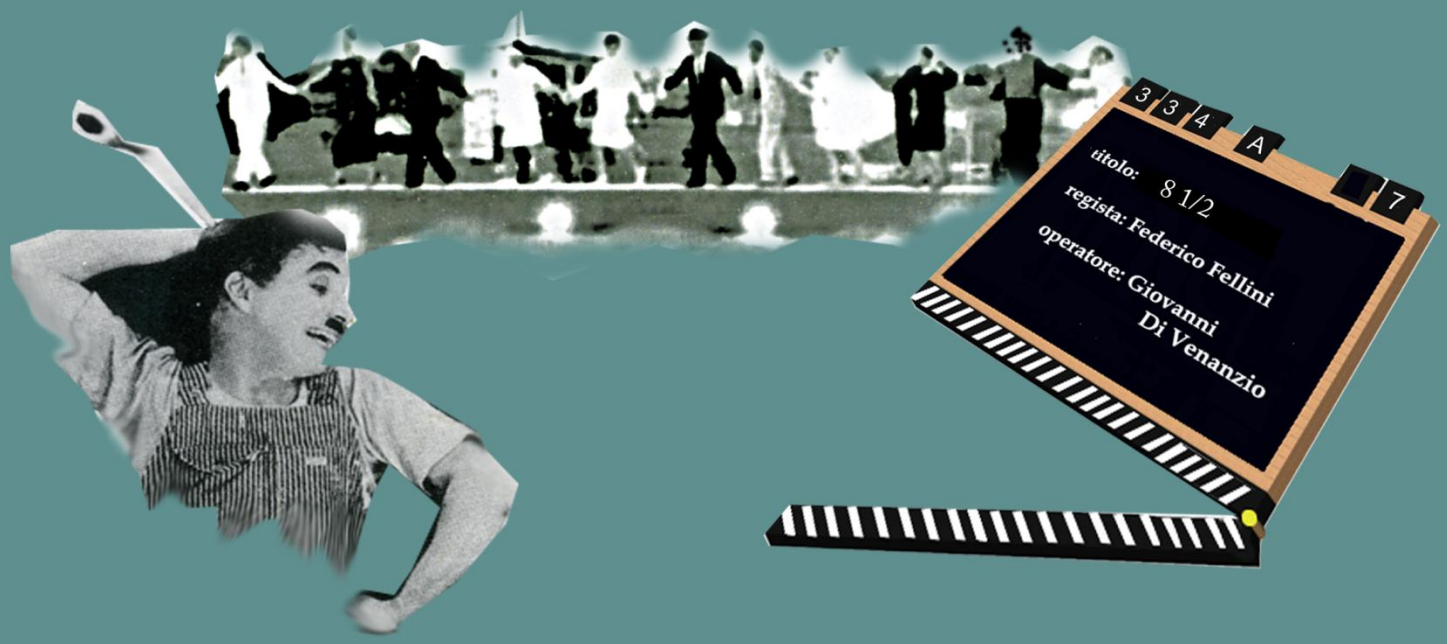
Gianni Patricola

Linguaggio e tecniche espressive del Cinema e del Video



"Dickens scriveva nello stesso modo. Col mio procedimento: questo è un racconto per immagini; c'è solo tale differenza".

- David Wark Griffith -

LINGUAGGIO E TECNICHE ESPRESSIVE DEL CINEMA E DEL VIDEO

INDICE

* Obiettivi e fini del testo 8

1 - CINEMA - TELEVISIONE - VIDEO

1.1 - Definizioni, principi teorici, cenni storici - 10

1.2 - Il principio della cinematografia - 11

1.3 - Il principio della televisione - 15

1.4 - Nascita del cinematografo e suoi primi passi - 16

1.5 - Nascita e sviluppo della televisione - 20

2 - LINGUAGGIO DEL CINEMA E DEL VIDEO

2.1 - Visione generale del tema - 22

2.2 - L'espressione filmica - 23

2.3 - L'arte del Cinema - 24

2.4 - La struttura del linguaggio audiovisivo - 27

2.5 - Segmentazione del film - 29

2.6 - Composizione del testo audiovisivo 30

2.7 - La "Camera" e i suoi movimenti - 33

2.8 - Spazio, suono e tempo cinematografici - 36

2.9 - Campo sonoro e sua interazione col campo visivo - 37

3 - L'INQUADRATURA E I SUOI PARAMETRI

* PARAMETRI GEOMETRICI

3. 1 - Cornice dei fotogrammi - 42
3. 2 - Focale dell'obiettivo - 45
3. 3 - Angolo prospettico - 48
3. 4 - Esposizione fotografica - 49
3. 5 - Messa a fuoco e profondità di campo - 49
3. 6 - Campi e piani dell'inquadratura - 51

* PARAMETRI DINAMICI

3. 7 - Dinamica dell' inquadratura. 55
3. 8 - Movimenti nella inquadratura e movimenti della inquadratura - 56
3. 9 - Centri di interesse o di attenzione - 58
3. 10 - Narrazione e diègesi - 59
3.11 - Punti di vista: della inquadratura e della narrazione - 60
3. 12 - Il ritmo del film - 64

* PARAMETRI PLASTICI

3.13 - Elementi plastici dell'inquadratura - 64
3.14 - La figura umana - 70
3.15 - Il sonoro nell'audiovisivo - 71
3.16 - Manipolazione dei fotogrammi (trucchi ed effetti)- 81
3.17 - La successione delle inquadrature - 86

4- ILPERIODARE DEL FILM

4.01 - II montaggio delle immagini sonore - 88
4.02 - Prime funzioni del montaggio - 89
4.03 - Discontinuità degli stacchi e integrazione psicologica del racconto- 92
4.04 - Continuità filmica: attacchi sull'asse, scavalcamento di campo - 92
angolazioni corrispondenti, continuità scenica e fotografica - attacchi sui movimenti, piani di ascolto, inserti - 93
4.05 - Continuità del montaggio della colonna sonora - 104
4.06 - Sintassi delle immagini in movimento- 105
4.07 - Espressività del montaggio e tipi di montaggio - 111
4.08 - Montaggi continui: per azioni, per relazioni, per reazioni, piani sequenza- 113
4.09 - Montaggi discontinui: per immagini chiave, per ellissi, montaggio alternato, montaggio parallelo, il montaggio senza regole del cinema moderno e contemporaneo - 112 117

5.1 - EVOLUZIONE DEL MONTAGGIO - 124

5.2- Periodi storici del Cinema e regimi di scrittura

6. - LA SCENEGGIATURA DEL FILM 137

7- CINEMA E LETTERATURA 141

8- CRITICA CINEMATOGRAFICA E TEORICI DEL CINEMA 142

9-CATEGORIE E GENERI DI AUDIOVISIVI 145

I generi dei film 149

8- LINGUAGGI E IMMAGINI SONORE 159

Il film come testo e le sue componenti linguistiche -

Elementi di semantica e semiotica del film -

9 - ANALISI E LETTURA DEGLI AUDIOVISIVI 164

Lettura del film - L'arte nel film e nel video -

Valutazione di un audiovisivo- Esempio di lettura di un breve brano di film

12 - CENNI SULLA TELEVISIONE E IL SUO LINGUAGGIO 161

10 - BREVE SGUARDO SULLA STORIA DEL CINEMA

10.1 - Nascita 164

10.2 - I primi passi 165

10.3 - Il cinema muto 166

10.4 - Il cinema sonoro 167

10.5 - Cinema tra le due guerre 167

10.6 - Il dopo guerra 168

11.7 - Verso il centenario 169

11.8- Oltre il duemila 170

* * *

Bibliografia 173

Obiettivi e fini del testo

Questo testo è stato scritto per le lezioni del corso "extracurriculare" sul linguaggio del cinema e della televisione che da un ventennio ho fatto agli allievi di quarta e quinta classe della scuola dove ho insegnato dal 1969 al 2003. Mi è servito anche come traccia per lo svolgimento di due corsi di aggiornamento per insegnanti, autorizzati dal Provveditorato agli Studi di Milano.

I suoi contenuti possono servire, come prima lettura, a chi senta bisogno di acquisire le conoscenze fondamentali della speciale grammatica e sintassi del linguaggio audiovisivo che, da quella famosa serata della fine del 1895, quando i fratelli Lumière proiettarono in pubblico le prime immagini in movimento della storia, in un caffè di Parigi, è in continua evoluzione.

- Televisione, video al personal computer o in altri supporti di immagini audiovisive digitali, ormai sono prepotentemente presenti nelle nostre case e ci ubriacano con immagini e suoni.

- La didattica sempre più è supportata da audiovisivi: ogni conferenza, ogni relazione tecnica, sono corredate ormai da immagini e filmati.

Come si suole dire, l'umanità si avvia sempre più verso la cultura della *"multimedialità"* e quindi delle immagini sonore, che sono state, forse, il linguaggio primordiale dell'uomo; questi cominciò senz'altro a esprimersi e comunicare mediante gesti e suoni.

Questo testo, quindi, serve a chi desidera sapere "leggere" le immagini che ogni momento ci bombardano in ogni luogo e da ogni fonte. Sarà così possibile, non solo aggiornare la propria professione, ma apprezzare racconti, documenti, reportage e, perché no, anche certi spot pubblicitari (come creazioni artistiche) e distinguerli dalla massa amorfa e dozzinale d'informazioni audiovisive che sono propinate dai *mass media.*

È anche auspicabile che fra gli insegnamenti ufficiali scolastici siano introdotti degli elementi del linguaggio audiovisivo. Non è importante conoscere tutta la storia del Cinema o imparare a fare del cinema o della televisione, per ciò esistono le scuole specifiche di cinema e TV, è invece necessario sapere come funzionano a livello espressivo Cinema e Televisione; sapere come sono fabbricate le immagini, per togliere loro il mistero, quella "aureola di stregoneria" che erroneamente fa credere ai più che esse rappresentino il mondo reale!

È soprattutto essenziale capire cosa sono le immagini audiovisive e come funziona il loro montaggio, per comprendere come in un servizio televisivo, che ha la pretesa di documentare, si può falsare la rappresentazione del reale. È interessante comprendere come può rendersi poetica la realtà tramite la composizione delle immagini sonore per suscitare emozioni.

Se lo studente, poi, vorrà approfondire le sue conoscenze sul Cinema e studierà che Cabiria è il primo vero film e "Kolossal" della storia del Cinema e che fu il torinese Giovanni Pastrone a realizzarlo; se imparerà che "Quarto potere", di Orson Welles, rappresenta lo spartiacque tra il cinema classico e il cinema moderno, avrà arricchito la sua cultura generale!

All'insegnante questa nuova "*cultura*" serve, nella sua professione, per scegliere e commentare con maggior competenza e analisi critica ed estetica, l'audiovisivo che mostra agli alunni come supporto di un dato momento della sua lezione. La Scuola ha il compito di portarlo a conoscenza di chi oggi, in qualsiasi modo, ne usufruisce.

I Lumière vollero sfruttare nei tempi più rapidi possibili l'invenzione del cinematografo;

ritennero, infatti, che, esaurita la curiosità della gente di vedere immagini in movimento proiettate su di uno schermo, l'invenzione non avrebbe avuto più futuro commerciale. E si sbagliarono perché non compresero subito che col cinematografo nasceva un altro *mezzo di comunicazione*: **il linguaggio delle immagini in movimento**, appunto, che poteva narrare, trasmettere emozioni e altro ancora.

Già dal primo decennio del Novecento, però, Ricciotto Canudo, che tra i primi critici ne comprese i germi del funzionamento, lo definì "**l'arte totale**". Con lui cineasti e critici hanno tracciato la strada delle possibilità espressive di questo potente mezzo di comunicazione, che è in continua evoluzione, come un qualsiasi altro linguaggio che vive.

Nella stesura di questo testo, trattando del linguaggio, mi sono più dilungato sul Cinema perché è dal cinema che tutti gli altri audiovisivi derivano: il linguaggio delle immagini sonore è, nella sua struttura di base, comune sia al cinema, sia alla televisione, sia al video. Tutte le volte che tratteremo di elementi filmici, senza specificare, intenderemo riferirci agli audiovisivi in genere. Esporremo inoltre quelle particolari peculiarità espressive che il piccolo schermo, date le sue ridotte dimensioni, immediatezza del suo uso e l'ubicazione che ha generalmente nel privato delle case, ha avuto bisogno di crearsi per rendersi vivo e dinamico all'attenzione dei suoi utenti.

Questo testo, infine, non pretende di essere originale né innovativo, ma rappresenta il risultato di una continua ricerca del suo autore su quanto di fondamentale è stato fatto e scritto sino a oggi sull'evoluzione del linguaggio del Cinema, ed è la raccolta di ciò che l'autore ha ritenuto fondamentale scrivere, semplificando e sintetizzando il tutto in un unico testo per chi voglia conoscere quest'affascinante sistema di comunicazione e la sua evoluzione espressiva.

In tal senso credo che questo modesto lavoro sia unico, o tra pochi testi, sul linguaggio e sulle tecniche espressive audiovisive, dedicati a scuole secondarie non specifiche di cinema.

1 - CINEMA - TELEVISIONE - VIDEO -

1.1 - DEFINIZIONI -

Sia il cinema sia la televisione hanno per fine la riproduzione di immagini in movimento, che danno quindi l'illusione del succedersi di azioni in modo simile a come l'occhio umano le percepirebbe se si svolgessero realmente davanti a sé.

Cinematografo - significa letteralmente scrittura del movimento.

Televisione - significa visione a distanza.

II cinema e la televisione sono oggi i più potenti mezzi di comunicazione basati sul cosiddetto linguaggio audiovisivo. Alle origini delle basi fisiche che formano i detti mezzi, stanno principi scientifici e tecniche diversi che in questi ultimi anni hanno relazioni sempre più strette tra loro.

Per consuetudine si danno le seguenti definizioni:

CINEMA: è definito come l'insieme dei film.

FILM: I film registrano eventi reali o ricostruiti con immagini sonore riprese dall'obiettivo della *cinepresa*. Dentro la cinepresa scorre una pellicola, trasparente e sensibile alla luce, sulla cui superficie si proietta la luce che passa attraverso l'obiettivo. Così si formano le immagini dei soggetti ripresi, come se si riprendessero diverse fotografie. Il congegno meccanico della macchina da presa riprende, normalmente, ventiquattro fotografie ogni secondo, detti fotogrammi. In seguito, in un laboratorio cinematografico, le fotografie in sequenza, riprese sulla pellicola, sono rese visibili mediante un procedimento chimico fotografico, detto sviluppo.
Le immagini riprese, proiettate poi su di un grande schermo bianco e opaco dal proiettore cinematografico, che le proietta con la stessa velocità della ripresa, danno all'occhio dello spettatore l'illusione del movimento delle azioni "*trascritte*" (impressionate) sulla pellicola.

TELEVISIONE: ripresa e trasmissione a distanza di eventi secondo principi elettronici elettromagnetici, oggi già comunemente digitali (informatici).
Le immagini riprese dalla *telecamera* sono scomposte, da un dispositivo elettronico sensibile alla luce, in impulsi elettrici, quindi dalle apparecchiature della trasmissione trasformate in onde elettromagnetiche che sono trasmesse in tempo (pressoché) reale. Lo scopo della prima televisione fu quindi quello di riprendere e trasferire in "diretta" le immagini sonore in movimento. Poi fu possibile anche memorizzare le immagini; e fino sul finire del precedente millennio su nastri magnetici. La rapida evoluzione della tecnica informatica ormai ha reso possibile digitare le riprese televisive memorizzandole anche su supporti elettronici che in questi ultimi anni vanno rapidamente diffondendosi.
Il televisore che riceve le immagini, le ricompone sul suo schermo, illuminando i puntini di cui esso è composto e dando così l'illusione del susseguirsi delle azioni.

VIDEO: sono prodotti ripresi da telecamere e memorizzati (registrati) su nastri magnetici o su qualsiasi altro supporto elettronico - informatico. Poi le immagini

saranno ricomposte inviandole sul televisore o proiettandole su uno schermo con un videoproiettore.

Oggi possiamo usufruire di: **Compact Disk** (CD) - **dischi DVD** - **dischi ad alta definizione Blu- Ray (BD),** e già rapidamente vanno diffondendosi supporti elettronici/informatici come Hard Disk - chiavette elettroniche, ed altri tipi.

Gli scopi di cinema o video, e televisione sono quindi:

IL CINEMA E IL VIDEO *"scrivono"* (ovvero memorizzano) *l'uno, sulla pellicola (*oggi anche su supporti informatici*); l'altro su CD o su DVD o altri sistemi optoelettronici, ciò che si vuole documentare o raccontare.*

LA TELEVISIONE *riprende e trasmette contemporaneamente a distanza, in più luoghi, un dato evento, e a un grandissimo numero di persone, mentre sta svolgendosi in tempo reale (in diretta).*

- linguaggio di: cinema - televisione - video -

Cinema televisione e video, più che riproduttori della realtà, sono diventati per l'uomo un modo di "***scrivere per immagini*** " e quindi sono mezzi che gli possano permettere di esprimersi con contenuti e forme che più gli aggradino. Coloro che si sono interessati di cinema e video, e di televisione, che oggi se ne interessano e in futuro se ne interesseranno, hanno creato un bagaglio espressivo comune a tutti gli uomini che è in continua evoluzione e che forma la ***grammatica*** e la ***sintassi*** del cinema, della televisione e, oggi, di internet.

Per usare il linguaggio cinematografico o televisivo, seppure per sommi capi, occorre conoscere il loro supporto fisico. Il cinema classico un insieme di mezzi tecnici come: ***la pellicola, la cinepresa, il proiettore***; La televisione e il video: ***la telecamera, gli apparecchi di trasmissione via etere o via cavo, lo schermo televisivo, e più recentemente il computer che elabora immagini digitali***.

Occorre comunque possedere un bagaglio del mezzo tecnico espressivo, insieme delle possibilità di espressione visiva - auditiva delle riprese delle immagini in movimento e i loro suoni, per potere arrivare e farsi capire col linguaggio di *cinema- video - televisione*.

Il cinema, la televisione, il video, parlano, in sostanza, la "stessa lingua", anche se differisce fisicamente nel modo di riprodurre le immagini. Le differenziazioni di linguaggio sono, non nella struttura delle sue basi, ma nelle forme.

PRINCIPI TEORICI

1. 2 - IL PRINCIPIO DELLA CINEMATOGRAFIA

Cinematografo, dal greco: ***kinéma*** (movimento) e ***gràphein*** (scrivere), letteralmente, significa scrivere il movimento. Più liberamente si può tradurre:

"movimento di immagini".

Il processo cinematografico si basa sul fenomeno della "*persistenza delle immagini*" sulla retina dell'occhio umano. Quando un oggetto osservato, infatti, scompare dalla vista di un occhio umano, rimane ancora impresso sulla retina dell'occhio per circa un decimo di secondo, ciò rende possibile osservare con continuità il succedersi dei fotogrammi. Tale

fenomeno è conosciuto fin dai tempi dello scrittore latino Tito Lucrezio Caro (98-55 a. C.). Già l'uomo preistorico era stato attratto irresistibilmente dall'incidere, su qualche superficie, le immagini che comparivano davanti ai suoi occhi, usandole poi per fini propiziatori o religiosi; e quando la sua intelligenza divenne più completa, anche per il gusto di farlo.

Fin da quei tempi l'uomo preistorico si sforzò di rappresentare, in qualche modo, anche il movimento delle immagini riprese dalla realtà o immaginate; questo c'è documentato da alcune incisioni rupestri e poi, fin dagli albori della storia, da incisioni su altri supporti (vedi figure 1 e 2).

L

Fig. 1

In figura 1 è disegnato un cinghiale in corsa, rappresentato con più di quattro zampe per dare l'illusione del suo movimento; in figura 2 sono disegnati successivi istanti di una lotta tra due egizi.

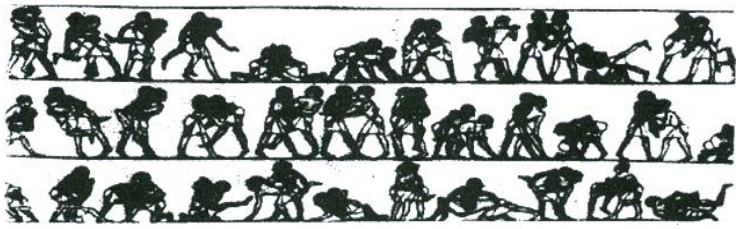
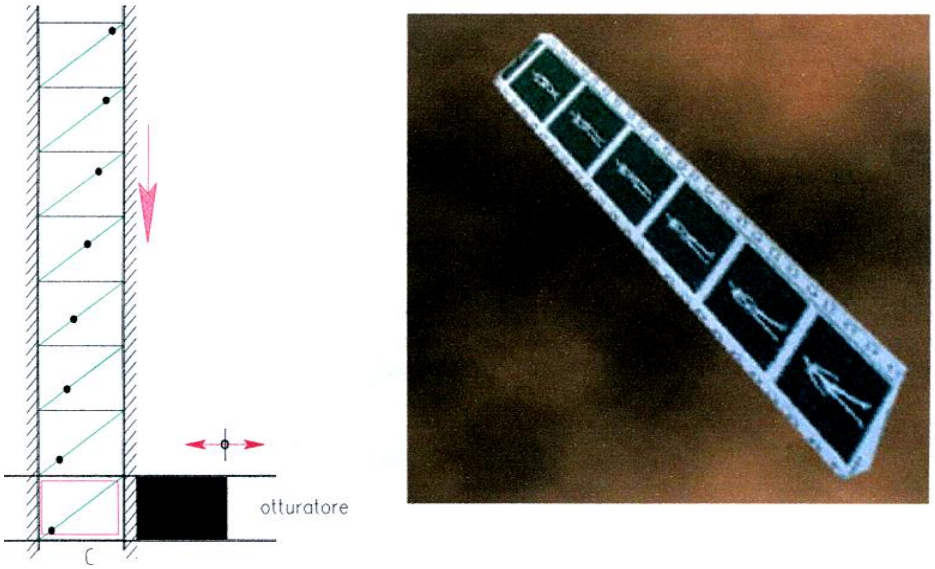


Fig. 2

La riproduzione simile al movimento reale (così come oggi noi vediamo al cinema) è stato possibile attuarla solo, dopo la scoperta della camera oscura e in seguito all'invenzione dell'immagine fotografica, quando finalmente la tecnica permise di costruire la cinepresa. Questa, di un'azione che si svolge davanti al suo obiettivo, riprende con continuità 24 fotografie al secondo (alle origini 16f/s) che ne raffigurano successivi istanti. Proiettando le fotografie in successione su di uno schermo e con la stessa frequenza, le immagini restituiscono l'illusione del movimento.

Immaginiamo di eseguire successivi disegni di un punto su una striscia di carta come in figura 3a, facciamo quindi passare tale striscia attraverso un quadruccio rapidamente e a scatti, oscurando con un otturatore il quadro a ogni cambio di disegno in modo da lasciare ferma



a) Fig. 3 b)

sul quadruccio ogni immagine del punto per un tempo di poco inferiore di un decimo di secondo. Poiché, nell'istante in cui oscuriamo la foto dell' immagine del punto questa persisterà ancora sulla nostra retina, durante lo scorrere dei disegni avremo l'illusione che il punto si muoverà con continuità da sinistra verso destra, e il movimento del punto diventerà più uniforme e definito quanto più vicini saranno tra di loro gli intervalli di distanza tra due punti successivi e quanto più grande sarà la velocità di scorrimento delle immagini.

Nella maggior parte dei casi sono riprese successive fotografie di azioni che accadono realmente davanti alla macchina da ripresa, siano esse momenti di vita reale, siano azioni apposta ricostruite. Ogni fotografia è detta fotogramma.

In figura 3 b è ripreso un passo di danza di una ballerina. Facendo scorrere i fotogrammi, nel proiettore, con una velocità di scorrimento uguale alla velocità di scorrimento della ripresa (24 fotogrammi per ogni secondo), si ha l'illusione del movimento.

La cinematografia quindi è fatta di successive riprese fotografiche dell'azione che si vuole riprendere. I successivi istanti impressi sulla pellicola, saranno come "congelati nel tempo".

Proiettando poi, quando si desidera, i fotogrammi in successione, l'occhio avrà la visione dell'azione ormai trascorsa ricostruendo artificialmente spazi e tempi!

• *IL SONORO NELLA PELLICOLA*

Fu tra gli anni 1927 e ' 29 che la pellicola "conquistò" la sua bella banda sonora, incisa direttamente su di essa così come avviene oggi.

La pellicola sonora reca affianco ai fotogrammi (vedi figura 4) una banda con inciso il sonoro che può essere di tipo ottico (Fig. 4a), oppure in certi casi di tipo magnetico (Fig. 4b). Le normali pellicole 35 mm usate nei cinema usano la pista ottica. A causa dello scorrimento a scatti della pellicola dinanzi all'obiettivo del proiettore, il sonoro relativo a un fotogramma deve essere distanziato dal fotogramma stesso, come è evidenziato in figura 5, per essere rilevato in modo continuo. Nel formato 35 mm lo sfasamento tra immagine e sonoro è di circa 24 fotogrammi in anticipo (circa 40 cm). La testina rilevatrice del suono è una cellula fotoelettrica.

