figura parziale (come quella di un'annunciatrice televisiva). Il margine del CAMPO MEDIO è quindi abbastanza adattabile, ma va tenuto conto che le figure dei personaggi vengono quasi sempre disegnate NON nella loro interezza. Il CAMPO MEDIO viene spesso usato anche per rappresentare un'azione, come un contadino che zappa la terra o un samurai che duella, ma non contempla la figura completa (riservata al CAMPO LUNGO o alla FIGURA INTERA).

## PIANO AMERICANO

Leggera variante del CAMPO MEDIO, si distingue da esso per la maggiore attenzione all'azione del protagonista rispetto all'ambiente che lo circonda, concentrando l'inquadratura dalla testa alle ginocchia (tagliando quindi la parte dei piedi). Questo tipo di visualizzazione è molto utile nelle vignette orizzontali, dove non sempre c'è lo spazio

sufficiente per rappresentare un'azione con l'intera figura del personaggio (e allo stesso tempo si vuole evitare di disegnarlo troppo piccolo). Un esempio può essere un tennista che colpisce la palla con la racchetta: magari è inutile vedere i suoi piedi, ma il solo busto sarebbe insufficiente per rendere dinamica l'azione. Ecco quindi la soluzione di disegnarlo dalla testa alle ginocchia con il **PIANO AMERICANO**, per meglio rappresentare la torsione e lo sforzo del corpo. Il termine **PIANO AMERICANO** deriva proprio dai film western, dove un'inquadratura molto usata era quella del pistolero che allunga la mano alla fondina per prendere la pistola: la camera riprendeva quindi il protagonista dalla testa alle ginocchia (la fondina terminava sulla coscia, poco sopra il ginocchio), realizzando una via di mezzo tra il **CAMPO LUNGO** e il **CAMPO MEDIO**.

## **PRIMO PIANO**

E' l'inquadratura che serve maggiormente a visualizzare le caratteristiche fisiche e lo stato d'animo dei personaggi disegnati: in pratica, nel **PRIMO PIANO** viene rappresentata la testa del protagonista in tutti i suoi dettagli, spingendosi fino alle spalle. Ciò non significa che il volto debba essere statico, visto di fronte o di profilo come i bassorilievi egiziani: anzi, il modo più opportuno di fare un **PRIMO PIANO** è con un'inquadratura di tre quarti, per mostrare le forme in tutta la loro tridimensionalità. Il **PRIMO PIANO** serve anche per rappresentare da vicino gli oggetti di medie dimensioni (come la pistola in una mano), senza però scivolare nell'analisi ravvicinata del **DETTAGLIO**.

## **DETTAGLIO**

Questa è l'inquadratura più ravvicinata, in grado di mostrare un gesto o un oggetto come se fosse visto all'ingrandimento di una lente: un occhio, un accendino vicino alla sigaretta o un francobollo su una busta sono rappresentabili come **DETTAGLIO** tanto quanto un anello sull'anulare o un dito che preme il grilletto di una pistola. La cosa importante da ricordare è che in ogni caso il **DETTAGLIO** non dev'essere sacrificato in una vignetta di dimensioni eccessivamente ridotte: è ovvio che non occuperà mai una vignetta doppia degna di un **CAMPO LUNGO**, ma avrà comunque una sua "dignità" da rispettare con una collocazione ben visibile all'interno della tavola.

Nell'utilizzare questa serie di inquadrature, il disegnatore dovrà via via adattare ad esse la grandezza delle rispettive vignette: se la **PANORAMICA** e il **CAMPO LUNGO** o **LUNGHISSIMO** avranno ovviamente ampi spazi nella griglia della tavola, le altre vignette si regoleranno sul loro contenuto e sulle necessità della storia. Una giusta miscela, alternando sapientemente le inquadrature a seconda delle scene, renderà la tavola a fumetti dinamica e accattivante, non annoiando il lettore ma coinvolgendolo con i "giri di macchina" della videocamera immaginaria del disegnatore.