FOTOGRAMMA CINEMATOGRAFICO

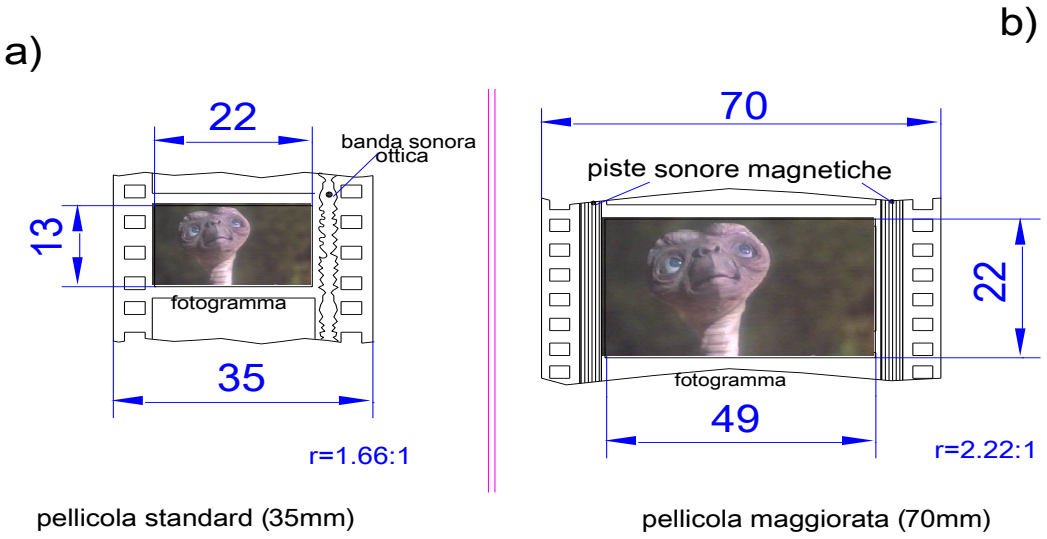


Fig. 4

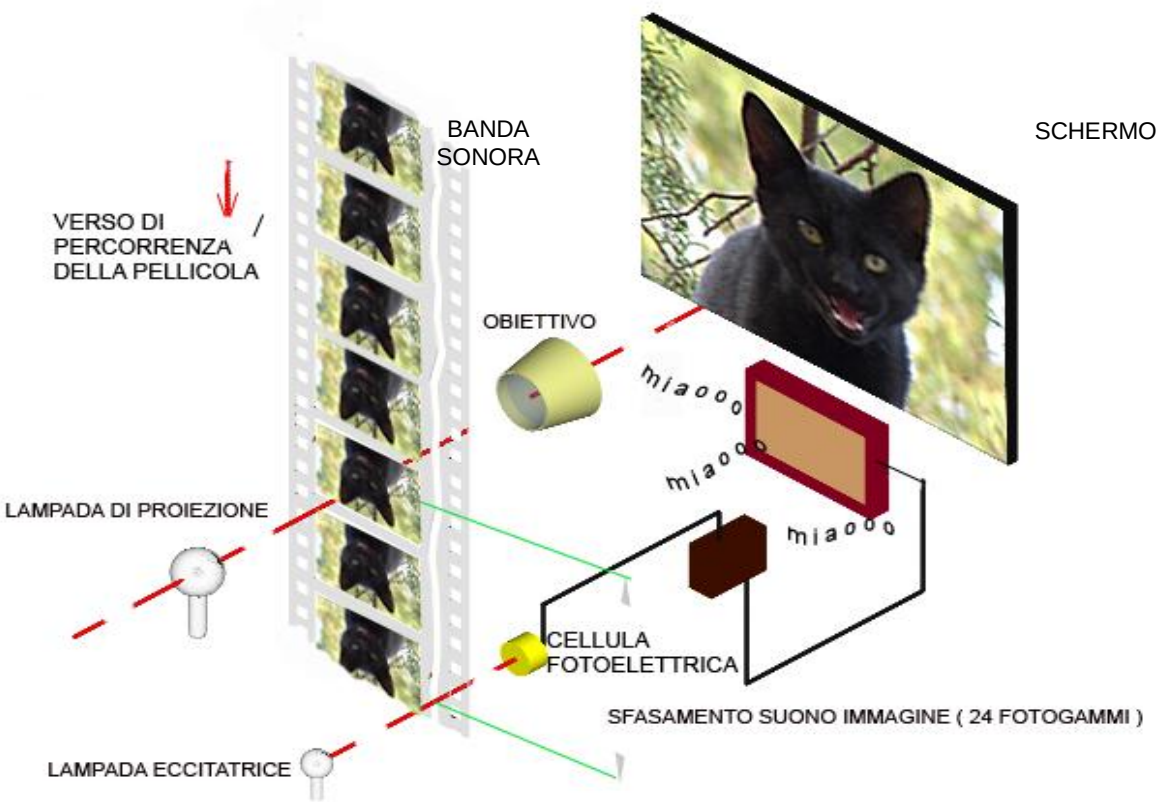


Fig. 5

Nel cinema moderno il suono è comunemente stereofonico e la banda sonora si compone di più piste ottiche riprodotte da altoparlanti dislocati in vari punti della sala che danno l'illusione della tridimensionalità del "suono avvolgente" (audio surround).

1. 3 - IL PRINCIPIO DELLA TELEVISIONE

La televisione dà sullo schermo televisivo delle immagini composte di punti luminosi che l'occhio umano può percepire in modo continuo grazie al principio di persistenza di questi sulla retina; ma i mezzi fisici che la televisione sfrutta sono completamente diversi da quelli su cui si basa il cinematografo classico. L'immagine video, infatti, non è impressionata su di una tradizionale pellicola cinematografica ai sali d'argento, ma proiettata dall'obiettivo della telecamera su di una piccola superficie, detta sensore, appartenente a un elemento della telecamera. Nelle recenti telecamere, mediante un processo informatico fisico-elettronico, la luce che investe tale sensore è trasformata in impulsi elettrici e quindi in informazioni digitali che "memorizzano" l'immagine in forma di energia elettronica che porta i dati della luminosità e dei colori della scena ai sistemi di trasmissione o di registrazione.

Le immagini in movimento, quindi, nella telecamera non si formano in modo definitivo in una successione di fotografie, come nella cinepresa; si trasformano in un *"concentrato di pura energia elettronica"* che potrà essere trasportata nello spazio mediante le onde elettromagnetiche e potrà essere memorizzata tramite un sistema di videoregistrazione scelto.

• *Visivo e sonoro*

Le immagini elettroniche, per essere viste, sono ricomposte da un lettore dedicato che le ricompone o sul monitor del computer o sullo schermo televisivo o mediante un sistema di videoproiezione.

La telecamera, inoltre, ha sempre la possibilità di essere accoppiata a un sistema di registrazione audio interno o esterno a essa, che registra i suoni circostanti.

Dagli inizi degli anni Novanta del secolo scorso incominciarono a diffondersi commercialmente le tecniche di registrazione digitale. Per mezzo di questi sistemi i segnali che portano l'immagine che si forma sul sensore della telecamera e il suono registrato, sono codificati in cifre (digit) e quindi registrati secondo un codice composto di numeri binari (composti solo di 0 e 1). Ciò permette alle immagini sonore di essere elaborate al computer con particolari software di "montaggio non lineare" e di inciderle con una qualità superiore a quella dei sistemi analogici ormai poco usati. In tal modo sono possibili un maggior controllo nel trattamento delle immagini stesse e il riversamento di queste senza perdite di definizione.

Questi pochi, sommari cenni di natura fisica tecnica bastano per gli scopi di questo testo.

CENNI STORICI DEL CINEMA E DELLA TELEVISIONE

1. 4 – LA NASCITA DEL CINEMATOGRAFO E SUOI PRIMI PASSI -

Non parleremo dei primi tentativi fatti per osservare immagini in movimento, si possono far risalire a Leonardo da Vinci, ma sono elementi di pura curiosità che sono descritti su ogni Storia del Cinema.

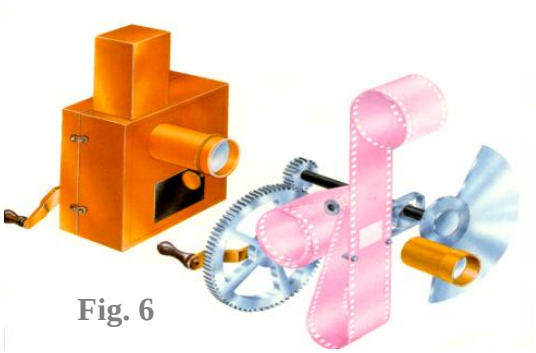


Fig. 6

Parliamo invece dei fratelli Lumière che sono stati i primi a sperimentare e diffondere il cinematografo che sfruttava gli stessi principi teorico-meccanici della moderna cinematografia, anche se questa ha ora a sua disposizione tecniche e tecnologie più complesse e perfezionate.

È alla fine del 1895 che si ha un vero spettacolo cinematografico a carattere pubblico: i fratelli Lumière fecero vedere su di un grande schermo le immagini della "***Sortie de l'usine Lumière a Lyon***" (*Uscita dall'officina Lumière a Lione*). Si trattava di una ripresa in campo totale e cinepresa immobile posta dinanzi i cancelli di uscita dall'officina meccanica dei Lumière.

Tra coloro che si sono interessati per primi della cinematografia nessuno, neanche i fratelli Lumière, ha creduto nel cinema come mezzo di comunicazione o di espressione artistica. Il cinematografo ai primordi è stato considerato semplicemente come un fenomeno fisico da vedere per curiosità, ma non da gustare come racconto o documentario; e ciò era dovuto al fatto che lo spettacolo cinematografico alla sua nascita non aveva ancora una sua forma di linguaggio. Il cinema nacque come "teatro fotografato".

Già Louis Lumière inconsciamente aveva gettato il seme espressivo del cinema. Nel suo film *"**L'arrivo del treno**"*, anche se la cinepresa era ancora fissa, riprendeva in una stazione ferroviaria una locomotiva che arrivava da lontano avvicinandosi all'obiettivo e sembrava, quindi, investire improvvisamente il pubblico degli spettatori con loro grande spavento! Sullo schermo si vede, infatti, dapprima un facchino che spinge una carretta nella stazione deserta; poi all'orizzonte appare quasi impercettibile la locomotiva; si avvicina alla cinepresa sempre più, ingigantendosi paurosamente, sino a uscire dal campo inquadrato, verso gli spettatori. Dalle carrozze, ora ferme, scendono e salgono dei passeggeri tra cui in primo piano una ragazza. In questo quadro vi è in germe l'idea dei piani cinematografici, anche se il movimento è nel solo e unico quadro che compone il film dalla durata di un minuto circa (la durata standard di un caricatore di pellicola di quel tempo!).

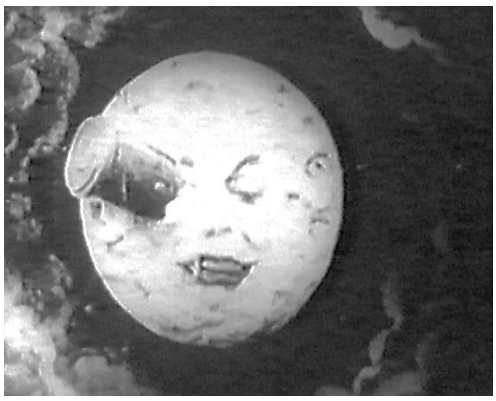
Il cinema, già dal suo primo nascere, anche se risente del teatro per l'immobilità della cinepresa, si manifesta come qualcosa di realmente nuovo. Si può ricostruire la vita com'è: non finzione teatrale ma immagine viva che nasce mentalmente

nell'immedesimazione dello spettatore, in realtà la scena inquadrata in precedenza dall'obiettivo della cinepresa non esiste in proiezione, è solo un'alternanza di luci e ombre!

I Lumière si sono quasi sempre limitati a produrre inquadrature di stazioni ferroviarie, piazze cittadine, argomenti da documentare. Inviarono subito loro operatori cinematografici in ogni parte del Pianeta. Chi intuì le grandi possibilità economiche e artistiche del cinema fu Georges Méliès, illusionista del teatro Houdini, che comprò dai fratelli Lumière un apparecchio cinematografico per realizzare una serie di film di fantasia.

Con Méliès il cinema inizia a essere spettacolo e apparato industriale; in certo qual modo comincia a emettere le prime sillabe del suo linguaggio futuro, anche sa da Méliès, il mezzo espressivo viene usato ancora per sorprendere lo spettatore con i suoi trucchi, che oggi chiamiamo "effetti speciali". Méliès costruì uno studio cinematografico e lo attrezzò con tutti i mezzi tecnici necessari (secondo le possibilità di allora). Per primo Méliès scoprì i trucchi della sparizione, della sostituzione, dei modellini, delle esposizioni multiple, della dissolvenza (1899).

Il cinema di Méliès, però, non si discosta molto dal teatro fotografato, la cinepresa resta "ferma" al posto ideale di uno spettatore immobile. Il regista, comunque, anche se



è ancora legato all'immobilità teatrale, capisce che il cinema può rappresentare il magico mondo delle illusioni, della fantasia, della poesia, diventando spettacolo, ***dramma e arte potenziale*** suscettibile di grandi sviluppi. Méliès inventa i generi cinematografici: realizza film d'attualità ricostruita, drammi storici spettacolari, scene comiche, film di fantascienza (è suo il film "*II viaggio nella luna*" (1902), ispirato a G. Verne).

Bisogna, però, arrivare al cinema degli anni 1910-1920 per riconoscere al cinema un suo linguaggio autonomo. Giovanni Pastrone, cineasta torinese, con il film Cabiria

(1914), ha consapevolmente arricchito il linguaggio cinematografico, sviluppato poi da Griffith, da Eisestein, da Pudovkin... per arrivare fino ai Maestri di oggi. L'uso funzionale del carrello e dei movimenti di macchina, l'impiego sistematico del primo piano e del dettaglio, il montaggio, l'uso estetico dell'illuminazione, tutti mezzi espressivi del cinema che Pastrone inserisce in "Cabiria", furono i primi elementi espressivi di questo nuovo linguaggio.

In seguito il cinema si arricchì di altri mezzi espressivi con l'avvento del sonoro prima(1927-1930), e del colore (1935-38) dopo.

Con la nascita e la diffusione della televisione, che divenne una temibile concorrente, nei film sono state introdotte altre innovazioni come: gli schermi panoramici e suono stereofonico, che hanno aumentato la perfezione delle immagini e ricercato altri modi di comporre le inquadrature, permettendo la proiezione dei film in schermi sempre più grandi. La diffusione dei formati minori - 16 mm (1910); 8 mm (1930); super 8 (1970) -

ha allargato la cerchia di persone che hanno usato il cinema per scopi didattici, scientifici, sociali, o semplicemente amatoriali. Oggi la pellicola di formato cosiddetto "amatoriale" è stata del tutto sostituita dai vari formati di "consumo" del video, e i moderni processi tecnologici, oltre che al professionista, permettono già di fare il montaggio del film al computer (editing non lineare) alle scuole, e all'amatore.

" Ma *che cos'è il Cinema?* "

Fin dalla sua nascita il cinema ha fatto riflettere cineasti e critici su questa domanda. Ognuno di essi ha tentato una risposta: alcuni l'hanno esaltato fino a definirlo "**L'arte assoluta**", come ha fatto il critico Ricciotto Canudo. Altri l'hanno denigrato relegandolo a fenomeno da baraccone, o considerandolo "*spettacolo per le masse incolte*". Oggi non si può più ignorare che il cinematografo (e quindi anche il video) è il mezzo audiovisivo che permette di registrare immagini sonore in movimento, siano esse "*riproduzione del reale*" o "*ricostruzioni immaginarie*", di cui tutti, in un modo o nell'altro, usufruiamo. Quindi il cinema è innanzitutto una forma di espressione, un linguaggio, tramite il quale l'uomo può comporre qualsiasi tipo di testo audiovisivo.

Fin dalla nascita del cinema si crearono due correnti di produzione a proposito: chi seguì Louis Lumière usò il cinema per ricercare "*una verità*" portando la cinepresa fra gli uomini, nelle stazioni, nelle piazze, nelle fabbriche. Chi, invece, seguì Méliès, usò il cinema, per esprimere l'immaginario, con racconti letterali, ricerche d'avanguardia, espressioni di mondi poetici, trascrizioni di temi veristi e realistici. Ma queste opposte tendenze tracciarono, in vero, le categorie e i generi dei film piuttosto che definire il cinema che è un mezzo espressivo di ogni categoria o genere di filmato: è cinema il film documentario, è cinema il film a soggetto (di finzione o fiction).

È bene fare una distinzione fra cinema e film:

- il **Cinema** è il linguaggio con le sue regole e le sue tecniche espressive e quindi è l'insieme dei film -

- il **film** è un "***testo trascritto***" (impressionato) su pellicola o nastro magnetico o su disco o scheda flash. Intendiamo per "***testo***" un qualsiasi mezzo comunicativo di senso compiuto.

Oltre al cinema-linguaggio esiste il cinema come istituzione, come industria, di cui noi non trattiamo in questo testo.

Siccome il film, o il video, ricomposti sullo schermo o sul televisore, sono successive fotografie in movimento, possono essere considerati un'estensione della fotografia. Ma la sostanziale differenza tra film e fotografia sta nel fatto che l'immagine fotografica si forma eseguendo un solo scatto in un dato istante, mentre l'immagine filmica si forma in successivi istanti (24 scatti il secondo). A tale proposito il regista francese Truffaut definì il Cinema come: ***"La vita ripresa a ventiquattro fotogrammi per secondo!"***

L'immagine fotografica, quindi, trascrive un fotogramma rappresentando un attimo posto tra passato e futuro e che nella foto diviene un istante senza durata. L'immagine filmica, invece, trascrive in un numero grandissimo di fotogrammi i diversi istanti che danno la percezione di un'azione in movimento nel tempo.

Mediante il film è dunque possibile "trascrivere il fluire del tempo", sia esso reale che ricomposto, che manca alla fotografia.

Sia la fotografia sia il film, però, non possono mai identificarsi perfettamente con la realtà che trascrivono, perché non sono orme del reale che rappresentano, ma sono una trascrizione d'immagini, anche se reali ma viste sempre da qualcuno: con un dato punto di vista, con una certa illuminazione, con voluti contrasti cromatici e sonori.

Una riproduzione veramente oggettiva del viso di una persona può solo essere un calco di gesso del suo volto. Una fotografia della stessa persona è invece una riproduzione soggettiva di chi l'ha ripresa. Ciò vale a maggior ragione per il cinema che riproduce anche tempo e suoni. Tutto il cinema è una ***trascrizione soggettiva***, in modo audiovisivo, del pensiero di chi manovra la Camera.

Anche quelli che chiamiamo *cinema verità - candid camera - cronaca televisiva*, non sono una realtà oggettiva, ma il modo di vedere la realtà di coloro che l'hanno trascritta in pellicola, in video o trasmessa per televisione!

Affermiamo ancora che è impossibile riprodurre la realtà oggettiva, anche se uno sprovveduto potrebbe pensare che basti piazzare una macchina da presa in un dato luogo per "impressionare la realtà" che gli sta attorno. La Camera non funziona come un calco, ma trascrive in maniera visivo-auditiva le idee di chi la manovra, piazzandola in un certo modo, e inquadrando quello che ritiene opportuno riprendere, per esprimere il suo pensiero.

Semmai, alcuni documentati o alcuni film di finzione, definiti realistici, possono così chiamarsi per la loro pretesa di essere simili al vero in modo più possibile e se gli autori agiscono in buona fede; altrimenti saranno delle mistificazioni, dei tranelli sui quali uno spettatore istruito sulle tecniche espressive degli audiovisivi non dovrebbe cadere mai!

- Gli autori del film -

Per una qualsiasi opera come: carta stampata, pittura, musica, non c'è dubbio, l'autore è di solito una sola persona: chi l'ha ideata e realizzata; sono poco frequenti i casi in cui un'opera è eseguita "a quattro o più mani", se non ci riferiamo a testi scritti compositi da richiedere più competenze specifiche. Ma le opere d'arte comunemente hanno un solo autore.

Invece, la realizzazione di un film o di un video richiede competenze specifiche così varie che anche un'opera artistica richiede l'intervento creativo di più persone.

Allora è opportuno chiedersi: chi è l'autore di un film?

I pionieri del cinema: Lumière e i suoi operatori, Méliès, Collins, Porter, furono gli autentici unici autori dei loro film, essi stessi li ideavano, e molto spesso ne erano operatori e registi.

Con l'evoluzione delle tecniche cinematografiche, e oggi col nascere delle tecniche televisive, è difficile che una sola persona possa essere in grado di potere intervenire da sola, e creativamente, in tutte le fasi del processo di realizzazione che possono così riassumersi:

- soggetto - sceneggiatura - scenografia - direzione degli attori e delle riprese (regìa) - fotografia - musica ed effetti sonori - montaggio delle riprese -

Ognuna di queste fasi è un tassello creativo per l'unità del film. Occorre anche che una persona di grande sensibilità artistica, accoppiata a una profonda conoscenza del linguaggio del cinema e con buona conoscenza del mezzo tecnico, sia in grado di dirigere ogni processo audiovisivo creativo per dare quell'unitarietà che ogni opera d'arte richiede.

Di solito tale persona è il regista, ma questi non è necessariamente il solo autore del film. Gli autori sono tutti quelli che hanno saputo dare all'opera l'impronta originale della loro personalità, il regista fra questi è chi deve dare unitarietà al tema e allo stile. Quindi sarà il maggiore responsabile della validità tecnica e artistica dell'opera, ma non il solo autore.

Gli autori sono: i soggettisti, gli sceneggiatori, gli scenografi, il direttore della fotografia, i creatori della musica e degli effetti sonori, il montatore. Questo vale se ognuno di essi non si limiti a eseguire pedissequamente gli ordini rigorosi di un regista competente in ogni cosa, ma imprima nella sua parte un'impronta personale su indicazioni di massima data dal regista o dai soggettisti o dagli sceneggiatori.

Si discute anche della figura dell'attore: può questi essere considerato anche autore del film? Se è in grado, e vuole imporre la sua personalità, nel creare il personaggio, senz'altro sì!

Ma dovendo un'opera d'arte essere unitaria, essa avrà sempre un suo autore che nello specifico del film diviene una parola “collettiva”:

AUTORE = insieme di più persone che hanno impresso la loro personalità nell'opera e di chi ha saputo fondere insieme tutte queste personalità.

E in questo testo, in tale senso è inteso il termine di Autore.

1. 5 - NASCITA E SVILUPPO DELLA TELEVISIONE

Le basi della televisione si posero anch'esse nella seconda metà dell'Ottocento con la scoperta dell'elettromagnetismo e di altre grandi scoperte. Per quanto queste scoperte non siano state fatte per fini televisivi, è proprio intorno alla conoscenza delle proprietà del selenio e l’impiego dei raggi catodici deriva la nascita televisione.

Il primo vero impulso la televisione l’ebbe con le invenzioni del telegrafo, del telefono e della radio, tutte inerenti alle comunicazioni a distanza (telecomunicazioni). E le onde Hertziane e la radio di Marconi (1888 e 1901) sono le basi moderne della visione a distanza.

Vi furono esperimenti di televisione basati su principi meccanici (1884-1890) ma la televisione come noi oggi la concepiamo, basata su principi interamente elettronici, comincia ad evolversi dal 1925 ad opera dell'inglese John Baird che trasmette per la prima volta “***in diretta***” l'immagine di un manichino da una stanza all'altra di casa sua!
Nel 1928 invia in diretta delle immagini di persone da Londra a New York. Nel 1929 l'americano Ives fa la prima trasmissione televisiva a colori tra New York e Washington, e nel 1930 la Radio Corporation of America inaugura la prima stazione televisiva del mondo a New York, applicando il cinescopio di Zworgkin che presenta una scansione di 240 linee. I primi avvenimenti televisivi "storici" trasmessi in tempo reale furono le Olimpiadi di Berlino del 1936 e l'incoronazione in Inghilterra del re Giorgio VI.

Nello stesso anno per la prima volta un'unità mobile della N. B. C, in America riprende in diretta un incendio sviluppatesi a New York.

Nel 1942 si comincia a diffondere la televisione a circuito chiuso e via cavo per scopi industriali e didattici.

La televisione a colori commercialmente comincia a diffondersi intorno agli anni '50. E' proprio in questi anni che il televisore comincia a essere un bene di largo consumo.

In Italia la prima rete televisiva nazionale, con trasmissioni in bianco e nero, è inaugurata nel 1954; le prime trasmissioni a colori vengono riprese negli anni Settanta.

Nel 1956 la ditta Ampex mette a punto il primo sistema di videoregistrazione su nastro magnetico e nascono quindi le prime trasmissioni in differita (non in diretta).

Nel 1953 nasce l'Eurovisione, le telecomunicazioni via satellite si diffondono nel 1957 permettendo trasmissioni in diretta in tutto il Pianeta!

Già nel 1969 il Mondo può assistere in diretta allo sbarco del primo uomo sulla Luna.

Le registrazioni degli avvenimenti su nastro magnetico vengono sempre più usate per la loro immediata diffusione, si pensi ad esempio alla ripresa in diretta dell'assassinio di Robert Kennedy, le cui immagini fortuitamente registrate hanno fatto poi il giro della Terra, e ancora oggi a distanza di tanti anni vengono proposte.

Ormai, con l'avvento dei computer e delle immagini digitali, e con il perfezionamento delle tecniche televisive, l'uso che si fa del mezzo audiovisivo e quasi simile all'uso della carta stampata, e la televisione trova impieghi ovunque: nell'informatica, nelle informazioni, in internet, nell'arte, nei video giochi e altro ancora.

II video disco a lettura laser, CD e DVD e le più recenti memorie flash su cui è possibile registrare delle immagini mediante sistemi digitali, ormai sono realtà e permettono di conservare indelebili per il futuro le immagini e i suoni della nostra Storia, della nostra Arte, della nostra Letteratura, della nostra Scienza.

2 - IL LINGUAGGIO DEL CINEMA E DEL VIDEO

2.1- VISIONE GENERALE DEL TEMA

II film e il video sono composti **di fotogrammi e di inquadrature:** il fotogramma è la singola fotografia tradizionale o elettronica che li costituisce, l'inquadratura è ogni sequenza di fotogrammi impressionati in un'unica ripresa.

Il regista Robert Bresson afferma: ***"II cinema è una scrittura".*** Per scrittura cinematografica è da intendersi l'insieme articolato di elementi visivi e auditivi che compongono un qualsiasi testo filmico. Volendo fare un'arbitraria analogia di comodo fra la scrittura del film e la scrittura di una lingua parlata o scritta, pur essendo queste scritture di natura completamente diversa, il fotogramma può essere paragonato alla singola parola, mentre l'inquadratura può paragonarsi a una frase semplice. Il susseguirsi delle **"parole-fotogrammi"** crea le **"frasi-inquadrature"** e l'insieme di queste ci dà il "**discorso filmico".**

La composizione delle inquadrature e la loro alternanza, nel passare da un'inquadratura a un'altra, rispettano spesso una grammatica e una sintassi che non sono delle rigide norme codificate come nella grammatica di una lingua. In un audiovisivo, infatti, le regole sono semplici accorgimenti di natura visiva e auditiva, sono delle convenzioni spesso ignorate dagli stessi autori.

L'errore nel linguaggio audiovisivo può definirsi come una discontinuità illogica percepita dall'occhio o dall'orecchio, perciò è chiamato **"salto"**.

Però la discontinuità illogica, sbaglio senza alcuna logica motivazione, non è da confondersi con certi passaggi frammentari, discontinui, o con certe dissonanze del cinema contemporaneo e post moderno, a volte create apposta per stimoli estetici funzionali allo stile o al tema della trama di un film.

L'autore del film ha a sua disposizione tanti elementi, come: **campi e piani**, **angoli di ripresa**, **luci e colori**, **parole**, **suoni e rumori**, ecc., per esprimersi nella forma più

consona alla sua personalità. Certo una cinepresa una volta piazzata immobile davanti ad un determinato luogo, senza l'intervento dell'uomo, riprende delle immagini riproducendo realisticamente tutto ciò che avviene davanti al suo freddo occhio, però in questo modo non esiste più una scrittura, non c'è "*scrittura" filmica*, non esiste un messaggio da trasmettere, esiste solo una registrazione naturale di eventi e non un linguaggio audiovisivo.

La cinepresa sonora può essere usata in modo analogo alla penna per esprimere tramite immagini audiovisive il pensiero di chi la usa.

La cinepresa, infatti, può fare della poesia, può narrare, può documentare, può insegnare. E come il poeta, lo scrittore, il giornalista, lo scienziato e il tecnico si servono della grammatica e della sintassi di una stessa lingua per scrivere i loro testi, così il cineasta si serve della grammatica e della sintassi della scrittura filmica per comporre il suo testo, con fotogrammi, inquadrature e sequenze, nel modo proprio del genere di film che vuole "scrivere" sulla pellicola, sul nastro video o sul disco o scheda flasch.

2. 2 - L'ESPRESSIONE FILMICA -

Alla base dell'espressione filmica stanno:

1) - la limitazione spaziale del quadro ripreso e proiettato

2) - la distanza variabile e l'angolazione dell'oggetto dell'inquadratura

3) - l'illuminazione e la policromia

4) - la colonna sonora: parlato, suoni, rumori

5) - l'abolizione della continuità spazio / temporale

Esaminiamo questi punti.

1) **- La limitazione spaziale del quadro ripreso e proiettato** (**campo filmico**), obbliga gli occhi dello spettatore a una limitazione del proprio campo visivo in modo da concentrarlo su ciò che interessa all'autore del film. Per renderci conto guardiamo in Fig. **a)** l'inquadratura di un vecchio film; e in **b)** la situazione reale nel momento della ripresa.

FIG. 6a)

Fig. 6b)

2) **- La distanza variabile e l'angolazione dell'oggetto dell'inquadratura,** instaura un rapporto tra lo spettatore e il modo di vedere dell'autore del film. Un volto umano, ad esempio, può essere visto in modo da riempire tutto lo schermo. "Carrellando" sul volto, o per semplice stacco, si può passare dal viso intero a un occhio in dettaglio. Il viso, inoltre, può essere visto dal basso, di fronte, dall'alto e da un'angolazione può esprimere un concetto diverso che da un'altra.

3) - **L'illuminazione e la policromia;** rimaniamo incantati dal fascino esercitato dalla luce e dai colori che i pittori sanno usare, e tutto ciò non è quasi mai fine a se stesso ma dà forma plastica al pensiero e al sentire del pittore.

4) - **La colonna sonora: parlato, suoni, rumori;** i film, la colonna sonora l'hanno avuta definitivamente dopo circa trentacinque anni dalla loro nascita. Oggi parlato, musiche ed effetti sonori possono raggiungere grandi risultati espressivi.

5) - **Spazio e tempo del film;** nella messa in scena del film lo spazio e il tempo sono frantumati e ricreati in modo che solo il cinema può rappresentare, eliminando frazioni di spazi e tempi fisici (reali) inutili alla rappresentazione. Infatti, le scene di un film hanno un loro spazio e un loro tempo autonomi il cui universo può anche essere una rappresentazione non realistica, ma essenziale del mondo fisico in cui viviamo.

2. 3 - L'ARTE DEL CINEMA -

Per il letterato Antonio Borgese il cinema è una tecnica di riproduzione applicata ad arti antichissime, per cui non può essere definito "arte autonoma".

Sì, il cinema è anche figura e pittura, è anche narrazione e poesia, è pure "musica"; ma se il cinema dovesse limitarsi ad assommare solo le altre arti, avrebbe ragione Borgese, sarebbe solo una tecnica di riproduzione.

La genuinità dell'arte cinematografica, se esiste, è da ricercarsi in un linguaggio autonomo dalle altre arti, delle quali può sembrare una somma.

Mentre, infatti, la pittura e la figura riempiono degli spazi, la narrazione e la poesia hanno una dinamica che nasce dal ritmo del racconto o del verso, la musica ha una scansione nel tempo, il cinema ha sia l'uno che l'altro pur non essendo né l'uno né l'altro: **Nel film si creano spazi, tempi e ritmi che lo spettatore percepisce così come, sono stati ideati dall'autore dell'opera.**

La specificità dell'arte del cinema sta nella mirabile continuità di:

spazio - tempo – ritmo.

Questi elementi del film possono essere modellati. **Come lo scultore scolpisce la materia, il cineasta scolpisce spazi e tempi!**

L'arte del cinema, però, non è da confondersi col puro realismo che il film può *"registrare"*, altrimenti non sarebbe più arte ma riproduzione, copia, ecc... L'autore cinematografico modella il continuo **spazio/tempo/ritmo** a suo piacimento e inventa spazi e tempi cinematografici, diversi da quelli reali.

Facciamo un esempio: supponiamo di voler filmare una sequenza in cui una ragazza in stato d'ansia attende la telefonata del suo ragazzo.

Seduta su di una poltrona fuma nervosamente. Finalmente il telefono squilla; la ragazza si alza

dalla poltrona e attraversa la stanza per andare a rispondere al telefono posto su di un mobile in anticamera.

Nella realtà la stanza, l'anticamera, l'ambientazione sono in uno spazio reale ben definito e il movimento che deve fare la ragazza per arrivare al telefono deve rispettare una traiettoria e un tempo reale occorrenti alla ragazza per attraversare la stanza.

Anche in una rappresentazione teatrale del nostro esempio, l'ambientazione e il movimento della ragazza sarebbero vicini alla realtà, almeno per il riempimento di certi volumi della scena e per i passi che l'attrice deve fare per raggiungere il telefono.

Il cinema, invece, il tempo e lo spazio se li inventa, li scompone e li compone a modo proprio, corredandoli degli altri elementi di cui può fare uso espressivo.

L'autore di cinema, infatti, se vuole, può farci vedere solo il primo piano della ragazza inquadrata e a questa basta un atteggiamento naturale per esprimere la sua impazienza, il suo volto occuperà quasi tutta la superficie dello schermo e ben visibile, quindi, da tutti gli spettatori perché, anche nei suoi minimi dettagli. L'impazienza della ragazza potrà essere sottolineata anche da un tema musicale o da un rumore qualsiasi, in armonia con l'immagine. Ad esempio: il nervosismo può evidenziarsi facendo sentire il rumore di un maglio perforante che si supponga proveniente dalla strada; l'intensità cromatica dell'inquadratura potrà farsi interprete della scena dandole un'atmosfera voluta.

Che la ragazza attende la telefonata potremo trasmetterlo allo spettatore facendo vedere, come successiva inquadratura, un telefono ripreso in primo piano, dissolvendo la musica o i rumori e lasciando quindi il silenzio.

La ragazza ha potuto aspettare la telefonata per un'ora o più, l'autore cinematografico, il tempo lo inventa a suo piacere. Bastano alcuni secondi con un'alternanza dell'inquadratura del particolare del telefono muto e del primo piano della ragazza e magari di un inserto d'un portacenere che si riempie, di volta in volta, sempre più di cenere e mozziconi di sigarette, per dare allo spettatore la sensazione del tempo che scorre.

Finalmente il telefono squilla! In un audiovisivo non è necessario far vedere il telefono, basta sentire lo squillo sul volto ormai soddisfatto della ragazza; potrebbero anche cambiare il cromatismo della scena e i rumori e la musica.

Quando la ragazza si alza per rispondere al telefono, non è per niente necessario far vedere la ragazza che attraversa la stanza per andare a rispondere al telefono; basta staccare l'inquadratura quando la donna accenna ad alzarsi, attaccando la nuova inquadratura nel momento in cui la sua mano entra in primo piano per sollevare il ricevitore.

Ecco un elemento specifico del film: l'eliminazione mediante stacco, di tempo e di spazio reali inutili al racconto. In tal modo si è "plasmato" lo spazio e il tempo e si è dato un ritmo alla successione delle inquadrature, creando una rappresentazione della realtà "simile" al vero, che non è però reale. Così è possibile esprimersi in termini che solo il cinema può dare come arte specifica.

Sia chiaro che l'esempio descritto non è il solo modo di presentare l'azione. Qualsiasi modo la sensibilità dell'autore sceglie per la rappresentazione, questi si serve sempre dei mezzi del cinema; essi potranno essere convenzionali o anticonvenzionali e nuovi, ma sono pur sempre cinematografici.

Un autore potrebbe anche decidere di riprendere tutta l'azione in una inquadratura unica, come teatro filmato, ma in questo caso non sfrutterebbe l'essenza del cinema.

L'esempio descritto, senz'altro è semplice e banale, però chiarisce al lettore quali siano le possibilità espressive del cinema.

Ripetiamo che i mezzi espressivi del cinema sono:

spazio filmico (inquadratura e piano) - tempo filmico (durata dell'inquadratura) - scansione e ritmo (alternanza delle inquadrature) – scritte - montaggio - illuminazione e colore - musica e rumori.

Tali mezzi, usati non realisticamente, ma in modo espressivo e fusi insieme, possono fare del film un'opera d'arte.

Però, attenzione, quando lo spettatore si accorge dell'artificio della tecnica e qualche elemento può dargli fastidio nella visione del film, allora l'opera d'arte non può considerarsi pienamente riuscita.

- ***Cinema e cultura.***

II mondo della cultura, salvo rare eccezioni, si è di solito disinteressato del cinema, considerandolo spettacolo ed evasione estranei all'arte. Si studia storia d'arte, letteratura italiana e filosofia. Si insegnano le arti e le scienze, ma è raro che nelle scuole non specifiche si insegni l'arte del cinema.

Le altre arti hanno avuto secoli davanti a loro per darci Euripide ed Eschilo, Virgilio e Dante, Michelangelo e Raffaello, Mozart e Beethoven, mentre il cinema ha solo poco più di cento anni. Quasi tutti sanno che la "Gioconda", è un quadro dipinto da un certo Leonardo, e quasi tutti sanno che la Divina Commedia è stata scritta da un certo poeta chiamato Dante; ma quanti sanno (tra i non addetti ai lavori) chi è stato Pastrone e cosa rappresenta la sua opera cinematografica " *Cabina* " per la storia del cinema? Chi ha sentito parlare di Griffith e del suo film *"Intollerance"?* Questi sono capisaldi della letteratura cinematografica.

Si dice che il cinema è un fatto economico, che l'immagine è asservita a speculatori e produttori senza scrupoli, che seguendo le mode del momento producono tanta zavorra che niente ha a che fare con la cultura.

Le televisioni, televisioni private comprese, hanno peggiorato le cose diffondendo l'opinione che il mondo delle immagini in movimento è per le masse; ma le masse, se nessuno le dà esempi, come possono educarsi a " **l'Arte del Cinema**" ?

Il Cinema, e soprattutto il piccolo schermo, per la presa immediata che hanno sul vasto pubblico, potrebbero assumersi tale onere; coltivare le persone al gusto e al linguaggio dell'immagine; invece si fa ben poco di tutto questo e spettacoli del peggiore cinema, video e intrattenimento, imperversano ed entrano nelle case rincorrendo i così detti alti indici di gradimento!

Comunque ci si può fare un'osservazione: quanta zavorra c'è anche tra la carta stampata, la pittura, la musica, gli spettacoli di teatro! Un'opera cinematografica non è dissimile dagli altri mezzi espressivi: può essere un'opera d'arte oppure zavorra, dipende da chi la produce e con quali fini è creata.

Invero il cinema tra le arti è la più complessa e bisognano ingenti capitali per realizzare un film, e questo è il grosso problema: laddove occorrono capitali l'investimento è economia e quindi guadagno; ma economia e arte quasi sempre non vanno d'accordo!

Vi sono certi produttori coraggiosi o cooperative di cineasti, o qualche regista che si fa egli stesso produttore dei suoi film, che producono film d'arte a basso costo, ma tali opere restano una sparuta minoranza. Il grosso pubblico non è abituato all'arte e in special modo all'arte del cinema che i più considerano prodotto di evasione. Il cerchio quindi si chiude; l'educazione delle persone alla cultura cinematografica è indispensabile per un vero cinema.

È auspicabile che la cosiddetta cultura ufficiale si interessi anche del cinema come hanno fatto Pirandello, Pasolini, Soldati, Zavattini, Flaiano, e altri; e, in senso critico, Croce e Gentile. Ma sono ancora troppo pochi. Griffith, Eisenstein, Pudovkin, Drayer, per citare solo alcuni tra i nomi illustri del cinema, sono pari degni di Ovidio, Virgilio, Dante… per stare tra *"cotanto senno",* o abbiamo detto una imperdonabile eresia?

2.4 - STRUTTURA DEL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO

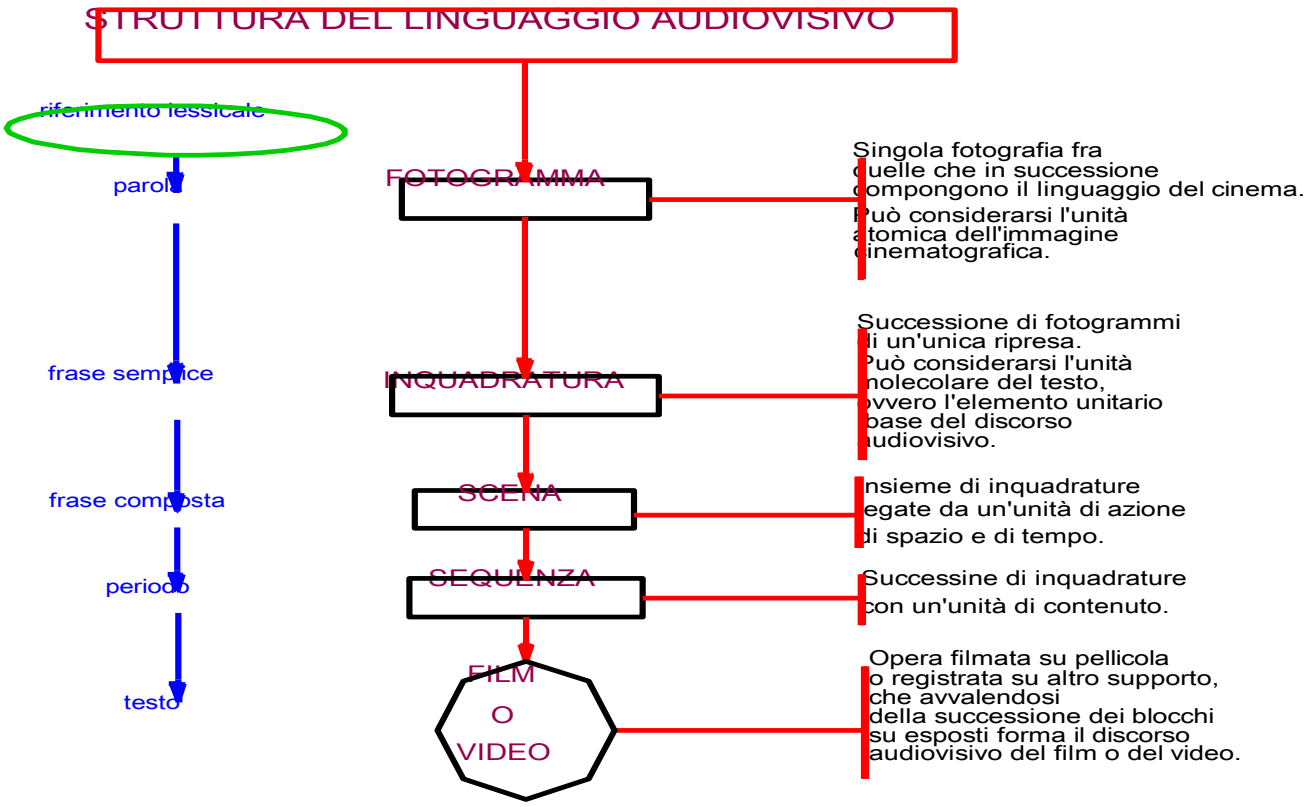
Come abbiamo già affermato, cinepresa e telecamera scrivono con le immagini, descrivono storie, esprimono situazioni; possono anche rilevare degli stati d'animo e analizzare certe psicologie indagando nel segreto dell'animo umano.

Tutto questo è possibile perché il linguaggio audiovisivo ha tutti gli elementi espressivi che servono a trasmettere situazioni e sentimenti.

Un qualsiasi audiovisivo è un oggetto comunicativo che esprime un significato, tale oggetto lo definiamo testo audiovisivo.

Come tentativo di esposizione didattica tenteremo, seppure impropriamente, di individuare qualche analogia tra linguaggio verbale e linguaggio audiovisivo, anche se l'analogia è arbitraria e non accettata dagli studiosi del linguaggio cinematografico, perché il linguaggio delle immagini è un linguaggio di diversa natura del linguaggio verbale.

Solo per il motivo didattico su esposto, in tabella 1 riportiamo uno schema di massima degli elementi che concorrono a costruire la struttura di un testo audiovisivo con un riferimento lessicale.



Tab. 1

- **FOTOGRAMMA**

È ogni fotografia, fra tutte le foto in successione, che concorre a formare il testo audiovisivo. Il fotogramma è l'unità minima del linguaggio audiovisivo, come l'atomo lo è per la materia.

Paragonando il fotogramma alla parola, il singolo fotogramma "preso in sé" ha un suo senso proprio, ma non ha un senso compiuto nel contesto del film.

- **INQUADRATURA**

Dell'inquadratura si danno diverse definizione, secondo del contesto in cui opera nella costruzione dell'audiovisivo.

* In **fase di ripresa** l'inquadratura è definita come:

" l'insieme di fotogrammi registrati in una unica ripresa".

Dentro l'inquadratura c'è un insieme di elementi visivi e sonori, di cui ci occuperemo, che collegati con gli elementi delle altre inquadrature, danno senso al racconto audiovisivo.

* **Nella fase di montaggio,** l'inquadratura è quasi sempre una frazione dell'inquadratura di ripresa, selezionata in modo opportuno e nel rispetto delle regole audiovisive, messa in sequenza secondo le regole del montaggio stesso.

* **Nel film** già completo, l'inquadratura è ogni segmento di film o di video che si individua senza interruzione di ripresa.

L'inquadratura con i suoi elementi visivi e sonori, sotto l'aspetto del linguaggio, la paragoniamo, per convenienza didattica, alla frase semplice del linguaggio audiovisivo. Come una frase, l'inquadratura può essere breve o lunga, compiuta o frammentaria e costruita con gli elementi cinematografici che esamineremo.

L'inquadratura quando è costruita con movimenti di macchina o con altri modi, che esamineremo in seguito, è detta ***piano sequenza*** e opera in modo più complesso della frase.

Inquadratura televisiva - Nelle riprese televisive in diretta, l'inquadratura è ancora l'unità di ripresa, ma quando le riprese avvengono in "diretta", e quindi in modo continuo e in tempo reale, si fanno funzionare più telecamere contemporaneamente e l'inquadratura è l'immagine ripresa nell'intervallo che una data telecamera è selezionata per la trasmissione.

- **SCENA**

Un gruppo d'inquadrature che costruiscono un insieme di azioni ben definite in un'unità di tempo e di spazio del film formano una scena.

- **SEQUENZA**

L'insieme di più scene legate da una unità di azione e di contenuto formano la sequenza, che può essere paragonata al periodo del discorso di una lingua.

- **FILM (testo audiovisivo)**

Il film o il video sono dei testi composti attraverso la successione d'inquadrature.

Spesse volte paragoneremo gli elementi filmici a elementi grammaticali e sintattici, ma insistiamo ancora nel ribadire che tali paragoni sono da intendersi solo come analogie didattiche per meglio comprendere la funzione del linguaggio del cinema. Questo in realtà non può affatto avere uguali tecniche e meccanismi del linguaggio parlato o scritto, perché il linguaggio audiovisivo non è una lingua, ma una forma espressiva di tutt'altra natura.

• 2.5 - SEGMENTAZIONE DEL FILM -

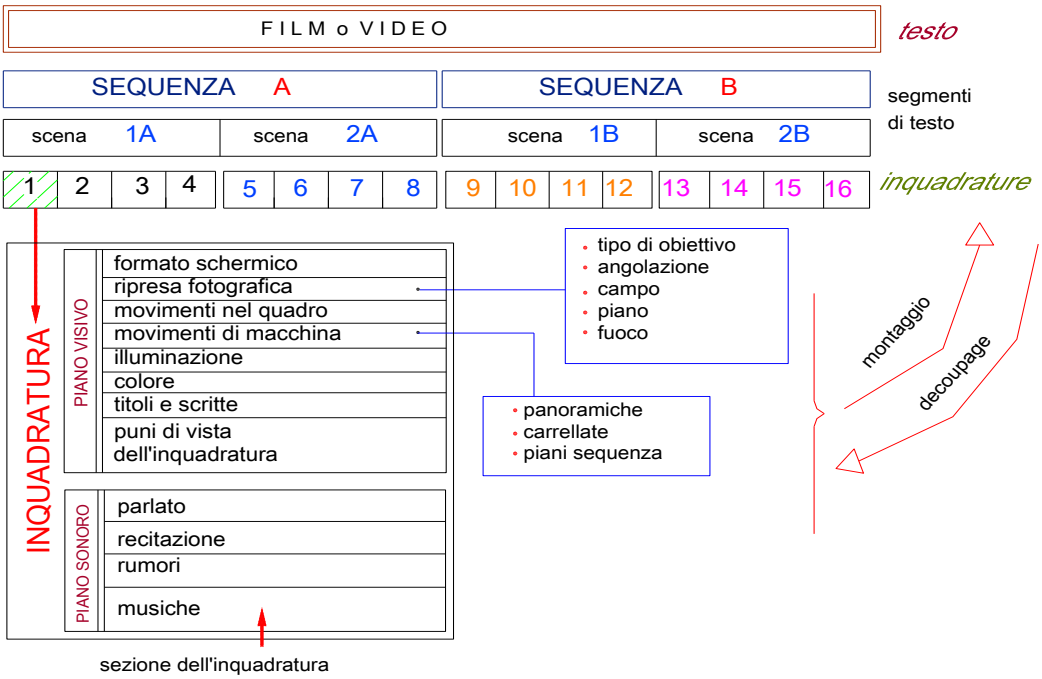
Segmentazione della scena (decoupage).

Una scena, di solito, non è mai ripresa lasciando impressionare ininterrottamente la pellicola senza fermare mai il motore della Camera per tutta la sua durata. La scena, infatti, è segmentata in varie inquadrature che possiamo immaginare come il punto di vista variabile di un occhio, che durante la ripresa di solito si identifica con l'obiettivo della Camera.

La scena, dunque, è costruita da più inquadrature, che possiamo definire come i punti di vista del "cine-occhio".

Il frazionamento della scena è chiamano, dai francesi, **decoupage**.

A grandi linee un film può pensarsi suddiviso come nello schema di tabella 2.



Tab. 2

Le prime parti della segmentazione sono le sequenze [A e B] in tabella. A loro volta le sequenze sono segmentate in scene [1A/2°A/1B/2B ecc.] e le scene in inquadrature [1,2,3...].

- ***Sezione trasversale dell'inquadratura***

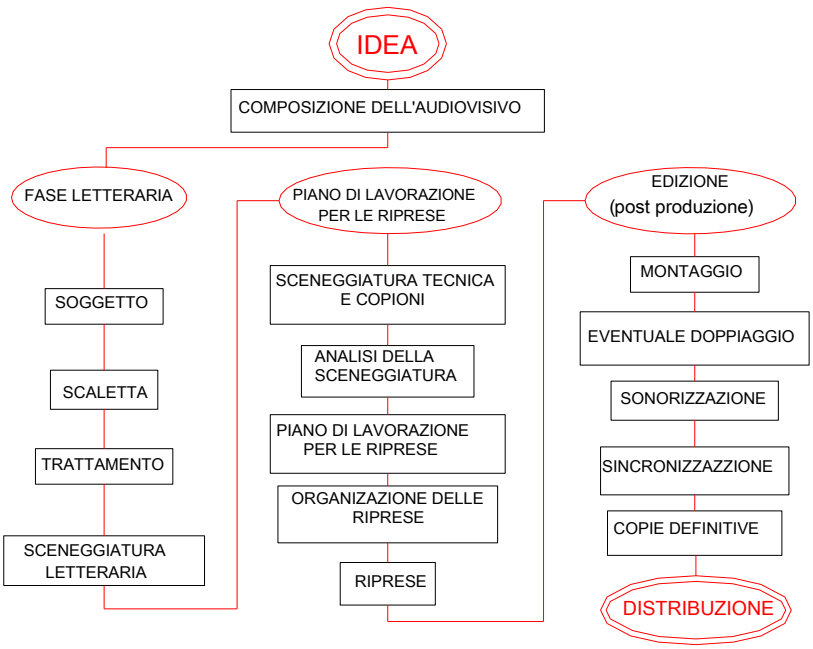
Com'è evidenziato in tabella, l'inquadratura è un insieme di elementi visivi e sonori che coesistono contemporaneamente in ogni suo fotogramma, e quindi in essa. Questi elementi li chiamiamo parametri dell'inquadratura e li tratteremo in un prossimo capitolo.

L'operazione della composizione del film, procedimento inverso al decoupage, è il montaggio, altra componente fondamentale del linguaggio audiovisivo.

2.6 - COMPOSIZIONE DEL TESTO AUDIOVISIVO –

La realizzazione del filmato è quasi sempre un "fatto industriale", più propriamente si parla di produzione di un film (e non di realizzazione) dando a tale termine il significato proprio dei fattori industriali della produzione. Qualsiasi genere di audiovisivo, sia esso finzione, documento, cronaca, ecc... è composto di vari blocchi di lavorazione che concorrono tutti per realizzarlo e quindi per arrivare alle copie da distribuire o da trasmettere.

I suddetti blocchi possono sintetizzarsi in uno schema riportato in tabella 3.



Tab. 3

Questo schema è soprattutto usato per produzioni di lavori di genere narrativo, ma con opportune modifiche, e con omissione di alcune parti può adattarsi anche a film e opere video

di ogni genere.

Dall'idea si arriva alla composizione dell'audiovisivo, percorrendo le seguenti fasi:

- **fase letteraria** (stesura della sceneggiatura)
- **fase esecutiva delle riprese** (creazione delle inquadrature)
- **fase di edizione dell'audiovisivo** (detta anche impropriamente di post-produzione - produzione dopo la ripresa).

Così nasce l'opera, e quindi le copie per la sua distribuzione. Ogni casella rettangolare dello schema riportato forma un blocco da realizzare per la composizione di tutto il lavoro.

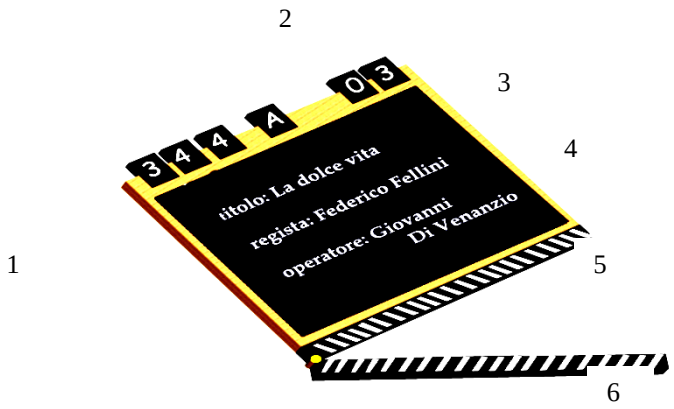
- La fase letteraria è il contenuto concettuale dell'opera che sta scritto sulla carta o immaginato nella mente dei suoi realizzatori. Tale fase sarà sviluppata più dettagliatamente o meno secondo il contesto in cui è inserita la produzione e del numero di persone che concorrono alla realizzazione dell'opera.

In una produzione in cui una o pochissime persone possono organizzare e dirigere tutto il lavoro bastano pochi appunti, è quello che si fa in genere nell'ambito semiprofessionale o amatoriale. In produzioni più impegnative la fase letteraria sarà sempre più spinta fino a comprendere una compilazione completa di **soggetto, scaletta, trattamento e sceneggiatura.**

Tratteremo la sceneggiatura in un altro capitolo, per il momento basti sapere che la sceneggiatura può essere eseguita come un progetto dettagliato o come una serie di appunti di massima. Il tutto per organizzare un piano di lavorazione onde eseguire le riprese, che sono il primo momento in cui i frammenti del film prendono forma audiovisiva.

- La fase delle riprese è organizzata dal piano di lavorazione che fissa l'esecuzione delle riprese, non però con la sequenza con cui appariranno nel testo definitivo, ma raggruppate in modo da rendere più razionale e comoda la produzione per ragioni di risparmio di tempo, e di altri motivi quasi sempre di natura economica.

Quasi tutte le riprese, quindi, una volta eseguite, saranno come tante frasi di uno scritto disposte senza ordine cronologico rispetto alla loro successione e alla loro calibratura che alla fine avranno per dare senso al film. Per identificare le inquadrature, ognuna di esse è denominata con un numero progressivo che è riportato anche nella sceneggiatura del film.



1) numero di inquadratura
2) numero di ripetizione dell'inquadratura
3) titolo del film
4) nome del regista
5) nome dell'operatore
6) riferimento sonoro

Fig. 7

Per ciò, all'inizio della ripresa di ogni inquadratura, si riprende per un breve istante una tavoletta posta da una persona addetta davanti all'obiettivo, detta "**ciak** " (fig. 7) facendo battere, sulla tavoletta posta davanti alla cinepresa, l'asta mobile (6). In un fotogramma è impressionato l'attimo in cui le parti zebrate si toccano e sul magnetofono è inciso il rumore relativo. In questo modo è possibile il riferimento per la sincronizzazione tra il video e l'audio.

Durante la fase di montaggio, poi, le parti contenenti il ciak saranno eliminate.

Con gli attuali mezzi elettronici, di ripresa e edizione, i procedimenti seguiti possono essere diversi, ma sorvoliamo su questi aspetti di natura strettamente tecnica-fisica.

Come abbiamo più volte ripetuto, una inquadratura effettuata in fase di ripresa non è mai definitiva, essa può essere anche ripetuta tante volte perché qualcosa non ha funzionato. Quando tutto va bene, è ripetuta tre volte (per averne due di scorta). Le ripetizioni della stessa inquadratura sono dette ***battute.***

La riprese di una scena è ripetuta quasi sempre da tanti punti di vista, corredandola con dettagli e con altre inquadrature per facilitare le operazioni di montaggio e assecondare eventuali ripensamenti in fase di edizione.

Le inquadrature riprese, quindi, non sono le frasi definitive del film, ma sono delle *"impressioni **visivo-sonore**"* che poi saranno organizzate, limate, calibrate e messe in sequenza dal montaggio per dare continuità, espressività, contenuto e stile all'audiovisivo.

- ***L'edizione dell'audiovisivo.***

In questa fase si scelgono le inquadrature che devono comporre il film e si mettono in sequenza, quindi, si eseguono tutte le funzioni del montaggio che formerà il testo definitivo del film.

Per il film già compiuto l'inquadratura può essere così definita:

segmento di film che sta tra due attacchi consecutivi

intendendo per attacco il cambio di inquadratura.

Questa definizione è più vicina al concetto di **inquadratura / frase** intesa come elemento di struttura del linguaggio audiovisivo.

Dopo che l'opera è definitivamente montata, si esegue la sistemazione della sua parte sonora, la sincronizzazione e tutto ciò che serve per le copie definitive; aspetti essenzialmente tecnici che tralasciamo.

Per quanto scritto prima le basi del linguaggio del film sono:

1 - le inquadrature = *frasi*

2 - la loro messa in sequenza = *montaggio*

Dell'inquadratura, poi, abbiamo dato diverse definizioni secondo del cotesto in cui opera che così riassumiamo:

- ripresa ininterrotta fra due stop di macchina - frammento fra due attacchi del film già montato -

L'inquadratura in senso letterario è:

il modo di inquadrare, lo spazio, gli oggetti e le persone che sono nel campo visivo della cinepresa e nel tempo cinematografico,

in sintesi:

il modo di esprimersi del cineasta per immagini sonore.

Purtroppo per comporre un testo audiovisivo, sia esso finzione, documento, cronaca o altro, non bastano solo idee, la conoscenza delle tecniche espressive e la penna, ma occorrono tante attrezzature come:

Macchine da ripresa - Cinepresa per il film, camcorder (o videocamera) per il video, telecamera per la televisione.

Macchine da edizione - L'edizione, o editing, è relativa al montaggio delle inquadrature che comporranno il film e che per la pellicola classica viene eseguito con una macchina complessa, riportata sotto in figura, detta moviola. Questa contiene dei piatti contenitori della pellicola con incisa la parte visiva del film e dei piatti, sincronizzati ai primi, contenitori di una pellicola sussidiaria contenente la colonna sonora.

Per i video con l'avvento del digitale si usano computer dotati di software dedicati. L'avvento dei sistemi video ormai è di ausilio al cinema tradizionale che diviene cinema elettronico, e quindi digitale. Tutta la fase di montaggio è resa più semplice in quanto l'informatizzazione e quindi dei computer possono assolvere funzioni che prima erano affidate alla moviola ed ad altri di cui c'era bisogno per eseguire titoli, effetti speciali, ed altro.. Oggi basta un computer con uno specifico programma di montaggio per realizzare un intero film, con edizione di titoli, effetti speciali e altro; nei casi più semplici è sufficiente semplice PC portatile.

Visione di film e video compiuti – I tradizionali film vengono proiettati infine con proiettori nelle sale cinematografiche. Oggi vengono editati anche su DVD e messi in commercio per il cinema in casa (home cinema), o proiettati con videoproiettori

2. 7 - LA "CAMERA" E I SUOI MOVIMENTI

La macchina da ripresa cinematografica è la **cinepresa,** o cinecamera. La macchina da ripresa video, o della ripresa televisiva, è la **telecamera**; **camcorder o videocamera** se porta incorporato il dispositivo audio della videoregistrazione.

In questo testo, quando non occorre specificare, chiameremo i due tipi di macchine col nome di **Camera** o **Macchina**, senza fare distinzione fra esse. L'iniziale maiuscola è riportata usualmente dagli sceneggiatori.

Le inquadrature, per creare il discorso filmico, di solito, cambiano continuamente angolazione e campo di ripresa. Ciò è reso possibile intervenendo sulla Camera nei seguenti modi:

a) - con la Camera non in azione:

- cambiando la posizione della Camera da inquadratura a inquadratura mentre la macchina non riprende
- cambiando obiettivo e posizione di macchina mentre la Camere non riprende.

b) - con la Camera in azione:

- eseguendo una variazione di focale con l'obiettivo zoom (carrellata ottica) mentre la macchina riprende;
- muovendo la Camera con carrellate e panoramiche mentre riprende;
- eseguendo dei piani sequenza.

I movimenti della camera si eseguono o con la macchina montata sul treppiedi mediante l'ausilio di teste panoramiche, di carrelli e di altre attrezzature e macchine semoventi adatte, o più semplicemente con la Camera portata in spalla.

Per comprendere i movimenti base di Macchina, immaginiamo che alla Camera si sostituisca un osservatore: i suoi occhi sono l'obiettivo, la sua testa, la Camera, il suo collo, la testa panoramica del cavalletto con i suoi snodi, le gambe sono il carrello.

Si definiscono i seguenti movimenti di base:

- ***Panoramica orizzontale*** - È analoga al movimento dell'osservazione che stando fermo si guarda intorno ruotando il suo corpo a destra (**panoramica verso destra**) o a sinistra (**panoramica verso sinistra**).

- ***Panoramica verticale*** - È analoga al movimento dell'osservatore che alza o abbassa la testa, guardando su o giù, stando fermo sul suo corpo.

- ***Carrellata orizzontale*** - *È* analoga all'osservazione fatta dall'osservatore che, stando fermo su di un carrello, è trasportato da questo.

- ***Carrellata verticale*** - *È* analoga all'osservazione fatta dall'osservatore che sale o scende con un ascensore con pareti di vetro posto su una vista di un paesaggio.

Tutti questi movimenti base combinati insieme formano i **piani sequenza** che scriveremo più oltre.

Fisicamente i movimenti di Macchina descritti possono essere eseguiti o con la Camera in spalla, o con la camera montata su una "testa panoramica" fissata su di un cavalletto.

In figura 8 è schematizzato un sistema Camera - testa panoramica - cavalletto, montato su carrello.

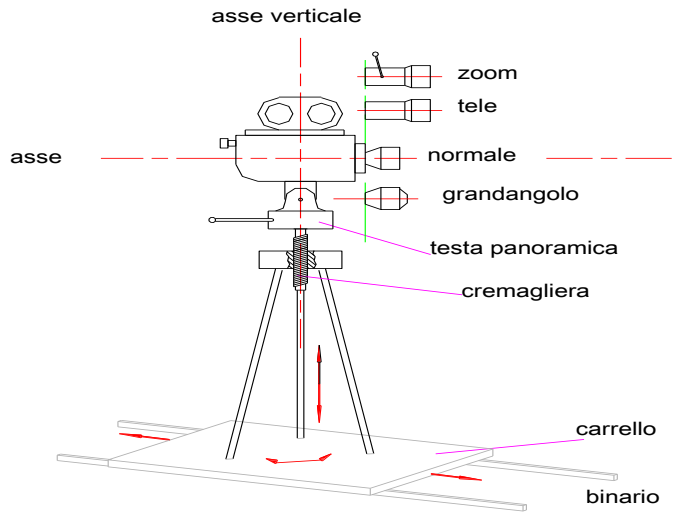


Fig. 8

Testa panoramica: si monta tra la Camera e il suo treppiedi e permette alla Macchina la rotazione (3) attorno ad un asse verticale V, mediante lo snodo (d) per eseguire le panoramiche orizzontali. Permette anche la rotazione (4) della Macchina su di un piano verticale (piano del foglio in figura 8) per eseguire le panoramiche verticali.

Carrello: si usa per eseguire le carrellate orizzontali e si monta, fissandogli sopra il treppiedi, quando la Camera deve muoversi, traslando su di un piano, durante la ripresa di un'inquadratura. Vi sono diversi tipi di carrello, in figura 8 a scopo illustrativo ne è schematizzato uno montato su binario guida e che è più usato con la cinepresa.

Per i movimenti della Camera, inoltre, si usano attrezzature e macchine come: gru, dolly, ascensori, macchine viaggianti, ecc...

Carrellata ottica ("zoomata") - Si esegue variando l'ingrandimento dato all'immagine dall'obiettivo (focale obiettivo) durante la ripresa con Macchina ferma. Con la zoomata si ha l'illusione che la Camera esegua una carrellata orizzontale pur restando, essa ferma. Ciò è dovuto all'ingrandimento o rimpicciolimento progressivo del campo inquadrato. Un occhio esperto però riesce ad accorgersi del trucco ottico, perché variando la focale l'immagine varia, il suo ingrandimento, ma non varia la sua prospettiva. Da un punto di vista prospettico, però, l'effetto della carrellata è senza dubbio più gradevole di quello della "zoomata".

Movimenti combinati o Piani Sequenza - Durante la ripresa di una inquadratura. possono eseguirsi più movimenti combinati insieme realizzando ***i piani sequenza.*** Accoppiando, così, panoramiche orizzontali e verticali con carrellate si può far spaziare la Camera in infiniti modi passando da un campo d'inquadratura al suo controcampo e così via (fig.9). Il campo visivo della Camera varia, quindi, in modo continuo e a piacere di chi dirige la ripresa e si realizza in questo modo il piano sequenza, ormai comunissimo nel cinema moderno, in televisione, nei video. In figura 9 è tracciato il percorso del piano sequenza (della durata di circa sei minuti) del finale del film "*Professione reporter*" (1974) di Michelangelo Antonioni. La Camera parte dal punto A, dove riposa il protagonista del film, esce dalla finestra facendo un giro per la piazza dove sostano e passano personaggi in relazione con la storia narrata nel film, per ritornare infine davanti alla finestra della camera dove ormai giace morto il protagonista, ucciso da un killer.

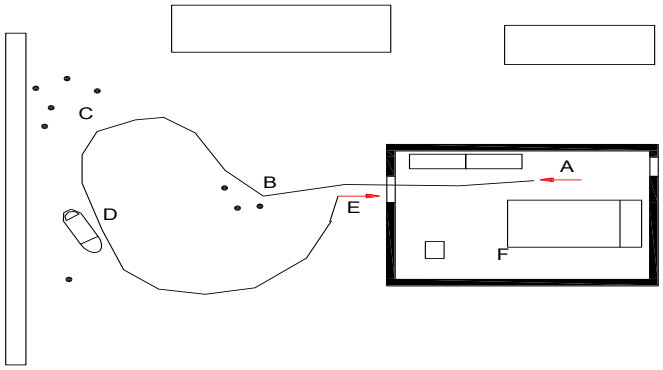


Fig. 9

I piani sequenza già vengono effettuati da alcuni decenni, dopo la messa a punto di un supporto chiamato **steadicam**. Questa consiste in una struttura articolata e ammortizzata con molle e sistemi idraulici che porta la Camera fissata su di essa e che viene imbracata al corpo del cameramen. In tal modo la Camera, può muoversi agevolmente, e senza traballamenti, come un essere umano che curiosa "di qua e di là"… andando avanti e indietro. In tal maniera si limita anche l'uso d'ingombranti attrezzature.

Nel Cinema contemporaneo, tante volte si preferisce riprendere alcune scene con la "Camera in spalla", senza treppiedi, carrelli e steadicam, per dare alla sequenza particolari connotazioni espressive. Come significativo esempio, tra i tanti che se potrebbero fare, citiamo il film ambientato sullo sfondo storico dello sbarco in Normandia "*Salvate il soldato Ryan*" (1998) di Spielberg (fotografia di Janusz Kaminski): i primi minuti del film girati con la camera in spalla, e quindi *"traballanti"* quanto basta, esprimono efficacemente la confusione e il terrore degli operatori di guerra.

2. 8 - SPAZIO, SUONO E TEMPO CINEMATOGRAFICI

- **Campo - controcampo - asse - linea d'azione**

Quando si punta la Camera verso una direzione, se la macchina resta ferma durante la ripresa, inquadra una porzione di spazio a essa circostante che è detto campo. Questo, secondo la geometria, è uno spazio conico che proiettato sul sensore della Camera si riduce a una superficie piana rettangolare.

Lo spazio inquadrato in una stessa inquadratura può variare con continuità mediante i movimenti di macchina.

Il campo varia comunque e in modo discontinuo, staccando da un'inquadratura a un'altra.

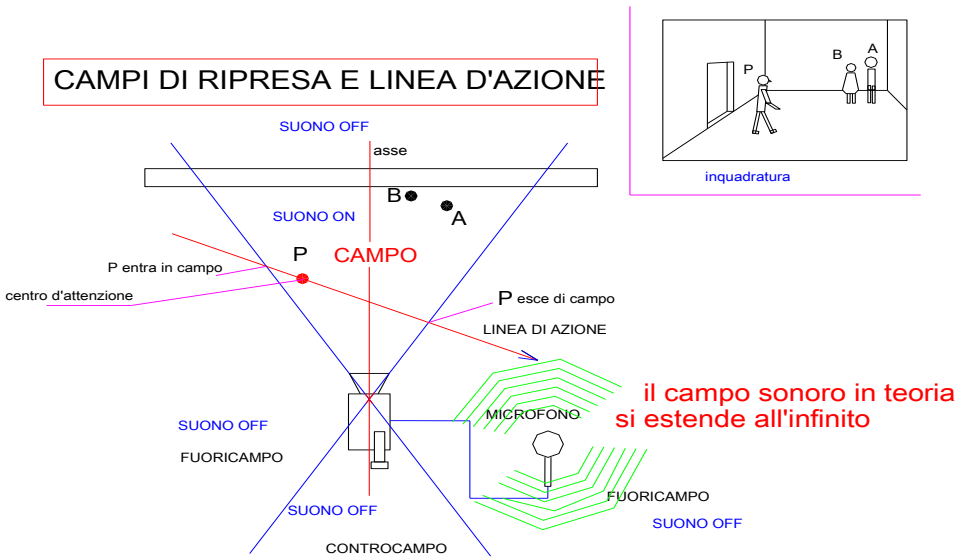


Fig. 10

Del fuoricampo si usa distinguere quella parte di spazio che è opposta al campo inquadrato e che è detta controcampo.

Identificando l'obiettivo della Camera con gli occhi dello spettatore, che guarda come la Macchina, il campo può ritenersi coincidente con il suo campo visivo.

Il controcampo e il fuori campo, che lo spettatore non vede durante la proiezione dell'audiovisivo, nella finzione filmica vengono "supposti reali" e quindi implicitamente presenti, anche se nella realtà non esistono nel momento della proiezione.

Nel campo inquadrato vi sono sempre uno o più centri d'interesse o di attenzione per lo svolgimento del racconto filmico, i quali devono catturare l'attenzione dello spettatore.

Un centro d'attenzione si muove o agisce sempre secondo una linea determinata che è detta "***linea di azione***".

2. 9 - CAMPO SONORO E SUA RELAZIONE COL CAMPO VISIVO

Il **campo sonoro** è lo spazio in cui si manifestano i suoni che lo spettatore deve percepire.

Nella realtà ognuno di noi ha una visione limitata dello spazio in cui si trova: vede secondo il campo visivo dei suoi occhi. I suoni percepiti, invece, ci provengono da ogni direzione, anche se le loro sorgenti sono escluse dal nostro sguardo, purché ci siano relativamente vicine.

Nella finzione filmica, per la ragione sopra accennata, i suoni uditi possono provenire anche da fonti sonore che non sono in campo, ma supposti nel fuori campo.

Per fonti sonore sono da intendere: persone che parlano, strumenti musicali, animali, ed ogni altra emittente di suoni o di rumori.

In relazione al campo inquadrato i suoni ed i rumori si usano classificare come:

- ***Sonoro ON*** (oppure IN)**:** se le emittenti sonore sono effettivamente inquadrate nel campo di ripresa.

- ***Sonoro OFF*:** se si suppone che le fonti sonore siano poste nel fuori campo.

- ***Sonoro OVER*:** se la provenienza di parlato, suoni, rumori, non può ritenersi proveniente da alcuno spazio fisico in campo o fuori campo, supposto reale, ma dal pensiero di persone inquadrate o no, oppure da voci narranti fuori campo.

Si definiscono anche **OVER** le musiche non provenienti da fonti sonore, però presenti nel film (musiche di accompagnamento). Oggi la quasi totalità dei film sono stereofonici, allo scopo nelle sale cinematografiche vengono dislocati vari gruppi di altoparlanti in diverse posizioni per ricreare artificialmente la tridimensionalità dei suoni.

• Il tempo filmico

Il film nasce per frammenti di riprese, che abbiamo chiamate inquadrature, la continuità dello spazio e del tempo viene ricreata dalla composizione e dalla messa in sequenza delle inquadrature, per cui spazio e tempo filmici non ricalcano spazi e tempi reali, ma sono ricreati e modellati in modo autonomo ed interno al racconto del film.

Il tempo, inoltre, può essere rallentato, accelerato, saltato, bloccato o addirittura fatto scorrere all'indietro, modificando la cadenza e lo scorrimento della pellicola.

- L'arresto del tempo

Si ottiene col fermo fotogramma, ovvero, bloccando l'inquadratura e ripetendo un unico fotogramma per un tempo stabilito.

Ad esempio: un unico fotogramma del primo piano di una persona terrorizzata per una visione raccapricciante.

- Il fluire all'indietro del tempo

Si ottiene se si riprende l'azione facendo scorrere a marcia indietro la pellicola nella cinepresa. Quando, poi, si proietta il film è possibile, per esempio, far vedere un tuffatore che esce dall'acqua di una piscina per spiccare un salto indietro e disporsi sul trampolino (da dove in realtà si era lanciato).

Per le riprese video l'effetto non si può ottenere in fase di ripresa, ma è possibile ottenerlo al computer col montaggio elettronico.

- La accelerazione del tempo

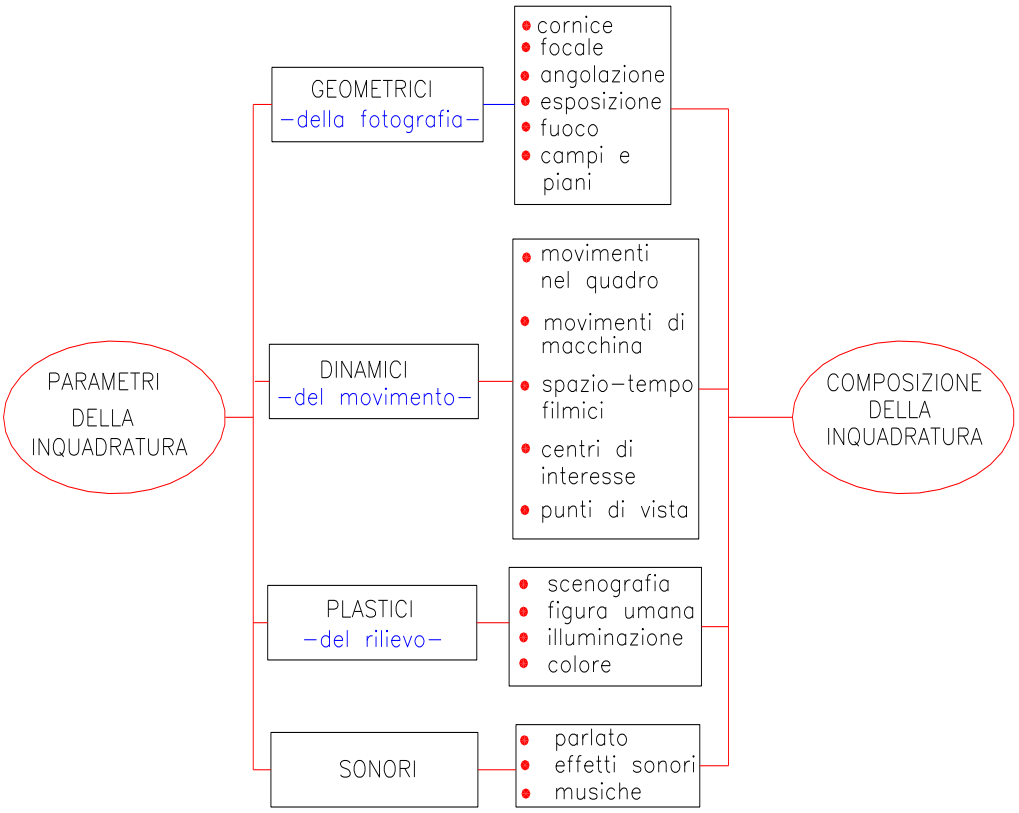
Si ottiene riprendendo dei fotogrammi intervallati nel tempo, (da cinque o sei fotogrammi al secondo a qualche fotogramma al giorno). In tal modo è possibile, proiettando poi alla normale velocità di proiezione, vedere l'evoluzione di un'azione non percepibile dall'occhio umano, come lo sbocciare un fiore che durerà in proiezione qualche secondo apparente.-

- Il ritardo del tempo

Si ottiene riprendendo a velocità accelerata (oltre 36 fotogrammi al secondo). Così è possibile analizzare fenomeni rapidissimi e non percepibili, come ad esempio l'effetto esplosivo dei pezzi di vetro di una lampadina che esplode.

Il tempo, dunque, nell'audiovisivo può frantumarsi e ricomporsi tramite le inquadrature e la loro messa in sequenza, oppure intervenendo sulla cadenza di ripresa e ricrearsi. Il film crea tempi non reali ma fittizi.

3 - L'INQUADRATURA E I SUOI PARAMETRI



Tab. 4

Abbiamo detto che il campo inquadrato dalla Camera è una porzione di spazio tridimensionale di forma conica che si forma in ripresa e si proietta in riproduzione su di una superficie piana di forma rettangolare.

Quindi ciò che in realtà è in uno spazio tridimensionale viene proiettato su di una superficie piana che è il rettangolo dello schermo (**rettangolo schermico**).

Allo spettatore l'illusione della terza dimensione viene data dall'organizzazione prospettica di ciò che è ripreso e forma l'inquadratura.

L'inquadratura è dunque delimitata dal rettangolo schermico dentro il quale il film scorre come il paesaggio osservato da uno spettatore da un finestrino di un treno in movimento.

L'inquadratura è composta da un insieme di elementi visivi e sonori che chiameremo:

parametri dell'inquadratura (tab. 4), ed ognuno di essi concorre a creare il testo audiovisivo e a dargli la necessaria espressività.

- ***Funzioni dei parametri e degli altri elementi visivi.***

Svilupperemo ogni parte dell'espressione cinematografica, per ora ci interessa sottolineare che ogni elemento audiovisivo, come: le riprese delle inquadrature, le luci, il colore, la scenografia, i rumori e la musica, ecc... , possono avere funzioni di diversa natura, in relazione all'espressività che si vuole dare al testo filmico e quindi all'esposizione audiovisiva.

In linea di massima possiamo elencare quattro funzioni:

1 - *Funzioni descrittive:* assecondano l'azione o la narrazione, descrivendo momenti della storia o altre cose.
Esempio - Il sole sorge dietro le guglie del Duomo di Milano – automobili e tram vanno e vengono per le strade – persone si affrettano ad attraversare incroci stradali provvisti di semafori – il protagonista del film entra attraversando una cancellata nel posto del suo lavoro.

2 - *Funzioni interpretative:* che interpretano la narrazione, come un certo tipo di luce, un paesaggio, un suono, legati allo sviluppo del racconto.
Esempio - Un condannato scappa dal carcere e si inoltra per una boscaglia mentre d'improvviso scoppia un temporale - la polizia lo insegue - i rami pendenti degli alberi incolti e la pioggia che batte sul suo petto e sul suo volto ne ostacolano la fuga - il fuggitivo in fine viene braccato dai poliziotti.

3 - *Funzioni espressive:* nel contesto dell'opera sottolineano degli stati d'animo o dei particolari momenti e quindi servono ad enfatizzare un certo tipo di ripresa, ad esempio una luce che rende grottesco un volto, un colore che suscita malinconia, una musica che esprime gioia, ecc…
Esempio - La protagonista del film, dopo un triste evento, affacciata ad una finestra della sua villa ha gli occhi fissi verso l'orizzonte. È l'inizio del tramonto di una buia giornata autunnale. La cinepresa panoramica fino a inquadrare il parco adiacente alla villa immerso nel grigio malinconico di una sottile nebbiolina.

4 - *Funzioni produttive-simboliche:* l'elemento (colore, oggetto, dettagli, scena, sequenza, ecc...) serve a far nascere nello spettatore l'idea di un qualcosa non esplicitamente detto nella narrazione, ma alluso mediante figure retoriche audiovisive: metafore, allegorie ecc..., ad esempio una pioggia che significhi il pianto del protagonista, un qualche oggetto o situazione che significhi violenza, ecc…

La complessità degli elementi dell'inquadratura può schematizzarsi con i tre tipi di parametri riportati in tabella 4 e che possono essere suddivisi in:

- **geometrici (*o della fotografia*)**
- **dinamici (*o del movimento*)**
- **plastici** (***o del rilievo***)

I parametri geometrici danno forma e prospettiva, in altre parole disegnano l'inquadratura.
I parametri dinamici "scrivono il movimento" creando l'azione e quindi sviluppano la narrazione o il pensiero o le visioni, anche astratte, dell'autore.
I parametri plastici creano quel "quid" che dà rilievo al film e lo rende simile al vero

nell'immaginazione dello spettatore.

Ogni parametro concorre a creare l'espressività del testo audiovisivo e renderlo *simile al vero.*

- **PARAMETRI GEOMETRICI (della fotografia).**

3. 1 - CORNICE DEI FOTOGRAMMI (rettangolo schermico o “aspect ratio”)

La cornice del fotogramma è il rettangolo che delimita l'area ricoperta dal fotogramma stesso.

Il rettangolo schermico è, per il cinema, il classico "*lenzuolo bianco*" o quadro di proiezione, per la televisione e il video è lo schermo del televisore.

Con i moderni proiettori video, le immagini televisive possono essere anche proiettate su grandi schermi bianchi.

- ***formati degli schermi*** (aspect ratio)

Fino al 1950 la pellicola e lo schermo cinematografico ebbero le caratteristiche di base che gli diedero Edison e i fratelli Lumière, e che chiamiamo formato normale.

In quegli anni la televisione, diffondendosi rapidamente nelle case private, incominciò ad insediare l'affluenza del pubblico nelle sale cinematografiche. Il cinema, quindi, per competere col mezzo elettronico cercò di differenziarsi da questo aumentando la sua spettacolarità. A tale proposito, al rettangolo dello schermo furono date rapporti fra altezza e larghezza sempre più grandi in favore della lunghezza.

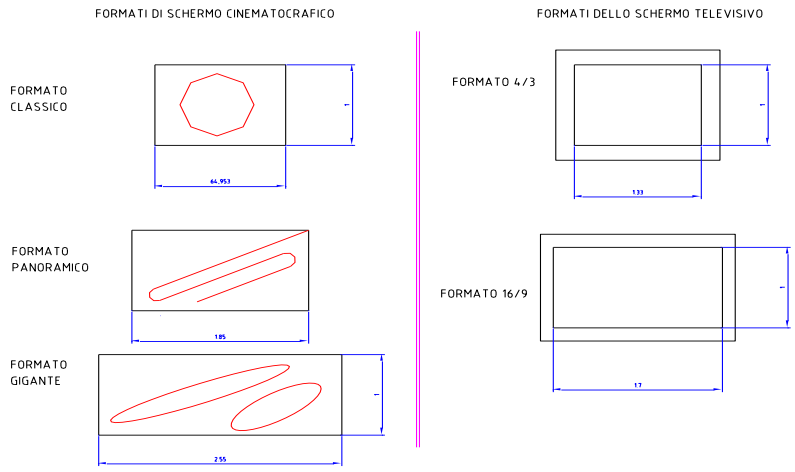


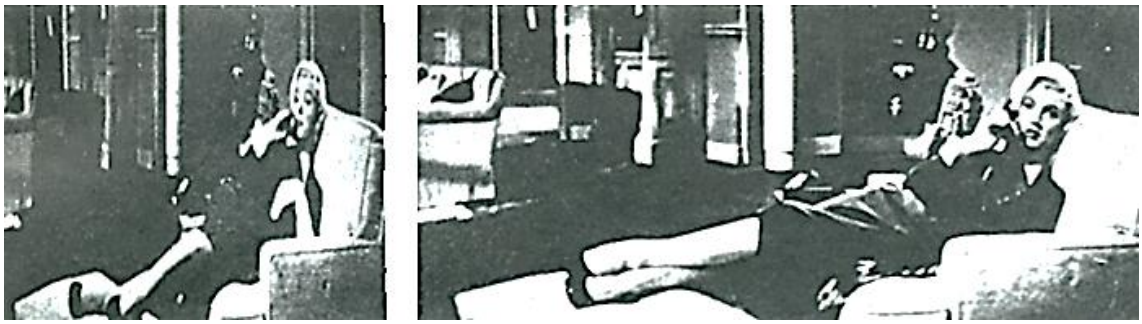
Fig. 11

- **Formato normale** - La normale pellicola cinematografica ha larghezza di 35mm.
Alle origini del cinema, la cornice dei fotogrammi in proiezione ebbe rapporto tra altezza e base di 1/1,37 (vedi Fig. 11a).

Supposta 1m l'altezza dello schermo, la sua base fu 1,37m. Questo formato è detto anche formato francobollo (dal formato dei francobolli più comuni di allora).

- **Formati panoramici** - In questi formati la pellicola usata è sempre larga 35mm, varia solo il rapporto del formato che può essere di 1/1,66 o 1/1,85 (vedi Fig. 11 b).
In realtà l'aria del rettangolo impresso sulla pellicola, è più piccola, perché è ottenuta mantenendo la stessa larghezza del fotogramma (al quale è stata ridotta l'altezza). Aumentando l'ingrandimento del quadro proiettato in proiezione, si ottiene un rettangolo più grande, soprattutto in larghezza.

- **Cinemascope** - La maggior parte di pellicole di formati più larghi di quelli descritti vengono prodotti in cinemascope.



a) **b)**

fig. 12

In questo formato, impresso sempre su pellicola di 35mm, l'allargamento del fotogramma è nel rapporto l/2.55. L'aumento del campo inquadrato in senso orizzontale è ottenuto mediante uno speciale obiettivo, detto anamorfico, che restringe le immagini nello stesso senso (Fig.12 a), aumentando così il campo di ripresa. In proiezione il rettangolo viene allargato da un obiettivo aggiunto, montato davanti all'obiettivo del proiettore (Fig. 12b). Il primo film in cinemascope fu " *La tunica* " (1953).

- **Formato 70mm** - Nel 1953 è stata introdotta anche una pellicola di larghezza 70mm, ad opera di Micael Tood, uno dei tanti mariti di Elizabeth Taylor.

Al rettangolo schermico di questo formato è stato dato il rapporto 1/2,28. Uno tra i primi film girati col formato 70mm è stato "*II giro del mondo in ottanta giorni* " (1956).

I due ultimi formati descritti si possono definire formati giganti.

- **Formati televisivi** - II piccolo schermo televisivo al suo nascere, ha avuto un formato molto prossimo al formato normale del cinema (rapporto 1/3.3, detto più frequentemente 4/3).

Dopo l'avvento dell'alta definizione l'*aspect ratio* standard dello schermo è 16/9 equivalenti a 1/1.77.

- ***Estetica del formato.***

Il modo di presentare la composizione delle immagini sullo schermo cambia in funzione del formato schermico scelto.

- Il formato normale permette allo spettatore di vedere tutto ciò che c'è nell'inquadratura, stando con l'occhio in riposo.

- I formati maggiori hanno la una larghezza di base, rispetto all'altezza del campo inquadrato, più ampia del formato normale. Questo è il modo più simile di vedere dell'occhio umano.

Allargando lo schermo, però, gli occhi dello spettatore debbono continuamente spostarsi a destra e a sinistra, per potere distinguere con nitidezza tutto ciò che viene proiettato. Ciò è ovviamente più evidente nei formati giganti.

Il formato normale permette di inquadrare con immagini ben equilibrate e gradevoli all'occhio fisso sull'immagine presentata. In questo formato per oltre cinquant'anni hanno inquadrato i Maestri del Cinema. In esso si iscrivono perfettamente le forme che si sviluppano in senso circolare (Fig. 11a).

Lo schermo normale è quindi l'ideale per inquadrare volti in primo piano (in modo da riempire quasi tutto lo schermo), permettendo cosi una gradevole visione di ogni sfumatura mimica di chi recita.

La scelta di questo formato è senz'altro indicata per i film in cui prevale la psicologia delineata dei suoi personaggi e il carattere intimistico dei loro drammi, piuttosto che la spettacolarità della messa in scena. Ricordiamo i tagli d'immagine, fatti di continui primi piani, del film "*La passione di Giovanna D'Arco*" (1927) di Dreyer.

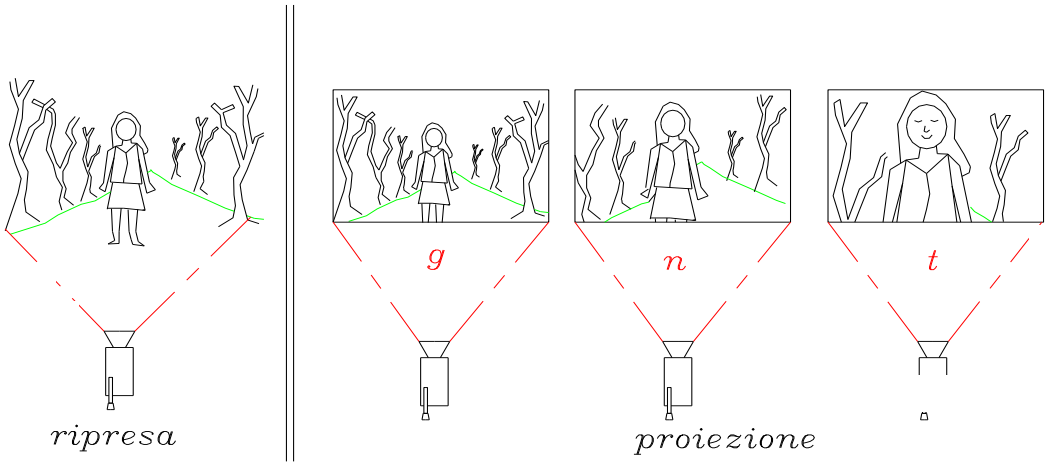
Per i film dedicati alle sale cinematografiche, il formato normale è stato quasi del tutto abbandonato e vengono usati aspetti panoramici a cui la televisione si è conformata approssimando il suo aspect ratio a 16 / 9.

I formati panoramici danno gradevoli forma e composizione all'area del rettangolo schermico, e sono idonei per uno sviluppo in diagonale della linee di composizione della scenografia (Fig, 11b).

I formati giganti sono senza dubbio i più idonei ad una messa in scena spettacolare con composizioni prevalenti di forme ellittiche (Fig. 11e). "*La Tunica*", "*I dieci comandamenti"*, "*Barabba"*, e quasi tutti gli altri film del cinema americano definito "Kolossal", furono girati in questi formati. Si continuò poi con la serie spettacolare di Indiana Jones (solo per fare alcuni esempi) "*L'ultimo imperatore*" e "*II piccolo Buddha"* di Bernardo Bertolucci, " C'era una volta il west" di Sergio Leoni, e... tantissimi altri.

Nei formati giganti lo spettatore "sente" nel modo più vicino al vero di stare in mezzo alla scena. Egli ha un maggiore libertà d'indirizzare il suo sguardo verso più direzioni dello schermo. Chi guida lo spettatore è, però, sempre chi compone l'immagine, indirizzando lo sguardo dello spettatore verso i centri di interesse dell'inquadratura. La composizione dell'immagine, e quindi il suo formato, è una scelta stilistica e di contenuto degli autori del film.

3.2 - FOCALE DELL'OBIETTIVO



Grandangolo **Normale** **Tele**

Fig. 13

Gli elementi prospettici di un'inquadratura sono evidenziati soprattutto dalla focale dell'obiettivo che l'ha ripresa. La focale dell'obiettivo fa parte di quei principi di tecnica fotografica che in questa trattazione non vengono esposti. Diciamo solo che gli obiettivi, rispetto al campo che permettono d'inquadrare da un punto fisso di stazionamento della Camera, a grandi linee si usano classificare in:

NORMALI (fig.l3n) – Un obiettivo normale inquadra il campo con una prospettiva simile al modo di vedere dei nostri occhi (posti nella sua stessa posizione), però l'angolo visuale dell'obiettivo è inferiore a quello abbracciato dagli occhi.

GRANDANGOLARI (fig.l3g) - Un obiettivo grandangolare (detto anche a corta focale), posto nella stessa posizione di un obiettivo normale, inquadra un campo più grande di quello ripreso dall'obiettivo normale rimpicciolendo le dimensioni degli oggetti e modificandone la prospettiva.

TELEOBIETTIVI(fig.13t) - Un teleobiettivo (detto anche a lunga focale) ha invece un angolo di ripresa più limitato di quello dell'obiettivo normale e ingrandisce gli oggetti ripresi, come una lente d'ingrandimento.

- **Uso espressivo della focale di un obiettivo**

Le focali dei grandangoli, degli obiettivi normali, e dei teleobiettivi, oltre ad avere lo scopo di delimitare un certo campo di ripresa allontanando o ravvicinando le cose inquadrate, possono essere usate anche in funzione espressiva o per tutte le altre funzioni prima elencate.

- ***Uso del grandangolo*** - Convenzionalmente, un grandangolo di focale non molto corta serve per inquadrare un ambiente quando c'è poco spazio per sistemare la Camera, esso in ogni caso può essere usato per ottenere una prospettiva più accentuata ed esaltare il movimento di oggetti e persone che si spostano lungo l'asse della Camera. L'uso del grandangolo sfrutta una maggiore profondità di campo per cui "esprimendoci" con tale focale potremo ottenere più spazio a fuoco.

Riprendendo un oggetto vicino alla Camera, l'obiettivo ne altera i volumi e rende "mostruosamente" grande ciò che è più vicino ad esso, mentre rimpicciolisce ciò che gli sta più lontano. Ad esempio: riprendendo un uomo che dirige velocemente un pugno verso la cinepresa, fino ad arrivare quasi sulla lente anteriore fig. 14. A causa della corta focale, il pugno risulta visivamente ingigantito rispetto al corpo dell'uomo, la prospettiva del braccio, si assottiglia verso il suo punto di fuga e il gesto risulta visivamente accelerato. Se si vogliono deformare prospettive e volti, così da

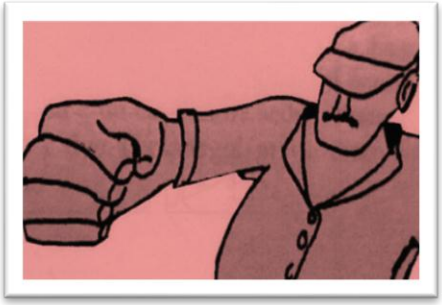


Fig. 14

renderne un'immagine grottesca ai fini della narrazione, quindi, si deve usare un grandangolo a cortissima focale posto molto vicino al soggetto che si riprende .

- *Uso dell'obiettivo normale* - L'obiettivo di focale normale si usa di norma, spazio di ripresa permettendo, in quelle sequenze in cui la narrazione non necessità di particolari "coloriture" espressive.

- *Uso del teleobiettivo* - Le lunghissime focali normalmente vengono adoperate nei casi in cui si deve avvicinare un oggetto che è in realtà molto distante dalla Camera: riprese della Luna ed altri astri, riprese sportive, riprese di spettacoli ecc.

Le focali medio lunghe invece possono essere impiegate in modo espressivo, infatti il teleobiettivo riduce la profondità di campo, appiattisce le prospettive, esalta i movimenti trasversali all'asse della Camera, rallenta i movimenti in asse con la Camera, quindi funziona in modo inverso al grandangolo. Il suo uso può far sì che solo il centro di interesse dell'inquadratura sia a fuoco e quindi possa essere isolato dal resto del campo che risulterà sfuocato e quindi non leggibile dall'occhio dello spettatore, ma formerà uno sfondo con chiazze di colore di effetto gradevole.

Mediante il teleobiettivo possiamo rendere morbidi e gradevoli i lineamenti dei volti umani ripresi in primo o in primissimo piano.

Possiamo anche far vedere addossati l'uno al l'altro più oggetti che in realtà sono distanti tra loro. Basta osservare una gara automobilistica in televisione: le auto, che in realtà sono distanziate l'una dall'altra, sembrano quasi a contatto e sembrano avanzare verso la telecamera con una velocità esasperatamente lenta.

L'effetto contrario si ha se col teleobiettivo vengono riprese le auto che si muovono trasversalmente alla Camera.

Per fare un esempio dell'uso espressivo e drammatico delle focali degli obiettivi citiamo il film "*II giorno della civetta*" (1968) di Damiano Damiani (Fig. 15).

Fig. 15

Nell film, nella sequenza del colloquio di Rosa con i capimafia, dei quali suo marito è stato vittima, fa uso di un grandangolo a cortissima focale e di piani ravvicinati che, deformando la

prospettiva, rende i volti dei mafiosi mostruosi e repellenti agli occhi di Rosa, e dello spettatore. Rosa invece è ripresa con un obiettivo a lunga focale (teleobiettivo) in primo piano, con i lineamenti del suo viso sfumati, così da apparire sola e indifesa. Una successiva inquadratura, ripresa con un obiettivo grandangolo, ci mostra Rosa e uno dei capimafia seduti l'una di fronte all'altro. Questo modo di ripresa fa apparire i due personaggi molto distanti tra loro, esprimendo la distanza morale che esiste tra i due.

3. 3 - ANGOLO PROSPETTICO

L'angolazione dell'inquadratura è il punto di vista di quel particolare "occhio" che è l'obiettivo della cinepresa o della telecamera. Essa si riferisce alla posizione della Camera e all'inclinazione del suo asse ottico in relazione al soggetto ripreso (vedi figura 16).

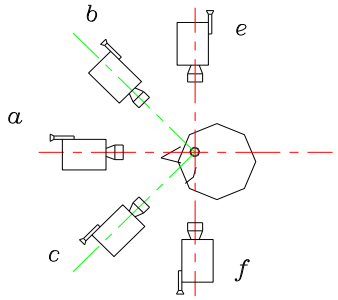


Fig. 16

II punto di vista del *campo* inquadrato viene ripreso con un'angolazione variabile a seconda dei casi e può essere, così come è evidenziato in figura 16:

normale (a) - obliqua dall'alto (b) - obliqua dal basso (e) - a piombo dall'alto(e) -a piombo dal basso (f).

- ***Funzioni espressive dell'angolazione***

Come ogni altro parametro l'angolazione, nel contesto di un audiovisivo, può avere ogni funzione prima elencata.

Una angolazione obliqua dall'alto rende il soggetto grande e maestoso. Un'angolazione obliqua dall'alto rende il soggetto inquadrato piccolo, indifeso, insignificante.

Nel film "*Quarto potere*" (1940) di Orson Welles, che narra la biografia di un magnate della carta stampata americano, la scena di una lite, tra il protagonista e la moglie, è composta tenendo il marito in piedi e la moglie seduta sul pavimento della stanza in cui si svolge l'azione. La ripresa è fatta con inquadrature alternate che mostrano l'attore ripreso dal basso e l'attrice inquadrata dall'alto. Lei grida, lui risponde tranquillamente. Tutto ciò rende in maniera

altamente espressiva e con ironia la vera statura dei due personaggi.

3.4 - ESPOSIZIONE FOTOGRAFICA

Un dispositivo interno alla Camera, detto diaframma, che possiamo pensare come un foro che può allargarsi o stringersi, facendo passare più o meno luce, fa arrivare su ogni fotogramma della pellicola o sull'elemento fotosensibile della telecamera, la quantità d'illuminazione necessaria per rendere visibili agli spettatori le inquadrature.

Un'inquadratura, che viene percepita luminosa come la vedrebbe l'occhio umano, se osservasse direttamente la scena ripresa, si dice **correttamente esposta**. Una inquadratura si dice invece **sottoesposta** se la luce che l'ha impressionata è stata scarsa. Se invece la luce che l'ha impressionata è stata eccessiva, l'inquadratura si dice **sovraesposta**.

L'inquadratura può sovra esporsi o sotto esporsi aprendo o chiudendo il diaframma della Camera.

- ***Funzioni espressive della esposizione.***

Sottoesponendo di qualche diaframma si ottiene un'inquadratura con poca luce e colori molto densi. A volte tale trucco viene adoperato, per simulare un notturno in esterni, riprendendo la sequenza di giorno con un filtro azzurro, posto davanti all'obiettivo, che imita bene colori e atmosfere notturni. Tale tecnica è detta "effetto notte" o "notte americana" perché usata dagli americani in passato. Una ripresa fatta di notte e ad "hoc" illuminata, ha però tutt'altro fascino!

Sovra esponendo di poco la ripresa, i colori si "diluiscono" come se fossero realizzati con pastello, e i passaggi tra luci ed ombre vengono molto attenuati. Questo effetto è molto usato nei flashback e nelle scene di sogno.

3.5 - MESSA A FUOCO E PROFONDITÀ DI CAMPO

La messa a fuoco consiste nel dare alle lenti dell'obiettivo della Camera un movimento di regolazione in modo che il soggetto ripreso si formi sempre nitidamente sui fotogrammi..

In teoria, con l'obiettivo regolato su di una determinata distanza (ad esempio 5 metri), solo gli oggetti posti a tale distanza dalla Camera sono perfettamente a fuoco, però, in realtà l'occhio umano vede ancora con accettabile nitidezza i punti posti più vicini e più lontani di 5 metri (ad esempio da 3 metri a 10 metri).

La profondità di campo è definita come l'intervallo di spazio, avanti e dietro al soggetto ripreso a fuoco, in cui l'occhio vede ancora con sufficiente nitidezza gli oggetti (fig.17).

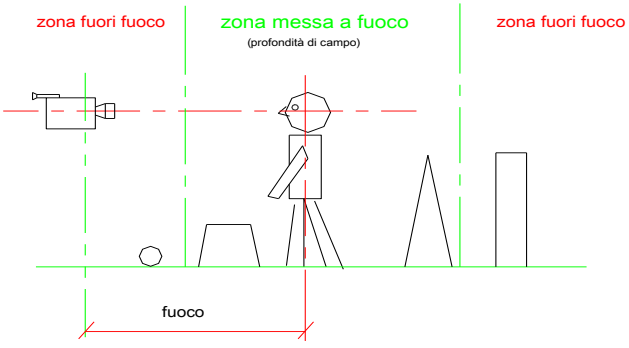


Fig.17

La profondità di campo può variare in funzione:

- **della messa a fuoco dell'obiettivo**
- **della focale dell'obiettivo**
- **dell'apertura del diaframma**

Più lontana è la messa a fuoco più ampia è la profondità di campo.

Più lunga è la focale più stretta è la profondità di campo.

Maggiore quantità di luce entra nell'obiettivo (diaframma più aperto): più stretta è la profondità di campo.
Un grandangolare a cortissima focale è praticamente sempre a fuoco, mentre un teleobiettivo ha una profondità di campo molto stretta.

- ***Funzioni espressive della profondità di campo*** (tutto a fuoco e fuoco selettivo).

La profondità di campo può essere usata in funzione espressiva creando ad arte delle sfocature o delle differenziazioni di campo a fuoco, oppure tenendo a fuoco tutto il campo inquadrato.

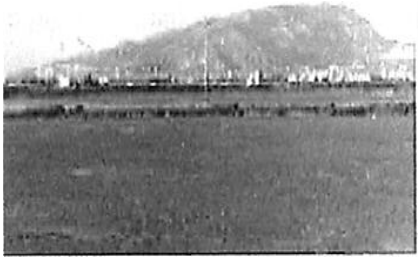
Lasciando a fuoco tutto il campo inquadrato, lo spettatore ha la possibilità di leggere nitidamente ogni parte dell'inquadratura scegliendosi a piacere un centro d'interesse e partecipando quindi, con una certe libertà di scelta, allo sviluppo dell'azione. Orson Welles nel suo film "*Quarto potere*" usa spesso le funzione del tutto a fuoco. Nel film "*L'avventura*" (1962), di Michelangelo Antonioni, in un'isoletta deserta delle Eolie, spesso in inquadrature riprese con campi lunghi, il paesaggio e tutti i personaggi sono tutti a fuoco. Il paesaggio è arido, pieno di rocce, dalle quali periodicamente si staccano grossi massi di pietre, questo simboleggia l'aridità e il disfacimento dei personaggi, appartenenti all'alta borghesia romana.

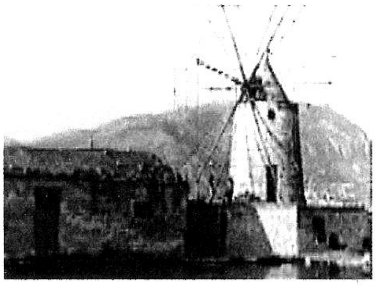
Un uso selettivo del fuoco, invece, lasciando nitida solo una parte del fotogramma, costringe lo spettatore a guardare nel punto messo a fuoco; tutto il resto rimane sfocato e indefinito. Ritorneremo sull'argomento nel paragrafo che riguarda la dinamica delle inquadrature.

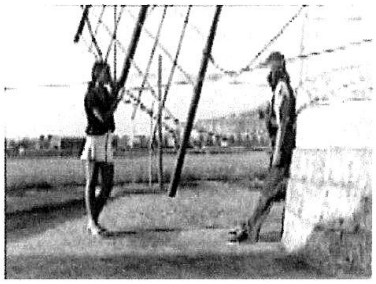
- **3.6 - CAMPI E PIANI DELL'INQUADRATURA**

Esiste una classificazione convenzionale di campi e di piani dell'inquadratura, che si basa sulla apparente distanza del centro d'interesse di questa dallo spettatore. I campi deferiscono l'ambiente. I piani si riferiscono alla figura umana e per estensione anche a particolari oggetti centri d'interesse dell'inquadratura. Anche la televisione e il video hanno adottato queste convenzioni.

CAMPI







I CAMPI vanno indicati sulla sceneggiatura con le sigle che riportiamo qui di seguito:

C. L. L. - Campo Lunghissimo: si usa normalmente per descrivere l'ambiente geografico in cui è inserito l'oggetto della ripresa.

C. L. - Campo Lungo: è un campo più ristretto ed è usato per evidenziare ancora una parte dell'ambiente e dei centri d'interesse.

C.M. - Campo Medio: è un'inquadratura di media ampiezza con il centro d'interesse in evidenza.

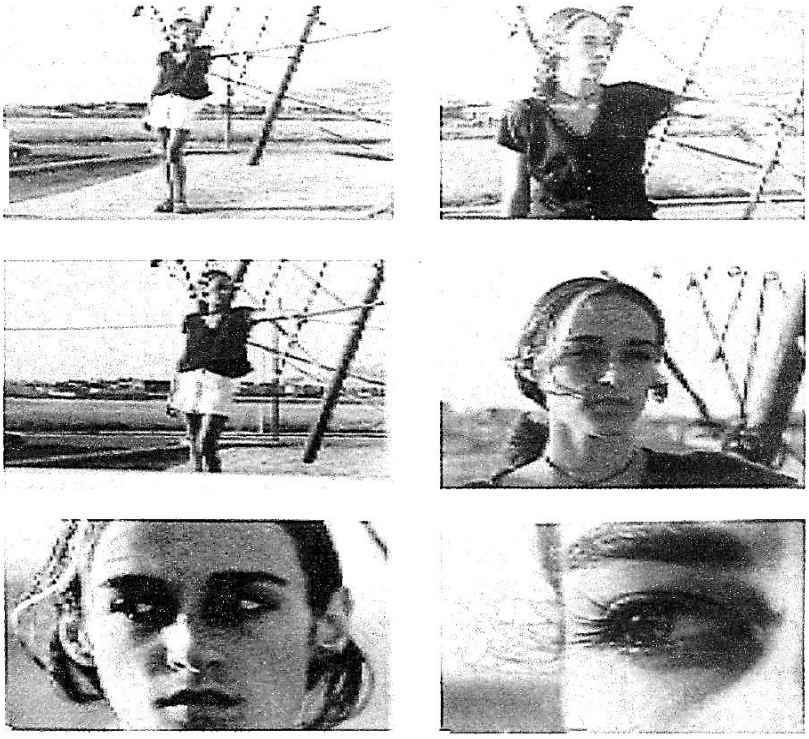
C.T. - Campo Totale: può sostituire il Campo Medio; comunque il suo uso indica che nell'inquadratura sono compresi tutti i personaggi e le cose centro d'interesse per l'azione.

Nell'esempio in figura il Campo Lunghissimo mostra il luogo geografico dell'azione: le falde del monte Erice con le saline di Trapani. Il Campo Lungo mostra il posto della ripresa: un mulino delle saline. Il Campo Totale mostra l'insieme dell'azione: le due ragazze, il mulino, il magazzino. Il Campo Medio mostra a distanza ravvicinata, mulino e ragazze.

I Campi Medi sono molto usati nei film commerciali: fanno seguire bene allo spettatore le azioni e le reazioni dei personaggi inquadrati, senza dover variare il campo inquadrato, e quindi con economia di tempo, perciò con riduzione dei costi per la realizzazione dell'opera.

• I PIANI - Come è stato detto, sono in relazione alla parte inquadrata di una persona, ma possono riferirsi anche ad oggetti. Vanno indicati sulla sceneggiatura con le sigle che di seguito riportiamo:

PIANI



F. I. **Figura Intera:** la figura umana occupa in altezza tutto il fotogramma

.

P. A. **Piano Americano:** la figura umana è inquadrata dalle ginocchia in su. Impiegato per le prime volte dai cineasti americani, è molto usato per avvicinare una persona senza perdere parte significante del suo sembiante.

M. F. **Mezza Figura (o Semi primo Piano):** la figura umana è tagliata alla vita.

P. P. **Primo Piano:** l'inquadratura comprende la testa e spalle della figura umana.

P. P. P. **Primissimo Piano:** la sola testa della figura umana riempie lo schermo.

DETT. **Dettaglio:** inquadra solo una parte del corpo umano (orecchio, occhio, bocca, mano)

Ogni piano può anche riferirsi ad un oggetto. Per esempio: il P.P. del telefono rappresenta il

telefono che riempie tutta l'inquadratura. Un Dettaglio del telefono raffigura una parte dell'oggetto, per esempio la tastiera numerica dell'apparecchio che ricopre tutto lo schermo.

La scelta di un particolare campo o piano non è mai fatta a caso, ma stabilita da precise motivazioni narrative. In generale i piani ravvicinati danno maggiore forza emotiva alla narrazione, mentre i campi più vasti permettono di collocare l'azione nel suo luogo geografico o di introdurre delle pause narrative.

In televisione, date le piccole dimensioni dello schermo, i primi piani vengono usati soprattutto per rendere più agevole la visione allo spettatore.

- ***Uso dei campi e dei piani nel* decoupage *della scena.***

Riportiamo di seguito un esempio dell'uso dei campi e dei piani nell'interno di una scena. L'argomento sarà ripreso nel capitolo dedicato alla sceneggiatura. L'anticipo in questo capitolo, ci è utile per evidenziare fin d'ora come in un audiovisivo l'alternanza di campi e piani sia fondamentale per lo sviluppo del racconto.

Il frazionamento della scena in inquadrature è detto anche **messa in quadro della scena**.

- **SCENA: *unità d'azione dì spazio e di tempo del testo filmico.***

Esempio:

Scena: *Mario, mentre nel soggiorno di casa sua legge il giornale seduto in poltrona, sente squillare il telefono; andando a rispondere ha la piacevole sorpresa che Laura è già di ritorno a Milano.*

- **DECOUPAGE DELLA SCENA: frazionamento *di questa in inquadrature.***

Esempio:

050 - C.T. - Interno giorno - Soggiorno della casa di Mario -
In campo a destra Mario legge un giornale seduto su di un'ampia poltrona.

- Squilla il telefono (fuori campo) -

051 - P. A. - Mario sentendo squillare il telefono depone il giornale sul bracciolo della poltrona e s'avvia verso sinistra.

- Continua a squillare il telefono -

052 - M. F. - II telefono è posto su di un piccolo mobile - Mario entra in campo da destra alzando il ricevitore .

Mario: *pronto?*

(voce f. c. di Laura:) Laura: *Mario?*

Mario: *sì?*
Laura: *Sono io, Laura, eccomi di ritorno a Milano.*

053 - P. P.- Il viso di Mario si rallegra per la gradita sorpresa

Mario: ……

- ***Funzione espressiva dei campi e dei piani.***

L'alternanza dei campi e dei piani permette i diversi livelli d'accentuazione drammatica di una scena.

Campi e piani, inquadrati e messi in sequenza, non debbono essere solo belle fotografie in movimento ma essere funzionali al testo: è dal contesto del racconto che è esaltata la loro bellezza e la loro funzione. Una bella fotografia fine a se stessa è non cinematografica. I campi lunghi del cinema servono a descrivere delle situazioni, oppure a presentare la geografia dei luoghi dell'azione, e servono anche a dare momenti di pausa e distensione al racconto o a suggerire metafore, simbologie, e creare atmosfere e suggestioni.

Nel film "*L'avventura*" Antonioni, nella sequenza in cui Sandro e Claudia cercano l'amica dispersa nell'isola desolata ed inquietante, tiene quasi sempre i due protagonisti in C.L.; in questo modo è espressa la loro piccolezza, la loro inanità, di fronte alla forza degli elementi della natura.

I primi piani e i dettagli evidenziano visivamente ciò che negli altri piani sfugge, delimitando il campo visivo dell'azione, e dando maggiore enfasi al dramma. Si pensi, per esempio, ad un uomo morto, inquadrato in C.M. o in P. P., e si mediti sulla diversa forza emotiva che c'è fra le due immagini!

I P.P. e i DETT. , le prime volte che comparvero sullo schermo furono molto contestati dagli spettatori e dai critici che avevano come modello il "rettangolo teatrale" o al massimo qualche inquadratura di figura intera.

Era inconcepibile proiettare persone a mezzo busto e quindi con le gambe tagliate, faccioni che riempivano tutto lo schermo, sole mani, soli piedi, penne e calamai che sembravano travi o vasche di inchiostro! Tutto ciò fu considerato dai produttori come "*roba da matti*" che si rifiutarono di proiettare: ancora questo per loro non era cinema! L'uso del primo piano, però, si era già visto, seppure sporadicamente, sugli schermi, fin dai tempi di Méliès; ma il più delle volte aveva il solo scopo di stupire gli spettatori.

Saranno invece Pastrone e Griffith che, rompendo con la tradizione teatrale, valorizzeranno espressivamente il primo piano ed il dettaglio che alla fine saranno accettati.

Finalmente, qualche critico vedendo il film di Pastrone "*Cabiria*" (1914) definì "*colpo d'ala*" artistico quella mano del sacerdote del dio semitico Moloc che improvvisamente si alzava riempiendo tutto lo schermo per officiare una cerimonia religiosa!

Finalmente il dramma della donna al processo del marito, rappresentato da Griffith nel suo film "*Intollerance*" (1916), fu compreso: nello schermo dapprima è mostrato solo il viso della protagonista: un sorriso appena abbozzato; poi, con un piano ravvicinato, sono inquadrate le sue mani che si torcono nervosamente.

Dirà il regista francese Robert Bresson:

" Quante cose si possono esprimere semplicemente con una mano o con un viso in primo piano..., quante parole inutili si possono omettere! ".

In effetti, quando ci concentriamo su qualcosa o su qualcuno, la nostra mente ha il potere di escludere psicologicamente ciò che di superfluo c'è nel campo visivo degli occhi. La Camera ha il potere di escluderlo fisicamente dal campo inquadrato ingrandendo il particolare. Per comprendere ciò c'è voluto almeno un decennio dal primo impiego espressivo dei piani ravvicinati.

Da quei primi piani storici di Pastrone e di Griffith ad oggi, tanti autori hanno fatto larghissimo uso del primo piano e dei dettagli, usandoli in diversi modi espressivi. L'espressionismo tedesco ne valorizza la resa simbolica e psicologica e li utilizza come metafora. Eisenstein e Pudovkin li usano per enfatizzare i toni dei loro poemi visivi della rivoluzione russa. Altri autori li usano semplicemente come sineddoche, per esprimere con un particolare in dettaglio un tutto. Altri li usano, più comunemente, per esprimere od illustrare sentimenti che solo il volto umano può manifestare a distanza ravvicinata.

È celebre la sequenza del film "*Bellissima*" (1952) di Visconti, in cui si osserva a lungo un primo piano del viso della protagonista (Anna Magnani) mentre osserva un provino cinematografico. La donna aveva presentato al regista Blasetti, con insuccesso, la propria figlioletta per la scelta di una bambina da fare recitare in un film. Durante la proiezione del provino nel volto dell'attrice passa tutta una progressione dei reazioni: dall'attesa, alla speranza, dal dispiacere alla delusione, dalla vergogna, alla rabbia che esploderà infine, quando la protagonista si scaglierà con disperazione verso coloro che avevano deriso la bimba!

Con l'avvento degli schermi panoramici giganti l'uso dei piani ravvicinati è stato messo, a torto, in discussione. Chi preferisce inquadrare tutta la figura umana, prediligendo la sua gestualità, ha avuto modo di presentare i personaggi senza perdere niente dei loro gesti e dell'espressioni dei loro visi. Però, la variegata gamma espressiva di un viso, è resa con maggiore incisività con un primo o un primissimo piano in determinati momenti d'accentuazione drammatica di una storia; semmai il problema è quello d'eseguire il taglio del volto, e comporre l'inquadratura, nel modo migliore, per l'armonia della composizione sullo schermo panoramico o sullo schermo gigante. I primi piani dei film di Sergio Leone ne sono un efficace esempio.

3.7 - DINAMICA DELLA INQUADRATURA

- **PARAMETRI DINAMICI** (del movimento)

Quando sullo schermo è proiettata un'inquadratura, allo spettatore si presenta una porzione dello spazio totale del luogo dell'azione. Inoltre tutto si svolge su di uno spazio con due dimensioni geometriche ed una temporale. L'inquadratura si può immaginare come una finestra aperta, dietro la quale si muove lo spazio bidimensionale dell'azione filmica. A tale proposito ricordiamo uno spot pubblicitario diretto da Fellini per la televisione. L'opera ci mostra un paesaggio attraverso il finestrino di un treno in corsa.

Un personaggio tiene in mano un telecomando con il quale cambia continuamente, a suo piacere, il paesaggio come se fosse davanti ad un televisore.

Magistralmente, con pochissime inquadrature, Fellini ci trasmette delle immagini che possiamo interpretare nel seguente modo: Il Cinema è una finestra aperta sul mondo. Dentro il suo rettangolo tutto può accadere mentre la finestra scorre, come succede al finestrino di un treno in movimento; ed il paesaggio luogo dell'azione e l'azione stessa, possono cambiare all'istante!

Davanti alla televisione, inoltre, il telecomando da anche la possibilità allo spettatore di cambiare istantaneamente il programma, facendo il così detto "zapping" tra un programma ed un altro... Questo fa anche parte del linguaggio; del linguaggio televisivo ne è anzi una peculiarità specifica.

3.8 MOVIMENTI NELLA INQUADRATURA E DELL' INQUADRATURA - LORO FUNZIONI ESPRESSIVE -

La dinamica delle inquadrature è data dal movimento.

Esaminiamo come un' inquadratura può essere in relazione al movimento:

- **Statica** (stop fotogramma): quando è come una diapositiva fissa in proiezione, nella quale ogni cosa è ferma.

- **Con movimento nel suo interno:** quando è ripresa con la Camera ferma nel posto in cui staziona mentre i movimenti avvengono nel suo interno (tutto si muove dentro la cornice immobile).

- **In movimento:** quando durante la ripresa la Camera si muove con panoramiche e carrellate variando progressivamente il campo inquadrato.

Il movimento dell'inquadratura da all'arte cinematografica un altro mezzo espressivo. In un audiovisivo: le panoramiche, le carrellate, i piani sequenza, non sono mai fatti a caso, ma hanno sempre una loro funzione nell'interno del racconto cinematografico. Essi possono essere usati per descrivere, per narrare, per esprimere, per attirare l'attenzione dello spettatore.

Una panoramica descrittiva serve ad illustrare un paesaggio o a descrivere un dato ambiente. Ciò avviene quando nella narrazione si procede in modo descrittivo e non analitico, o quando non è necessario, per l'enfasi drammatica, mostrare paesaggi ed ambienti con inquadrature staccate di cose e persone significative per l'azione.

Una panoramica a seguire serve alla narrazione per seguire un centro d'interesse in movimento.

Una panoramica espressiva serve a suscitare delle emozioni nello spettatore. Essa stabilisce un rapporto intimo e continuo tra il punto di partenza e quello d'arrivo dell'inquadratura, dandole così una precisa relazione spaziale e scoprendo, mentre l'inquadratura si muove, elementi nuovi ed essenziali al racconto.

Facciamo un esempio: la scena deve mostrare il protagonista che freneticamente cerca un prezioso documento da asportare dall'ufficio di una certa persona, in fretta, temendo che essa arrivi da un momento all'altro. Il movimento di macchina segue l'attore e le sue mani che si spostano andando avanti ed indietro per la stanza, frugando nei cassetti, muovendosi, ora rapidamente, ora soffermandosi, fra oggetti e carte! Questa sequenza non trasmette in modo così efficace la frenesia dell'azione se la ricerca dell'attore è inquadrata con stacchi e inquadrature successive, in quanto lo stacco tra un'inquadratura e l'altra spezza la continuità del tempo e non correla in modo continuo gli effettivi spazi in cui essa evolve nel fluire del tempo.

Dovendo inquadrare invece, un personaggio che sentendo squillare il telefono, si muoverà normalmente dal punto della stanza in cui si trova, ad un altro punto, ove è posto il telefono, allora è più efficace interrompere l'inquadratura non appena egli incomincerà a muoversi, e raccordare una successiva inquadratura nel punto in cui egli prenderà il ricevitore per rispondere, perché in tal caso la panoramica rallenterebbe inutilmente il ritmo dell'azione.

Nel primo esempio sarebbe come se descrivendo l'azione con il linguaggio verbale noi dicessimo:

> ***Luigi, cercando il documento freneticamente nell'ufficio di Francesco fruga di qua… di là... può essere nel cassetto, no! Non c'è. Può essere nell'armadio, no! Non c'è... e così via.***

Nel secondo caso invece:

> ***Luigi sentendo squillare il telefono risponde...***

Un impiego particolare di panoramica è la cosiddetta panoramica a schiaffo, che con movimento velocissimo va da un punto all'altro senza rendere percepibili le immagini intermedie. In essa non conta il rapporto spaziale fra cose e persone ma l'elemento sorpresa per il protagonista e per lo spettatore. Nell'esempio precedente, se la telefonata fa sobbalzare Luigi, nell'istante in cui suona il telefono, si può eseguire immediatamente la panoramica a schiaffo sull'apparecchio.

Nel film di Ford "*Ombre rosse*" (1939) c'è un esempio di panoramica a schiaffo per sorprendere lo spettatore: la diligenza esce dal canyon, luogo più adatto per un'imboscata, e tutti tiriamo un sospiro di sollievo, protagonisti e spettatori! Segue un C.L. della diligenza che si lancia nella prateria, il C.L. invita ad un attimo di distensione... ma all'improvviso una panoramica a schiaffo verso l'alto scopre un'altura dove stanno gli indiani!

Le carrellate si eseguono mediante una serie di movimenti di Camera come:

> ***carrello in avanti - carrello indietro - carrello trasversale - carrello a seguire - machina viaggiante - macchina su dolly - gru - ascensore - steadicam.***

Le carrellate come le panoramiche possono essere impiegate per descrivere, per narrare, per esprimere. Dovendo eseguire delle carrellate veloci si pone la Camera su un mezzo semovente, come un automobile adattata allo scopo. Se, ad esempio, si deve seguire un ciclista in corsa, una Camera può seguire l'atleta posta su di un'auto, o portata a spalla su di una motocicletta.

- ***Correzioni di macchina -***

La correzione di macchina si differenzia dai movimenti indicati in precedenza, in quanto dà un risultato completamente inavvertito dallo spettatore e si attua con morbidi accomodamenti della Camera. Si usa per seguire il centro d'attenzione e riequilibrare l'inquadratura venuta a sbilanciarsi in seguito ad un movimento del soggetto. Questo tipo di movimento, se perfettamente eseguito, da fluidità allo scorrere del film.

- ***Uso dello zoom -***

L'obiettivo trasfocatore, usualmente detto zoom, permettendo la variazione continua della focale durante la ripresa, dà allo spettatore l'illusione di osservare una carrellata (carrellata ottica).

In realtà il movimento ottenuto è solo apparente in quanto la Camera resta immobile. È l'ingrandimento dell'immagine definita dentro il quadro di proiezione che varia. Per tale ragione è sconsigliato eseguire una zoomata al posto di una carrellata. Non spostandosi, infatti, il punto di osservazione, è annullato il senso di profondità della scena e ciò fa sì che la zoomata renda il movimento apparente artificioso e fastidioso all'occhio esperto. Lo zoom rappresenta però un "carrello" a basso costo, per cui con moderazione, e come compromesso, può essere adoperato in produzioni economiche.

L'uso espressivo dello zoom, invece, è insostituibile quando si deve allontanare, oppure avvicinare, rapidamente un centro d'interesse, richiedendo allo spettatore una concentrazione immediata su di esso. Si ottiene così, con la carrellata ottica, qualcosa di simile alla panoramica a schiaffo.

Per esempio: il protagonista in C.M. estrae la pistola per uccidere, la cinepresa zooma velocemente sull'arma isolandola ed ingrandendola fino al dettaglio d'essa. Senza stacco, si passa velocemente dal campo totale dell'azione alla pistola che riempie tutto lo schermo.

3. 9 - CENTRI DI INTERESSE O DI ATTENZIONE NELL'INQUADRATURA

L'inquadratura scorre sullo schermo e lo spettatore non ha il tempo d'esaminare tutti gli elementi che essa racchiude, se essi sono troppi. Perciò, l'inquadratura, non deve possedere troppi centri d'interesse per lo svolgimento dell'azione, ma quelli che lo spettatore può percepire mentre essa viene proiettata. L'inquadratura, soprattutto, deve essere composta in modo da stimolare nello spettatore una carica d'attenzione e un continuo interesse.

Osserviamo i due famosi dipinti riportati in figura 20. Il quadro " II carnevale " di Bruegel (Figa), manifesta un'inquadratura "poco" idonea per una ripresa cinematografica. Nel dipinto, infatti, ci sono tantissimi centri d'interesse, che l'osservatore del quadro ha tutto il tempo di

Fig. 20a

Fig. 20b

cogliere e gustare sostando davanti ad esso. Un'inquadratura cinematografica così composta, invece, sarebbe d'impossibile lettura: l'inquadratura con movimento solo nel suo interno, non può durare tanto a lungo, per non annoiare lo spettatore.

Il quadro di Raffaello "Lo sposalizio della Vergine" (Fig. 20b), invece, è una composizione essenzialmente cinematografica; infatti, ha come unico centro di interesse la mano di Maria che sta per ricevere l'anello nuziale da Giuseppe. La prospettiva centrale e la disposizione dei volumi, di persone e cose, contribuiscono a dirigere l'occhio dello spettatore sull'azione principale (il suo centro di interesse).

E' possibile spostare l'attenzione dello spettatore da un punto all'altro dell'inquadratura intervenendo con:

Movimenti di macchina - l'attenzione va rivolta in direzione del soggetto verso il quale è diretto il movimento.

Movimento del soggetto - l'attenzione dello spettatore si porta su ciò che si muove nell'inquadratura, se altre cose o persone sono ferme, si dirige sui movimenti e sui cambiamenti di direzione improvvisi, è destata da ciò che si muove sull'asse ottico della Camera.

Fuoco selettivo - l'attenzione viene diretta sul soggetto a fuoco, se il resto è sfocato. Negli audiovisivi, il fuoco selettivo è usato spesso. Con tale espediente, in una inquadratura fissa, si mette a fuoco alternativamente ora un soggetto A, più vicino alla Camera, ora un soggetto B più lontano, o viceversa, facendo spostare l'attenzione dello spettatore da A a B, o da B ad A... e così via, secondo le necessità narrative.

Per contrasto di colore - l'attenzione si posa sempre sui soggetti dai colori più vivaci.
Per contrasto sonoro - l'attenzione si dirige su chi parla o su che cosa emette un suono improvviso e inatteso.

3. 10 - NARRAZIONE E DIEGESI

Qualsiasi sia il genere di un audiovisivo, esso si propone quasi sempre un tema, sia che si voglia documentare qualcosa, sia che si voglia esporre una storia inventata, sia che si voglia fare un'opera di pura fantasia.

Il tema comunque viene svolto mediante una esposizione, di vicende o di fatti o di altri elementi, che la linguistica chiama **dièges**i (dal greco: esposizione, racconto). Quindi spazio e tempo diegetici si devono intendere come lo spazio ricostruito nel racconto e il tempo interno al racconto.

Spazio e tempo diegetici non sono da confondersi con spazi e tempi reali: se, ad esempio, una sequenza di un film dalla durata reale di cinque minuti espone una giornata lavorativa di otto ore di un personaggio, il tempo della dièges della sequenza sarà di otto ore, mentre la scena dura in realtà cinque minuti.

Il tempo inoltre nel cinema può anche essere contratto, dilatato, frantumato, cambiato andando nel futuro o nel passato o procedendo per tempi simultanei. Addirittura la dimensione temporale può essere fermata con lo stop fotogramma. I processi, quindi, che espongono l'azione filmica sono strutturalmente più vicini alla scrittura e al pensiero umano che non al teatro o al fluire della "vita reale". Al racconto filmico la continuità apparente sarà data dalla messa in sequenza delle inquadrature e dalle regole del montaggio. Dove c'è discontinuità per ellissi e cesure narrative, la continuità la dà il senso del racconto e l'integrazione psicologica che ne fa lo stesso spettatore.

Riportiamo due esempi classici.

Un film in cui il tempo diegetico segue il tempo reale, anche se nella ricostruzione della finzione cinematografica, è il western di Zinneman "*Mezzogiorno di fuoco*" (1952). La durata del film, ottanta minuti circa, è pressoché identica al tempo della narrazione. L'ultima mezz'ora può addirittura essere seguita minuto per minuto, dato che nell'ufficio dello sceriffo è periodicamente inquadrato un pendolo che scandisce il tempo. E tutto si conclude a mezzogiorno!

Un esempio di tempo ripetuto si ha nel film di Eisenstein "*Ottobre*" (1928), dove la drammatica sequenza dell'apertura del ponte meccanico è vista più volte e da angolazioni diverse.

II procedere per tempi simultanei è del montaggio parallelo, in cui più azioni che si svolgono nello stesso tempo sono presentate alternativamente sullo schermo.

3.11- I PUNTI DI VISTA

- ***Punti di vista della narrazione***

Nella narrazione letteraria l'autore sceglie il punto di vista della narrazione: prima è il protagonista che racconta, poi è il protagonista che con i suoi occhi vive un'azione, dopo il racconto è esposto da un narratore fuori dalla diegesi, che segue tutto con occhio attento mentre si sposta tra i vari luoghi dell'azione a suo piacere, andando anche avanti ed indietro nel tempo.

A tale proposito potremmo riferirci al Romanzo del Manzoni che contiene tutti i modi possibili di impostare un racconto: all'inizio del libro è l'autore in terza persona, come una voce fuori campo, a descrivere "*quel ramo del lago di Como...* " In un altro capitolo, in

"*addio monti sorgenti...*", leggiamo delle ombre brune del paesaggio dei luoghi nativi di Lucia "con i suoi occhi". Poi l'autore torna indietro nel tempo, per parlarci della vita precedentemente vissuta da fra Cristoforo (flashback storico). Renzo, intanto, lontano dai suoi luoghi natali pensa a Lucia, ad Agnese, a Perpetua (flashback soggettivo).

Anche nella narrazione filmica, essenzialmente visiva, esiste un punto di vista dell'azione.

La Camera partecipa alla vicenda come l'autore di un racconto, essa può essere un testimone invisibile, può penetrare in ambienti ermeticamente chiusi, può farci vedere una persona chiusa in una stanza, dando la sensazione che essa sia veramente sola.

La Camera può scrutare nei più intimi pensieri dei protagonisti, può anche identificarsi completamente con gli occhi di un protagonista, secondo il volere dell'autore.

Lo spettatore, quindi, di volta in volta si identifica: ora col narratore, ed ha una visione totale della vicenda e delle azioni dei suoi personaggi; poi si identifica col qualche protagonista della storia, quindi gli viene a mancare la conoscenza di alcuni fatti dello sviluppo della vicenda.

- ***Punti di vista dell'inquadratura***

II punto di vista della narrazione fa parte della " letterarietà" del testo, ovvero del come viene presentata l'esposizione narrativa.

L'occhio della Camera, per comporre la scena, riprende delle inquadrature che hanno un punto di vista fotografico, che è il punto di vista dell'inquadratura e può identificarsi col narratore o con qualche personaggio dell'azione.

Le inquadrature secondo il punto di vista della loro fotografia possono così distinguersi:

- ***Inquadrature oggettive*** - (Sono quelle di solito più usate).

La Camera funziona come un osservatore invisibile ai protagonisti, che guarda con oggettività lo svolgersi dell'azione da una posizione ritenuta dal regista efficace per lo svolgimento del racconto.

Le inquadrature oggettive si definiscono reali se sono riprese da punti di vista accessibili all'occhio umano, si definiscono irreali se sono riprese da punti inaccessibili ed insoliti.

- ***Inquadrature soggettive***

La Camera si identifica con un personaggio della vicenda e viene collocata in modo da corrispondere alla posizione dei suoi occhi. In questo modo lo spettatore vede come vedono gli occhi del protagonista .

- ***Inquadrature pseudo soggettive*** o punti di vista (**p. d. v**.)

Con le inquadrature pseudo soggettive la Camera si identifica con gli occhi di un osservatore che segue l'azione stando vicino ad un personaggio della narrazione (vedi figura 21). Nella figura è come se un osservatore, disposto a fianco della ragazza di spalle, stesse guardando l'altra ragazza; lo sguardo di questa è spostato leggermente verso destra.

Fig. 21

Se si deve seguire con campo e controcampo il dialogo tra due persone A e B in pseudo soggettiva la disposizione dei due sarà come nelle figure 22A e 22B.

B

FIG.22

A

Con l'inquadratura di sinistra si riprende B secondo il punto di vista di A, con l'inquadratura di

destra si riprende A in controcampo alla inquadratura precedente, secondo il punto di vista di B. Notare che gli sguardi sono diretti in maniera simmetrica. L'argomento sarà ripreso quando tratteremo i raccordi delle inquadrature.

La pseudo-soggettiva può anche realizzarsi con inquadrature in primissimo piano che escludono dal campo completamente il personaggio di cui si segue il punto di vista. L'interlocutore non guarda in macchina, ma ha lo sguardo leggermente deviato dal centro dell'obiettivo (può guardare il bordo del paraluce).

a) b)

Fig. 23

In figura **23a** la ragazza **non guarda in macchina**. La ripresa è pseudo-soggettiva. In figura **23b** invece la ragazza **guarda in macchina**, la ripresa è soggettiva; il personaggio guarda l'obiettivo come se stesse guardando negli occhi la persona, oppure osservando la cosa, con la quale si identifica la Camera.

Un caso limite di riprese tutte in soggettiva è stato un film giallo di Montgomery: "*La donna del lago*" (1947): in tutto il film il detective protagonista lo vedremo solo una volta: mentre si guarda allo specchio. Il film è tutto "visto" attraverso i suoi occhi.

Normalmente il racconto filmico viene fatto con riprese oggettive. Le pseudo soggettive vengono usate nei dialoghi "vis a vis", le soggettive nei momenti in cui si vuole sottolineare con maggiore forza drammatica ciò che il personaggio vede con i suoi occhi o con la sua fantasia.

- ***L'interpellazione -***

È poco usata nel cinema. Si ha quando ad un certo punto della narrazione si suppone la presenza dello spettatore o degli spettatori e quindi uno o più personaggi si rivolgono ad essi; guardando, quindi, in macchina, per dare dei messaggi, o per fare agli spettatori dei discorsi in forma diretta.

- ***Funzioni espressive dei punti di vista e degli sguardi in macchina.***

Il punto di vista letterario della narrazione, dipende dal gusto dell'autore e da come egli ritiene più efficace svolgerla.

I punti di vista fotografici di ogni inquadratura dipendono inoltre dalla espressività e dall'accentuazione drammatica che si vuole dare al racconto cinematografico.

Di solito le inquadrature si alternano con punti di vista oggettivi e punti di vista pseudo oggettivi.

Le inquadrature soggettive vengono usate con parsimonia e si riservano in momenti particolari per renderli più efficaci.

A parere di chi scrive, sembra che gli autori abbiano "*l'idiosincrasia dello sguardo in macchina*", forse ciò è un tabù retaggio del loro apprendistato tecnico, quando gli hanno ripetuto fino alla nausea:

"l'attore non deve mai guardare in macchina, altrimenti rivela l'artificio della ripresa".

Questo è vero nei casi generali. In alcuni momenti della narrazione, invece, può essere suggestivo e per niente artificioso, che l'attore guardi in macchina, soprattutto nei dialoghi "vis a vis" quando il suo interlocutore dice un qualcosa di veramente importante o espressivo per lo svolgersi del racconto. In tal modo avviene l'identificazione completa tra "occhio della Camera" e occhio dello spettatore.

Citiamo i due film:

Le notti di Cabiria - di F. Fellini

Lamerica - di G. Amelio

Il critico cinematografico francese Bazin nel suo testo "*Cos'è il cinema ?*" , ricordando il finale del film "*Le notti di Cabiria*" di Fellini, scrive come riportiamo di seguito.

La prostituta Cabiria (Giulietta Masina) è ingannata e derubata da tutto ciò che possiede, da un uomo che fingendo d'amarla le promette di sposarla. Così lei si ritrova sola, svuotata di se stessa, lungo un viale in apparenza senza fine! Appare un gruppo di ragazzi e ragazze che cantano e ballano circondandola. Cabiria dal fondo della sua disperazione, risale dolcemente verso la vita e ricomincia a sorridere. A questo punto la cinepresa la riprende in primo piano carrellando all'indietro per seguire i suoi movimenti. Le riprese in primo piano, danno enfasi ai suoi dolci occhi, finalmente sereni, che spaziano da destra a sinistra dell'inquadratura e viceversa, per guardare i ragazzi che la circondano. Alla fine gli occhi di Cabiria guardano in macchina, incrociando quindi quelli dello spettatore. Cabina guarda ognuno di noi e ci comunica che la vita conviene viverla fino in fondo, anche se dopo una grande disgrazia si deve ricominciare tutto daccapo!

- Così si conclude il film -

Un'altra bella ed efficace interpellazione, per la sua espressività, la si può ammirare nel film di Gianni Amelio "*Lamerica*". La sequenza finale del film ci mostra un gruppo di albanesi, che dopo la caduta del comunismo in Albania, espatriati clandestinamente, navigano verso l'Italia con una vecchia carretta del mare. Una struggente musica sottolinea l'odissea di quella povera gente, mentre una serie di primissimi piani, montati con stacchi diretti, di donne, uomini, bambini, scorre sullo schermo. Ognuno di essi guarda in macchina. L'interpellazione è chiara: quegli occhi che ci guardano implorano noi spettatori italiani, chiedendoci aiuto, così com'è successo ai nostri emigranti, ai primi del novecento, andando in America!

3.12 – DURATA DI OGNI INQUADATURA e ritmo del film

Il ritmo, come elemento fisico, è dato dalla scansione temporale del susseguirsi delle inquadrature, dai movimenti delle inquadrature e dai movimenti ad esse interni.

Il ritmo del film ha una componente evidenziata non solo dalla durata reale di ogni singola inquadratura, ma anche dal modo di come l'inquadratura è composta nel suo interno, da come è messa in sequenza con le altre, e soprattutto dalla carica di suggestione che dà la sequenza delle inquadrature.

In fine è il montaggio che trasmette allo spettatore il ritmo; ma questo nasce già dall'inquadratura singola.

A parità di durata reale, una inquadratura sembrerà tanto più lunga quanto più il suo campo è stretto e il suo contenuto è uniforme e statico. L'inquadratura sembrerà tanto più breve quanto più è complessa e movimentata, e quanto più è lungo il campo inquadrato.

Insomma un primo piano di cinque secondi sembrerà più lungo di un totale della stessa durata reale e con più centri di attenzione. **Possiamo chiederci: quanto deve essere lunga un'inquadratura? L'inquadratura deve durare il tempo sufficiente per essere percepita con chiarezza nel suo insieme, e soprattutto deve cambiare sullo schermo ancor prima che nello spettatore sia esaurita quella "certa" carica di suggestione che essa gli trasmette**. Inoltre il ritmo è percepito in maniera diversa da ciascuno spettatore.

La sensazione della durata è determinata anche dalla messa in sequenza delle inquadrature. Se, per esempio, fra le due inquadrature, che si riferiscono allo stesso ambiente, vogliamo inserirne una terza per dare allo spettatore la sensazione che sia passato del tempo; inserendo un'immagine statica e ravvicinata, l'intervallo di tempo sembrerà maggiore, invece, includendo un inserto dinamico con molto movimento e tanti oggetti posti a distanza, la sensazione ricevuta sarà di maggiore durata, anche se le due inquadrature realmente durano lo stesso tempo.

3.13 - ELEMENTI PLASTICI DELL'INQUADRATURA -

- **PARAMETRI PLASTICI**

Elemento plastico di un'inquadratura è tutto ciò che la modella, come: luci, colore..., ogni elemento, insomma, che le dà rilievo e la rende simile al vero, e che concorre a creare quella carica emotiva che si trasmette allo spettatore.

- ***Composizione scenica e visiva dell'inquadratura***

Inquadrare è anche il modo di presentare gli elementi dell'inquadratura secondo determinati angolazioni e piani. Non possono darsi regole sul modo di inquadrare, ciò è "sentito" dell'autore del film, fa parte del suo gusto e del suo stile, insomma è il suo modo di esprimersi per immagini.

Molto è stato scritto sul modo di disporre masse e volumi nei quadri e nelle fotografie, e a questi scritti rimandiamo gli interessati. Con le opportune differenze del mezzo, le stesse cose possono valere per l'inquadratura cinematografica. Per esempio: le linee prospettiche è bene che convergano verso il centro d'interesse, i volumi che formano i fotogrammi siano equilibrati e disposti in modo da guidare l'occhio dello spettatore verso un centro d'attenzione, ma anche da indurlo a concentrarsi, a vivere certe tensioni, determinate sensazioni; e la trasmissione di tali elementi psicologici viene senz'altro aiutata dalla disposizione di linee di forza e la valorizzazione di certe prospettive che derivano dalla composizione e dalla posizione di linee tracciate dagli oggetti circostanti. Si pensi, per esempio al senso di distanza che può essere indotto dall'inquadratura centrale di un viale i cui margini laterali si prolungano e convergono verso l'orizzonte.

La composizione di ogni inquadratura deve essere essenziale e sobria nei suoi particolari, deve essere ben equilibrata nel suo insieme scenico, deve essere immediatamente leggibile per chi guarda il film.

Se in apparenza, però, una mancanza d'equilibrio attira la nostra attenzione, non respingiamo a priori la composizione, definendola sbagliata: può trattarsi d'una dissonanza creata apposta per un

espediente narrativo, per dare forza ad un certo discorso o semplicemente per dissacrare. Se tutto questo invece non trova giustificazione nel contesto dell'opera, allora vorrà dire che la composizione della inquadratura è proprio sbagliata!

L'inquadratura cinematografica, però è molto diversa da quella di un quadro o di una fotografia. Il quadro pittorico si completa in una sola immagine e un tema fotografico può essere trattato al massimo con un piccolo gruppo di fotografie. Invece l'inquadratura filmica è formata da tantissime fotografie in sequenza, per cui l'inquadratura deve sempre essere pensata nel suo continuo divenire e in armonia con il contesto del racconto.

Se, quindi, il film racconta qualcosa, le sue inquadrature non devono essere fine a se stesse, o solo belle fotografie, ma devono soprattutto essere in funzione di tutto il discorso del testo.

Se, ad esempio, in un film si deve mostrare una torre misteriosa, minacciosa ed inespugnabile, la si può inquadrare dal basso verso l'alto illuminata contro luce, e quindi con grande contrasto di luce ed ombre. Si può decidere anche di scegliere una fotografia in bianco e nero.

Tutto ciò sarebbe in difetto se dovessimo solo illustrare l'architettura della torre, ma è funzionale per il racconto filmico: lo spettatore immedesimato nella narrazione vive quell'atmosfera e riceve quegli elementi espressivi che l'autore gli trasmette.

Gli elementi plastici che concorrono a comporre l'inquadratura sono:

l'illuminazione ed il colore - la scenografia - la figura umana - in certa misura anche la colonna sonora che da rilievo con le sue prospettive sonore.

- **L'ILLUMINAZIONE**

La luce è il primo attore del film; senza di essa non sarebbe possibile neanche il film stesso. Con la luce si "disegnano" i fotogrammi dando loro forma e espressione.

Qualsiasi storia si possa pensare o qualunque emozione si voglia trasmettere, se non hanno la luce giusta distruggono atmosfere, psicologie, emozioni, che gli autori di un racconto per immagini ci vogliano trasmettere. Il regista Ettore Scola, in una intervista, sottolineava: "*un film con luci a caso o sbagliate è come una pagina di racconto senza aggettivi, del quale ci sfuggirà il senso. L'importanza della luce in quanto racconto, psicologia, atmosfera è fondamentale*.

La luce modella le cose e i corpi umani creando ambienti ed atmosfere. Un volto di una persona può esprimere cento cose diverse se lo si illumina in altrettanti modi diversi. II modo di illuminare un'inquadratura è fondamentale per la sua funzione espressiva: una luce proveniente dal basso dà ombre minacciose e rende terrificanti o grotteschi i volti umani, un controluce riempie di mistero facce e cose. E la luce nel film ci parla ancor più che nel teatro: un bagliore, una sottile lama di luce, se necessario, possono essere messi in evidenza facendogli riempire tutto il fotogramma.

In figura 24 distinguiamo i classici tipi d'illuminazione e gli effetti espressivi ottenuti con la luce.

Fig. 24

1) ***- Luce di fronte*** **(**figura 24A): la luce arriva sul soggetto dal davanti. L'illuminazione di fronte appiattisce sul fondo la persona o le cose illuminate.

2) ***- Luce a tre quarti*** (figura 24B): la luce arriva inclinata rispetto all'asse della Camera.

3) ***- Luce di taglio*** (figura 24C): la luce arriva da destra o da sinistra e incide trasversalmente sul soggetto. L'effetto è quello di mettere fortemente in risalto la parte illuminata e lasciare in ombra quella non illuminata. Si creano cosi intensi chiaroscuri che rendono la scena carica d'atmosfera.

4) ***- Luce dal basso*** (figura 24D): questo tipo di luce produce, nei soggetti inquadrati, dei chiaroscuri accentuati, esalta i rilievi e le cavità creando atmosfere gravi e cupe. Suscita paura, terrore, suspense.

5) ***- Luce dall'alto*** (figura 24E): produce gli stesso effetti della luce dal basso

6) ***- Luce in controluce*** (figura 24F): la luce arriva da dietro i soggetti che si riprendono. Se usata insieme a fonti luminose altrimenti dirette, serve a staccare dallo sfondo oggetti e persone. Da sola viene usata per dare forza drammatica alla scena, e per creare atmosfere di mistero e suspense.

7) ***-Luce diffusa***- la luce arriva sulla scena non direttamente, ma riflessa da pannelli bianchi o da pareti, o soffitti, bianchi sulle cui superficie si riflette il flusso luminoso. Questo tipo di illuminazione non ha ombre, dà, quindi, una luce piatta ed uniforme e interpreta situazioni distese e tranquille.

Tutti questi tipi d'illuminazione possono essere combinate tra di loro per creare l'atmosfera appropriata all'azione, da riprendere. Una luce proveniente da una sola direzione rende le inquadrature sempre dure, con linee di contorno di persone e oggetti, marcate. Più luci orientale opportunamente possono

ammorbidire, correggere, modellare. La luce, insomma, dipinge l'inquadratura.

- ***Funzioni espressive della luce.***

  - Una luce piatta e frontale è descrittiva.
  - Una luce radente delinea ombre lunghe e può essere usata per interpretare un dramma.
  - Un controluce può dare mistero alla sequenza.
  - Una luce proveniente dal basso rende grotteschi i volti umani.

Possiamo istruirci sulle funzioni espressive della luce osservando i dipinti dei grandi pittori e le fotografie dei grandi fotografi. Non dimentichiamoci mai però che tutto noi dobbiamo alla natura. Osserviamo, ad esempio, uno scorcio di un panorama in diversi momenti di una stessa giornata: un momento pieno di sole dà un significato al paesaggio, mentre un cielo coperto da nuvole o un sole già basso all'orizzonte, danno altri significati, suscitano altre emozioni.

In ogni caso, in quanto alle scelte, ed al significato, che ogni autore può fare e dare ad un particolare tipo d'illuminazione, tutto è molto soggettivo: non ci possono essere delle regole fisse per l'uso di una particolare forma d'illuminazione, come del resto per l'impiego di ogni altro elemento. Un effetto può dirsi riuscito quando, a chi guarda il film, attraverso quella tecnica, arriva quell'emozione che l'autore vuoi trasmettergli senza che l'artificio gli dia fastidio

.• IL COLORE

E' luce anche il colore. Infatti esso esiste perché esiste la luce, basta variare il tipo e l'intensità di questa che anche il colore cambia.

Come il sonoro, anche il colore, dopo il suo avvento ufficiale (fine degli anni trenta), è stato ritenuto un qualcosa di estraneo al film, ma anche il colore fu un germe potenziale del linguaggio filmico. Fin dai tempi di Méliès alcuni film vennero colorati a mano, fotogramma per fotogramma!

I maestri del cinema, legati ai canoni del bianco e nero, ritennero dapprima un superfluo realismo il colore della scena; ma il cromatismo può essere usato in un modo banale, convenzionale, realistico, col quale sono costruiti i più comuni film e video commerciali, ma può anche essere interprete dell'opera che lo usa in funzione artistica ed espressiva. In un film del passato gli occhi di una ragazza, celesti per natura, mutavano il loro colore fino a diventare grigi e cupi nel culmine del suo dramma: questo è anche esprimersi con il colore. Attenzione però, artifici di questo genere possono dirsi riusciti, solo quando si uniformano perfettamente col racconto fondendosi armonicamente con esso, altrimenti restano esercitazioni fredde e vuote. Il superamento del freddo mezzo tecnico per arrivare alla vera creazione artistica è il mistero dell'arte stessa... nessuno può insegnarcelo!

- ***Funzioni espressive del colore.***

Tanto si è scritto sull'impatto psicologico che i colori hanno sull'essere umano. Ad esempio: colori cosiddetti freddi (verdi e azzurri), danno un "senso" di pace interiore e di tranquillità; esprimono riflessione, meditazione. I colori detti caldi (gialli, arancione, rossi) esprimono tensione, violenza, tormento. Colori tenui accompagnate da una luce chiara priva di ombre, ci suggeriscono ricordi, flashback, ecc. Tutto ciò però è convenzionale e può risultare artificioso.

L'uso del colore è anche funzionale per la cosiddetta "**dinamica dell'attenzione**". In una inquadratura, ad esempio, una persona ripresa con un campo lungo, vestita di giallo si muove in una scena dominata di colori freddi, anche se la persona è una piccola macchiolina in movimento

nell'inquadratura, attira subito l'attenzione dello spettatore. A tale proposito ricordiamo due drammatiche sequenze del film "*Schindler's list*" (1993) di Spielberg.

Il film, in bianco e nero, narra di un industriale, Schindler, che si è adoperato per salvare centinaia di ebrei dallo sterminio nazista. Una sequenza dell'opera descrive una retata dei nazisti. In mezzo ad una folla grigia, comincia a distinguersi una macchiolina rossa in movimento (sola area colorata nel quadro in bianco e nero): è il cappottino di una bimba. Ogni spettatore è senz'altro attratto da quest'unico elemento colorato dell'inquadratura, quindi è portato a seguire la bambina che cammina tra la folla. La sequenza si conclude con la bambina che entrando in una casa si nasconde sotto un letto. Dopo circa un'ora dalla sequenza descritta, nella sequenza del film in cui vengono proiettate strazianti inquadrature con dei cadaveri di ebrei, ammazzati e trasportati su carri di legno mossi a mano, fra tanti corpi esanimi, l'unico che si distingue è quello della bambina dal cappottino rosso!

Quello che si è sempre affermato per tutte le altre parti del discorso filmico, vale anche per la luce ed il colore: nelle immagini in movimento colori e illuminazione devono essere usati anche in modo dinamico, tenendo conto del continuo mutare delle inquadrature e dell'alternarsi di queste nel tempo. Infatti il colore e la luce possono mutare da inquadratura ad inquadratura per contrasto, oppure rimanere uniformi ed equilibrati, a seconda delle esigenze della narrazione.

Oggi con il trattamento elettronico dell'immagine, e quindi della luce e del colore, si possono ottenere quasi tutti gli effetti che la fantasia dell'autore può immaginare.

Il colore di ogni inquadratura deve avere un certo equilibrio: non ha senso riempire tutto lo schermo di arancione, verde, rosso solo perché il film è a colori! In un film l'autore ha fatto buon uso del colore quando lo spettatore dopo aver visto il film deve riflettere se vuoi ricordare se il film era proprio a colori. Con questo vogliamo dire che anche il colore deve fondersi in un "unicum" con l'immagine.

Il colore fino agli anni cinquanta e sessanta venne soprattutto impiegato in film spettacolari o in commedie brillanti, dove la scena veniva quasi sempre illuminata in modo uniforme risultando piatta e di nessuna efficacia espressiva: era solo un ornamento per lo spettacolo.

Il cosiddetto film d'arte, il film d'autore, era sempre in bianco e nero: ricordiamo i meravigliosi chiaroscuri che danno l'atmosfera medievale di morte al "*Settimo Sigillo*" (1956) di Bergman, i contrasti di luce espressivi, dei drammi interiori, dei film in bianco e nero di Antonioni, i violenti stacchi tra chiari ed oscuri che esprimono visioni, sogni e realtà in Otto e mezzo (1963) di Fellini.

Forse il colore, al suo nascere, fu poco usato in modo espressivo, in quanto le sensibilità e i bassi contrasti delle emulsioni di allora, non permettevano agli autori di esprimere la varia gamma di sfumature e le intensità cromatiche che il colore può dare oggi.

Quando la tecnica si è perfezionata per mettere a punto emulsioni colorate sensibili, come le pellicole in bianco e nero, allora anche il cromatismo è divenuto mezzo espressivo: ricordiamo ancora Bergman e i meravigliosi contrasti su dominanti rosse e arancio del suo film "*Sussurri e grida*" (1973).

Fellini, sprigionò tutti i colori delle sue immaginazioni nel suo primo lungometraggio a colori,

che fu "*Giulietta degli spiriti* "(1965).

Uno tra i primi ad usare il colore come mezzo espressivo fu Antonioni in "*Deserto Rosso*" (1964). L'autore associò ai colori delle cose, apposta verniciate, ed al paesaggio, i sentimenti e le angosce umane dei protagonisti del suo racconto per immagini. Antonioni così si espresse, a proposito dell'uso del colore nei film: ***" La realtà va violentata, utilizzata secondo le esigenze del racconto".***

Un altro cineasta che dà molta importanza al colore usato in maniera espressiva è il direttore della fotografia Vittorio Storaro (premio Oscar per "Apocalisse Now", e per "L'ultimo Imperatore"). Anche egli accoppia spesso il cromatismo dei suoi film ai sentimenti dei protagonisti e alla drammaticità delle scene.

Per l'uso espressivo del colore si fa ammirare anche la recente opera di Spielberg, già citata ("*Salvate il soldato Ryan*" (1998), uno dei più begli esempi di film di guerra (fotografato da Janusz Kaminsk), che, con una splendida fotografia esprime efficacemente l'orrore per la guerra.

- ***II colore elettronico***

L'avvento del trattamento elettronico del colore ha reso possibile un suo completo controllo. Il colore elettronico può essere modificato ed interpretato interamente dalla fantasia di chi con esso si esprimere.

Il primo autore cinematografico ad usare il colore elettronico fu ancora Antonioni, con un'opera girata interamente su supporto video, che fu "*II Mistero di Oberwald*" (1980). Antonioni, grazie all'impiego dei processi elettronici, ha ancora usato il colore come mezzo espressivo, scegliendo e dando le tonalità volute, con i moderni strumenti a disposizione nella sala della regia video.

- ***Scenografia e sua funzione***

La scenografia è un elemento plastico e di importanza funzionale per il film. È l'insieme delle cose che appaiono nel susseguirsi delle inquadrature. È fatta di ambienti e oggetti che riempiono spazi e volumi per comporre l'immagine proiettata. Essa concorre a creare l'atmosfera necessaria allo svolgimento dell'azione.

Con la scenografia si può creare una prospettiva, la si può esaltare od appiattire. Si possono differenziare più piani del campo di ripresa. Ci si può spingere fino ad estremi limiti in cui la scenografia diventa interprete essa stessa del film, come nei film del periodo espressionista tedesco in cui essa ha un valore altamente espressivo.

Un particolare oggetto o un tipo di arredamento di un ambiente, possono descrivere meglio di cento parole il carattere, la cultura, il gusto di un personaggio che un film racconta.

- ***Profilmico***

Tutti gli elementi materiali, oggetti ed ambienti, che concorrono a costruire la scenografia formano ciò che viene detto **profilmico.** Il profilmico ripreso può essere ricostruito interamente in studio (sia interni, sia esterni), oppure filmato in ambienti reali, così come usavano fare il cinema neorealista italiano o il cinema-verità francese, e così come fanno tanti autori di oggi. La distinzione fra artificiale e naturale, però, riguarda solo il profilmico, la scena sarà comunque il risultato di un artificio che diventa "vero" quando è capace di fare immedesimare lo spettatore.

La scenografia cinematografica non è statica come quella teatrale, ma è costruita in uno spazio "in continuo movimento", e le sue trasformazioni modificano la posizione apparente dello spettatore nell'interno del campo inquadrato: lo spettatore si immedesima è vive dentro lo spazio della scena. La scenografia delinea il paesaggio e l'ambiente in cui si svolge l'azione filmica e può avere ogni funzione di cui abbiamo già scritto.

La scenografia può essere:

• ***Decorativa*** **-** se fa semplicemente da sfondo all'azione. In questo modo però non vengono sfruttate le possibilità del suo valore espressivo.

• ***Drammaturgica narrativa*** **-** quando diviene essa stessa un "personaggio" nella trama del racconto. Un esempio del genere si trova nel film "*Sono innocente*" (1937) di F. Lang, in cui una impervia boscaglia si oppone alla fuga di un evaso accusato di un omicidio non commesso, divenendo essa stessa protagonista del film.

• ***Produttiva*** **-** se la sceneggiatura ha la funzione di metafora, di simbolo o di altri elementi espressivi che concorrono allo sviluppo dell'azione. Abbiamo affermato ciò citando il film "*Deserto rosso*" di Antonioni in cui il paesaggio e l'ambiente esprimono gli stati d'animo della protagonista.

I primi esempi significativi di un uso espressivo della scenografia li troviamo nei film del periodo espressionista tedesco degli anni Venti del secolo ventesimo. Citiamo per tutti il film "*II gabinetto del dott. Caligari*" (1919) di Robert Wiene, nel quale le prospettive deformate dei palazzi e delle cose, gli alberi marcatamente contorti nelle loro forme, concorrono ad esprimere l'esasperato ed angoscioso tema del film, nonché la follia del protagonista.

3.14 - *La figura umana nel film* (l'attore).

La figura umana nel film può essere inquadrata, come ogni altro elemento scenografico, in diversi modi: da appena percettibile all'orizzonte, al dettaglio di un suo occhio, di un suo sopracciglio; ma l'uomo ha una sua anima e questa deve venire fuori attraverso l'immagine.

Gli oggetti, i luoghi, le cose, con la loro luce, i loro colori, i loro movimenti e i loro suoni interpretano esteriormente lo stato d'animo, il messaggio dell'autore; le persone con le loro azioni ed espressioni devono interpretare in profondità. Essi hanno un'anima "vera", e questa deve venire fuori dalle espressioni dei loro visi.

Ad esempio: se vogliamo esprimere lo stato d'animo di tristezza, di malinconia di un personaggio, possiamo animare di tale sentimento la natura inquadrando un parco deserto nel freddo inverno con alberi spogli e illuminato da una fredda luce violacea. Possiamo inserire rumori o musica ad hoc, ma l'anima che noi daremo al paesaggio sarà sempre soggettiva in quanto esso in realtà è indifferente alla vicende umane. Siamo noi che associamo al personaggio soggettivamente uno stato d'animo.

Se però quella malinconia o tristezza è letta direttamente sul volto del protagonista, ecco che attraverso l'altro "paesaggio", che è il suo volto, con i suoi dettagli, deve venire fuori oggettivamente quel sentimento!

Fig. 25

In figura 25 è riportato un fotogramma del film di Visconti "*Senso*" (1954), notare l'intensa espressione interpretativa dei due attori (Alida Valli e Farley Granger), solo il cinema può restituire un primo piano così intenso!

3. 15 -IL SONORO NELL'AUDIOVISIVO

Il cinema dei Lumière nacque muto, e come un muto che parla a gesti, si creò un suo linguaggio convenzionale, senza suoni. Per questo gli autori cinematografici ebbero fede in un cinema essenzialmente visivo. Questa fede, allora necessaria, quando nacque il sonoro fece violentemente reagire grandi registi come Pudovkin, Eisestein, Chaplin, che si erano formati tutti col cinema muto.

Essi, invero, quando compresero che anche il sonoro, se usato in termini espressivi e non banalmente realistici, poteva, anzi doveva, far parte degli elementi espressivi del Cinema, furono forse i primi ad usarlo con notevoli risultati narrativi. Oggi il problema è superato.

Alla fine Pudovkin si espresse così:

> ***" le immagini e i suoni, sono una sintesi d'elementi vocali, visivi, filosofici, che danno anche la possibilità*** [a chi non li vuole usare in termini convenzionali e realistici] ***di trasfigurare il mondo con tutte le sue possibili linee ed ombre ".***

Nel cinema e nel video, quindi: ***"Che ruoli devono avere l'immagine e il suono? "***.

Il cinema è nato già sentendo vivamente la necessità di parlare e di esprimersi anche con suoni e rumori. La vocazione audiovisiva, quindi, fu nel Cinema fin dalla sua nascita. All'inizio gli mancò solo il mezzo tecnico. Tanti sperimentatori, illustri e meno illustri, ancor prima del cinema dei Lumière, e dopo la loro scoperta, si prodigarono per dare suoni e parole alle immagini. Fra tutti ricordiamo Edison.

Il cinema, però, per avere finalmente una voce udibile in una grande sala, dovette aspettare circa trentacinque anni dalla sua nascita.

È ozioso oggi discutere ancora se nel linguaggio cinematografico deve prevalere più l'immagine o la parola. Certo nel periodo muto il cinema doveva esprimersi e farsi capire con la recitazione forzata dei suoi attori e con costruzioni e accostamenti di immagini oggi pleonastici se non inutili. Le didascalie erano un espediente necessario, ma rallentavano la narrazione cinematografica. Basti

ricordare che Murnau nei suoi film "*L'ultima risata*" (1924) e "*Aurora*" (1927) abolì del tutto le didascalie sviluppando la narrazione in maniera prevalentemente visiva. In genere tutto il cinema espressionista usò le didascalie solo in casi necessari.

Parlato e suoni, quindi, furono il naturale sviluppo del cinema. Il parlato non limita il valore figurativo delle inquadrature, ma le libera da una funzione tante volte estranea al racconto. Il cinema contemporaneo è fatto di immagini e di suoni e i due mezzi si devono fondere con equilibrio e senza forzature, in un tutt'uno teso al massimo risultato espressivo. Il mettere in evidenza l'uno o l'altro mezzo è solo questione di gusto e di scelta personale dell'autore.

Personalmente, se dovessi scegliere, preferirei un cinema con pochissime parole, non però senza rumori e suoni, se usati in modo espressivo e selettivo, che un cinema infarcito da tanti discorsi verbali, tali da sopraffare le immagini. Questo però è il mio gusto personale.

Per le opere destinate alla televisione, sono da preferire più le parole e i suoni: infatti il piccolo schermo, usato in casa, deve catturare l'attenzione di chi si aggira distratto per le stanze con la televisione accesa, e questo si può fare mettendo in evidenza gli elementi auditivi.

Nel Cinema e nel Video visivo e parlato sono due elementi complementari, e in genere un momento narrativo può essere risolto o con l'immagine o con la parola, secondo l'espressività che si vuole dare al racconto audiovisivo.

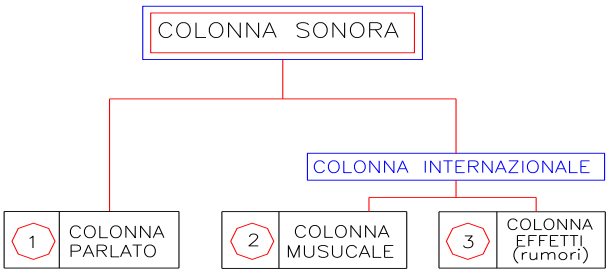
Pensiamo, per esempio, allo stupendo espediente visivo del film di Kubrick "*2001: Odissea nello spazio*". Un ominide brandendo un osso lo lancia verso l'alto e nell'istante in cui questo si libra nell'aria, con uno stacco, si passa all'astronave che va verso la Luna.

Due immagini montate per analogia e contrapposizione, ed i relativi suoni, hanno permesso d'esprimere un concetto per il quale forse le parole non potevano essere mai tanto efficaci e suggestive.

In altri casi, invece, può essere vero il contrario: il suono e le parole possono eliminare delle intere inquadrature ridondanti, possono chiarire certi momenti oscuri. L'immagine a volte può essere ambigua; le parole, invece, possono essere più efficaci di ciò che si vede.

• Struttura della colonna sonora

La colonna sonora di un audiovisivo è formata come nello schema della tabella 5



Tab.5

Le tre colonne, che in origine sono fisicamente separate tra di loro, nelle copie definitive dei film vengono miscelate (mixate) insieme.

- **Colonna parlato:** contiene tutte le espressioni verbali che devono essere tradotte nelle lingue dei Paesi, di lingua diversa del Paese d'origine, in cui viene distribuito il film.

• **Colonna musicale**: contiene tutte le musiche, on - off - over - usate nel film. Di solito i testi verbali di questa vengono riprodotti nella versione originale dell'opera. In alcuni casi, però, soprattutto in quei film in cui i testi delle musiche sono fondamentali per la comprensione dell'opera, questi vengono anch'essi tradotti. Esempio classico è la commedia musicale "My Fair Lady" (1964).

• **Colonna effetti:** contiene rumori, suoni, ed ogni altro effetto audio, non inseriti nelle due colonne descritte.
Si usa definire colonna internazionale l'insieme di tutti gli elementi sonori che non vanno tradotti, quindi la coppia delle due colonne musiche ed effetti.

La colonna parlato e il doppiaggio - Nei film e negli sceneggiati televisivi di lingua diversa del paese in cui sono programmati, degli specialisti traducono la colonna parlato facendo in modo che le parole tradotte corrispondano, per lunghezza e per somiglianza visiva del movimento delle labbra degli attori che le recitano, a quelle pronunciate nella versione d'origine; non cambiando, ovviamente, il significato del testo originale

Viene così eseguito il **"doppiaggio".** Questo consiste nell'incidere, battuta per battuta, i dialoghi tradotti e pronunciati dai doppiatori, sincronizzandoli col visivo in proiezione. Si rifà così una nuova colonna parlato, che poi sarà ri-mixata con la colonna internazionale, e quindi si riverserà sulla pellicola o sul video.

I film, all'estero, sono doppiati in pochissimi casi, il più delle volte sono sottotitolati, traducendo i testi verbali originali, con scritte che vengono sovrapposte alle immagini corrispondenti.

II doppiaggio è invece prassi normale in Italia fino dall'avvento del sonoro. Per inciso, i nostri doppiatori sono i più specializzati nel mondo. Non è esagerato affermare che molti attori del cinema classico: Ingrid Bergman, Gregory Peck, Gary Cooper, ecc., hanno acquistato fortuna in Italia anche grazie alle belle ed espressive voci dei doppiatori che gli hanno "prestato" la voce italiana.

Ancora oggi Woody Allen, Robert De Niro, Sylvester Stallone ed altri, sono magistralmente doppiati da voci che danno giusto valore ai personaggi da loro interpretati.

• Sonoro e narrazione

Il sonoro può essere:

• ***diegetico:***
se la fonte sonora è presente nello spazio diegetico **ON** (in campo) o **OFF** (fuori campo) della narrazione.

• ***extra - diegetico:***
se la fonte sonora non appartiene allo spazio della narrazione: voce narrante; voci, musiche, effetti pensati da qualcuno, accompagnamento musicale.

• *PARLATO E DIALOGHI*

Nessun mezzo espressivo è così simile al modo di vedere e di sentire dei nostri occhi e dei nostri orecchi, come lo sono cinema e video, neanche il teatro; nel teatro l'azione si svolge in uno spazio fisso, al quale lo spettatore non potrà mai avvicinarsi tanto da trovarsi in mezzo alla scena. L'attore, i suoi gesti, le sue parole devono essere visti e percepiti da tutti i punti del teatro, per cui è inevitabile che la recitazione sia forzata... In teatro tutto è finto, e lo spettatore è cosciente di questa finzione, ma la

accetta per la peculiarità stessa del mezzo.

Nel cinema invece, pur essendo tutto ricostruito e finto più del teatro, lo spettatore ha l'illusione di trovarsi egli stesso nel mezzo alla scena, egli si identifica facilmente con l'occhio della Camera e tramite questa vive una realtà fittizia. Lo spettatore ha però, come mezzo di confronto, la realtà quotidiana; perciò tutto quello che vede e sente deve sembrargli vero, anche se fittizio: pena la credibilità del racconto. Ogni attore deve esprimersi, o sembrare esprimersi, come nella quotidianità. Una frase sussurrata deve essere veramente sussurrata, l'altoparlante, poi, col sistema di amplificazione sonora, la farà sentire in ogni punto della sala di proiezione con uguale intensità sonora, anche se detta pianissimo. Se l'attore deve fare qualche gesto per esprimere un sentimento, lo deve fare con naturalezza pur rallentando i movimenti quanto più ravvicinati sono i piani che lo riprendono. A tale proposito Pudovkin definisce ***micro mimica*** recitativa quella che usa l'attore quando è inquadrato con un primo o con un primissimo piano.

Il parlato, dunque, per essere credibile deve risultare spontaneo, in quanto lo spettatore viene a trovarsi immerso in un mondo molto simile a quello che lo circonda nel suo vivere quotidiano.

- ***Dialoghi e monologhi***

La parola deve essere funzionale, i dialoghi quindi, devono semplici, non analitici, sintetici ed espressi in forma diretta.

Per il teatro i dialoghi, possono anche essere letterati e detti con una certa enfasi, anche se il teatro moderno l'ha bandita. Comunque le parole debbono essere necessariamente dette con quell'impostazione di voce che possa farle ascoltare anche dai punti più lontani dalla scena.

Per un testo scritto si possono ricercare belle forme letterarie, che accentuano le belle parole e l'elegante costruzione.

Nel cinema invece, tutto è "simile al vero" per cui i dialoghi debbono essere spontanei, insomma ogni attore deve parlare come parlerebbe realmente "tutti i giorni" il personaggio che interpreta.

Certo la forma dei dialoghi dei giovani, sarà diversa da quella dei meno giovani, un avvocato parlerà con termini diversi da quelli usati da un commerciante, ma tutti parleranno naturalmente, tutto dovrà sembrare naturale.

- ***Le voci narranti***

Una voce narrante fuori campo (OVER), può appartenere a qualche personaggio che racconta un momento della storia, oppure può essere una voce non appartenente a nessun personaggio della narrazione.

Le voci narranti dovranno essere complementari al visivo e comunque, non debbono mai usarsi per spiegare quello che si vede o si sente, ciò sarebbe anti cinematografico. Se, ad esempio, l'immagine mostra un treno di pendolari che arriva in inverno nella stazione di una grande città, la voce narrante non dirà mai: "*ecco il treno che arriva alla stazione, ecco la gente che scende infreddolita e si avvia al lavoro...*". Tutto ciò è espresso dal piano visivo. Il commento parlato, invece, dovrà aggiungere, se è il caso, altri elementi che integrino l'immagine per la comprensione del racconto.

I rumori d'ambiente, inoltre, ben selezionati e calibrati o una musica appropriata, o entrambi, creeranno l'atmosfera.

- ***Le voci interiori***

Sono pensieri e riflessioni di un protagonista, detti, con voce fuori campo, sulla sua immagine dando

l'idea che egli stia parlando con se stesso. Fanno parte, quindi, del parlato OVER.

Tanti autori di cinema non usano affatto questo tipo di parlato, ritenendolo poco credibile per il linguaggio cinematografico. Nella vita quotidiana, però, capita spesso a tanti di noi di parlare con noi stessi, pur non pronunciando alcuna parola. Perché non usarle, quindi, le voci interiori, specialmente in momenti intimisti di un racconto? Deve essere chiaro, però, che esse vanno usate in armonia con lo stile, e non abusate.

- ***Lo speaker nel documentario.***

Nel documentario il parlato non deve essere invadente, né deve ripetere ciò che l'immagine ci mostra, ma deve essere complementare all'immagine. Il testo, comunque, va scritto in modo chiaro e coinciso. Il linguaggio sarà strettamente tecnico solo se il documentario è dedicato a tecnici dell'argomento, altrimenti deve essere comprensibile ad ogni spettatore attento e sarà letto con espressività e senza enfasi.

In un lavoro per la televisione, diffusa attraverso i televisori domestici, è opportuno che il parlato sia maggiormente evidenziato per attirare l'attenzione dello spettatore distratto.

• *RAPPORTI TRA VISIVO E SONORO*

Il linguaggio audiovisivo è strutturato da due categorie di elementi: elementi visivi ed elementi sonori, che possiamo definire appartenenti a due piani:

Piano visivo* e *Piano sonoro

Ogni inquadratura è **un binomio indissolubile di elementi visivi e di elementi sonori**, questi interagendo tra di loro formano l'esposizione e l'espressività del racconto cinematografico. Piano visivo e piano sonoro, inoltre, portano avanti il racconto, che può essere strutturato in modo da privilegiare l'immagine o la parola, secondo i casi e le preferenze degli autori.

Gli elementi del piano visivo e quelli del piano sonoro, possono stare fra loro secondo tre tipi di rapporti, definiti come segue:

sincroni - pseudosincroni - asincroni

- *Tra piano visivo e piano sonoro c'è un* ***rapporto di sincronismo****, quando le fonti sonore sono nel campo dell'inquadratura.*

Se ad esempio una persona parla, e contemporaneamente vediamo le sue labbra che pronunciano le parole dette, visivo e sonoro sono detti sincroni.

- *Tra piano visivo e piano sonoro c'è un rapporto di* ***pseudosincronismo****, quando l'inquadratura mostra l'effetto, o le reazioni, prodotte da quello che proviene da una fonte sonora non inquadrata (OFF).*

Un esempio classico si ha quando una persona parla fuori campo, mentre la Camera inquadra una o più persone che ascoltano.

I due rapporti esaminati presuppongono sempre che fra piano visivo e piano sonoro vi sia unità di spazio e di tempo: *spazi contigui in tempi simultanei*. In alcuni casi particolari può esserci solo un'unità di tempo, per esempio quando due persone si parlano al telefono.

- *Tra piano visivo e piano sonoro c'è un* ***rapporto di asincronismo*** *quando non sono più legati fisicamente tra loro da spazio e tempo, ma da qualche relazione concettuale: metafora, contrappunto, ecc...*

Ad esempio citiamo un documentario di Lorentz in cui, mentre la sequenza visiva mostra la fatica di alcuni operai che raccolgono il cotone, la colonna sonora fa udire tutt'altra cosa: l'accavallarsi delle quotazioni in borsa! La sequenza presenta dunque i due piani, visivo e sonoro, non legati da un rapporto né fisico, né temporale: la scena vista e la scena ascoltata accadono in luoghi diversi, il legame invece è solo concettuale.

- ***Parallelismo e contrappunto.***

Tra suono e immagine si ha parallelismo quando essi esprimono lo stesso concetto, si ha contrappunto quando sono usati in contrasto tra loro.

- ***Funzioni espressive dei piani sonori e dei piani visivi.***

Sonoro e visivo possono essere correlati fra loro con realistico parallelismo o in contrappunto, e possono essere sincroni, asincroni, pseudosincroni, secondo lo stile scelto dagli autori.

Per fare un esempio di contrappunto ricordando una sequenza del film "*La notte brava del soldato Jonathan*" (1970) di Don Siegel: un ex soldato racconta il suo comportamento eroico in guerra; ma mentre, con voce fuori campo, lo sentiamo raccontare con parole commosse, le inquadrature ci mostrano ciò che egli ha veramente vissuto e che è ben diverso da ciò che sta raccontando, fa azioni vigliacche e inutilmente violente.

Riportiamo qualche esempio dei vari modi di impostare una scena con diversi modi di impiego del rapporto ***sonoro-visivo***.

Scena:

> *Maria ha accompagnato alla stazione Gino, che deve partire. Il ragazzo è già sul treno, e guarda emozionato la sua ragazza da un finestrino, mentre questa sulla banchina aspetta che Gino parta.*

Scriviamo il momento dell'avvio del treno.

- ***Parallelismo*** - (sempre sincrono)

- **Piano visivo:** primo piano delle ruote della carrozza che si mettono in moto.
- **Piano sonoro:** rumore delle ruote.

- ***Pseudosincronismo -***

- **Piano visivo:** P. P. di Maria triste che guarda Gino mentre la carrozza incomincia a muoversi.
- **Piano sonoro:** sul volto di Maria si sente, proveniente dal fuori campo, il rumore delle ruote del treno che si mettono in moto.

- ***Asincronismo -***

(Maria, indisposta, non ha potuto seguire Gino alla stazione.)

- **Piano visivo:** Maria nel suo letto è triste e pensa...
- **Piano sonoro:** sul viso di Maria si sente il rumore delle ruote del treno che si mettono in movimento.

- ***Contrappunto*** - (Descriviamo una scena diversa.)

Un bambino è a letto malato. Sul suo volto sofferente si sentono i suoni caratteristici delle giostre di un luna park e un allegro vociare di bimbi.

Nel contesto di un'opera, tali elementi possono risultare carichi d'atmosfera e di suggestione, oppure banalmente artificiosi... Dipende da come vengono usati, delle suggestioni che sanno trasmettere, e soprattutto da quel "*quid*" di magico che l'artista sa infondere nel suo lavoro.

Suoni e rumori, in qualunque modo si usano, debbono essere intelligentemente selezionati. Anche in una semplice scena che mostra ad esempio una moderna strada cittadina è inutile riempire la colonna sonora di rumori di: automobili, passi di persone, cinguettii di uccelli, soffio del vento, campane che suonano, e magari una musica di sottofondo... Se tutto ciò non ha una reale giustificazione psicologica nel contesto del racconto, risulta un inutile guazzabuglio. Come per una qualsiasi opera d'arte, anche la colonna sonora deve risultare una sintesi di elementi funzionali al racconto.

- ***STRUTTURAZIONE DEL RACCONTO AUDIOVISIVO***

Soffermandoci un momento sull'esposizione di un testo audiovisivo. Abbiamo scritto che si hanno due piani che strutturano il racconto: quello sonoro e quello visivo.

Pudovkin e in genere tutti i teorici del primo cinema sonoro, abituati al cinema muto, che allora aveva raggiunto i massimi livelli espressivi, sostennero che piano sonoro e piano visivo non debbono mai esprimere lo stesso concetto, semmai il sonoro (per essi addirittura anti cinematografico) poteva aggiungere veramente qualcosa di nuovo al cinema se usato in pseudo sincronismo o meglio in modo asincrono.

Così si esprimeva Pudovkin allora:

> **" *Io vagheggio un film, i cui rumori e voci umane siano associati alle immagini visive, come due o anche più melodie possono essere combinate da un'orchestra. Io posso unire il furore di un uomo con il ruggito di un leone. Il linguaggio filmico può*** [così] ***conquistare la potente efficacia di quello letterario".***

Il cinema muto volendo rappresentare la furia di un uomo e paragonarla alla violenza di un leone, doveva usare due inquadrature: l'uomo che urla / il leone che ruggisce; il cinema sonoro invece sintetizza le due inquadrature in una sola sovrapponendo al piano visivo dell'uomo che urla il piano sonoro di un ruggito di leone senza che si veda il felino.

Immagine e suono di due realtà diverse, quindi, interagiscono tra loro nella "*magia del cinema*", per esprimerci un altro concetto.

Riportiamo un interessante esempio di pseudo sincronismo riferito da Pudovkin. Nel suo film muto "*La madre*"(1926) si vede:

1 - Il letto funebre del marito e la madre che lo veglia.

2 - Il dettaglio di un rubinetto (supposto nella stanza) dal quale esce un esasperante filo d'acqua.

3 - Il volto della protagonista che veglia il marito morto.

4 - Il primo piano del marito morto.

Ad un giornalista, che chiedeva al regista come avrebbe reso sonora questa scena, Pudovkin rispose che avrebbe eliminato l'inquadratura del rubinetto gocciolante, sovrapponendo così piano sonoro e piano visivo:

1 - sul volto della madre, ancora senza lacrime, far sentire il gocciolare insistente del rubinetto nella catinella.

2 - sull'immagine del corpo del marito, far sentire il pianto disperato della madre.

Si noti come il supporto del piano sonoro elimina un'inquadratura a vantaggio della sintesi.

Nella maggior parte dei casi, il racconto viene quasi sempre portato avanti usando piani sonori e piani visivi nel modo più simile possibile alla realtà. Il Cinema neorealista italiano ne fece addirittura una filosofia e la sua poetica. Nel cinema contemporaneo e postmoderno invece, spesse volte, per passare da un'inquadratura ad un'altra, si anticipa il piano sonoro dell'inquadratura seguente sulle immagini della precedente. Tali passaggi rendono il racconto cinematografico scorrevole e tengono desta l'attenzione dello spettatore.

Per concludere, ripetiamo che il racconto audiovisivo è strutturato su due piani: quello visivo delle immagini e delle scritte - quello sonoro delle parole, dei dialoghi e delle voci interiori, oltre che dei rumori e della musica. Tali piani devono essere sempre complementari fra loro: l'uno deve integrare l'altro e mai ripeterlo, semmai in casi eccezionali.

Facciamo ora un esempio di una stessa scena, strutturata in modi diversi nel suo impianto visivo e sonoro.

Scena:

Giorgio nel suo ufficio è distratto dal pensiero che il giorno seguente dovrà andare in ferie alle Maldive.

A - soluzione della **voce narrante.**

Piano visivo: Giorgio seduto davanti la sua scrivania tenta di lavorare scrivendo qualcosa. È svogliato. Depone la penna sul tavolo e guarda nella direzione della Camera (non però in macchina).

Piano sonoro: (voce narrante fuori campo) l'idea che il giorno dopo doveva partire per le ferie alle Maldive distraeva Giorgio.

In questo esempio il piano portante il racconto è quello sonoro delle parole. Il piano visivo gli è complementare.

Per rendere la narrazione meno letteraria, potrebbe sostituirsi la voce narrante con il pensiero di Giorgio.

B - soluzione di una **scena dialogata.**

- per l'avanzamento si introduce nel racconto un personaggio di supporto della narrazione -

Piano visivo: 01- Giorgio in ufficio ripreso come nell'esempio A.
02- Entra in scena Mirko, suo collega. Questi guarda Giorgio con un mezzo sorriso ironico e dice:

Piano sonoro: - **Mirko):** *che… pensi già alle Maldive?... Sveglia!... si chiude domani. Entro 'sta sera devi completarmi il listino prezzi!...* -

Questa soluzione è, forse, quella preferita dagli sceneggiatori perché considerata più realistica; ma nell'economia del racconto viene introdotto un personaggio che magari poi non avrà più altra funzione.

C – soluzione espressiva dell' **asincrono.**

Piano visivo: - Giorgio in ufficio come in A e in B, la Camera può stringere anche il campo sul suo volto sognante.

Piano sonoro: - rumori caratteristici di un aeroporto. Annunci di aerei in arrivo ed in partenza. Annuncio di un volo turistico per le isole Maldive.

In quest'ultimo esempio si può osservare come visivo e sonoro asincronamente portano avanti la narrazione. Il sonoro, inoltre, anticipa la successiva sequenza con scorrevolezza narrativa.

- ***FUNZIONE DELLA MUSICA***

Sembra un paradosso, ma la musica del film nacque col film muto: nelle sale da proiezione era eseguita al pianoforte e aveva lo scopo di rompere il "silenzio delle immagini" e soprattutto di coprire il molesto ronzio del proiettore.

La funzione della musica, nel cinema dei primordi, fu quella di accompagnamento. Poi si scoprì che questo elemento era di grande effetto quando oltre che riempire il silenzio, andava in sincronia con l'immagine, seguendone l'azione e interpretandone le atmosfere di gioia, di tristezza, di drammaticità.

La musica si trasformò, quindi, in commento musicale ed anche in interprete essa stessa, e a volte tra i principali. In alcuni film si fece coincidere addirittura la partitura musicale con la scansione ritmica dell'alternarsi delle inquadrature. Esempio illustre è il film di S. Eisenstein "*Aleksander Nevskij*", per il quale il musicista Prokofev compose una partitura ad "hoc".

Dopo l'avvento del sonoro il film ebbe parola, rumori, suoni, provenienti da fonti sonore in campo o dal fuori campo della scena e il linguaggio del cinema ebbe altri mezzi per esprimere meglio la realtà.

Alcuni teorici ed autori moderni, amanti di un linguaggio cinematografico più vicino possibile alla realtà, sostengono che la musica che non scaturisce oggettivamente dalle immagini è da abolire, perché innaturale. Essi sostengono: "*noi non viviamo la realtà immersi in un mondo di*

musica, essa si sente solo se oggettivamente strumenti musicali la suonano!".

Però se il linguaggio cinematografico non è semplice e banale copia del reale, ma sintesi e composizione di ogni elemento che possa dare forza espressiva alla narrazione, la musica soggettiva ha legittima funzione, come ogni altro elemento, per dare espressività al racconto audiovisivo. Subito dopo l'avvento del sonoro, certo, i film prodotti furono pieni zeppi di commento musicale. Ci fanno sorridere, oggi, quei martellanti crescendo musicali suonati da cento violini, sul culmine di una dato momento sentimentale! Una colonna musicale usata in questo modo può essere certamente ridondante, un espediente per fare facilmente presa emotiva sul grande pubblico.

La musica, però, può trasmetterci sentimenti di allegria, tristezza, malinconia ecc..., e così in particolari momenti del film può legittimamente unirsi con le immagini per darci quell'emozione che l'autore vuole esprimere, facendolo interpretare dalla musica.

Molti autori contemporanei si servono in modo espressivo ed intelligente della musica. Citiamo, ad esempio, Martin Scorsese che nel suo film "*Mean Streets*" (1979), e in altri film successivi, impiega la musica con un mirabile contrappunto carico di forza drammatica. Il film, ambientato negli Stati Uniti, ci parla di clan rivali di famiglie di gangster italo-americani. Le cosche si fanno la guerra e le loro risse, le loro spedizioni punitive, sono sottolineate da musiche di vecchie e famosissime melodie napoletane, piene di crescendo musicale e cantate da voci liriche. L'effetto è sorprendente per l'efficacia e l'impatto emotivo del binomio musica-immagini, da cui esplode tutta la violenza raccontata nel film. Scorzese negli anni Novanta adotterà ancora la stessa soluzione espressiva nei suoi film: "*Quei bravi ragazzi*" e "*Casinò*".

- ***musica oggettiva e musica soggettiva.***

La musica si definisce oggettiva quando proviene da una fonte sonora presente nell'inquadratura o immaginata nel suo fuori campo, si definisce soggettiva in tutti gli altri casi. La musica è detta psico soggettiva se si suppone non sentita, ma "pensata" da qualcuno.

• FUNZIONI DELLA COLONNA SONORA

La colonna sonora è quindi l'insieme di dialoghi, parlato, rumori e musiche. Essa deve essere un tutt'uno con la parte visiva e quindi deve essere parte integrante dell'opera. I suoi elementi devono essere usati non come riempitivi ma come mezzi espressivi del linguaggio audiovisivo e in modo coerente al genere e allo stile dell'opera: film narrativo, film documentario, film didattico, produzione video, spot pubblicitario, ecc...

La scelta di una colonna sonora più ricca di parlato, o di suoni e rumori, o di musica, è una scelta stilistica che dipende dal gusto degli autori ed anche dalle mode.

Se la scelta è consona all'atmosfera che si vuole creare, ed alle sensazioni e suggestioni che si vogliono trasmettere, quella colonna sonora concorre per rendere bello quel film, indipendentemente dal fatto che adoperi più musica, o più rumori, o più parole.

Ad esempio sono ambedue belli i film: "*L'albero degli zoccoli*" di Olmi e il "*Pianeta azzurro*", di Piavoli, pur usando gli autori in modo diverso la colonna sonora.

La campagna lombarda nel film di Olmi è affascinante e piena di poesia. Le sue inquadrature si fondono mirabilmente con la colonna sonora fatta di musiche classiche per organo, appena percettibili, incise a bassissimo volume e sovrapposte a volte a lenti rintocchi di campane lontane. I protagonisti spesso pronunciano parole e dialoghi bisbigliando e tutto ciò rende lirico e religioso il paesaggio rurale. È altrettanto affascinante e pieno di poesia il paesaggio del film di Piavoli in cui non si sente alcuna musica, se no nei momenti di inizio e della conclusione del film. Questa opera è un racconto delle bellezze, per fortuna ancora oggi esistenti, delle stagioni delle nostro Pianeta. Il film è un susseguirsi di affascinanti

immagini, con panorami e con dettagli di elementi naturali, vegetazione, animali, persone, alternarsi delle stagioni. Sarebbe stato facile costruirgli una colonna sonora piena di musiche. Invece la colonna sonora pur non contenendo alcuna sola nota è una affascinante musica fatta di suoni e rumori che scaturiscono dagli elementi visivi del film e dal bisbigliare in campo e fuori campo delle persone che non diventano mai protagonisti, ma elementi essi stessi della natura raccontata. Questo film non è in difetto o meno pregevole di altri, perché gli manca la musica: esso è bello perché così la colonna sonora rende bello e suggestivo il racconto.

Nella maggior parte dei film, in specie in quelli commerciali, la colonna sonora è costruita in modo banale e realistico, e le musiche vengono usate come semplice accompagnamento delle scene.

3.16 - MANIPOLAZIONE DEI FOTOGRAMMI E DELLE INQUADRATURE

- ***trucchi ed effetti ottici***

È noto come un fotomontaggio può mistificare la realtà. Questo trucco fotografico consiste nel manipolare e quindi alterare, un negativo di una fotografia sovrapponendogliene altre, o semplicemente disegnandole sopra, una volta stampata la foto, per ottenere determinati effetti visivi. Tante volte si è letto sui giornali di apparizioni di dischi volanti o di altri fatti strani, documentati da fotografie che hanno avuto la falsa pretesa di far credere reale un qualche evento, che poi è risultato "documentato" da fotomontaggi. La stessa cosa si può fare anche con le incisioni sonore, ricorrendo ai cosiddetti fonomontaggi.

Anche in campo cinematografico e video, possono eseguirsi manipolazioni del genere, che usate in opere di finzione, diventano tecniche espressive che possono arricchire il linguaggio audiovisivo.

I trucchi cinematografici sono vecchi come il cinema: Méliès ne ha scoperti ed inventati tantissimi. Ricordiamo che Méliès era un illusionista, e che per questi il cinema aveva ragione d'essere, soprattutto, per i trucchi che poteva esibire destando la meraviglia degli spettatori.

II campo dei trucchi cinematografici e video, è sconfinato: si va dagli ingenui espedienti del cinema primordiale, fino ai raffinati e sofisticatissimi effetti video messi a punto delle tecniche modeme per mezzo degli elaboratori elettronici. Questi hanno permesso di costruire immagini sempre più spettacolari e simili al vero, che hanno smaliziato lo spettatore.

Il cinema, in questo ultimo ventennio, per concorrere con la televisione, ha affrontato argomenti e storie costruite sulla spettacolarità, ricorrendo a tecniche di ripresa e costruendo inquadrature sempre più elaborate che si avvalgono del mezzo elettronico. Ricordiamo ad esempio "*Titanic*" (1997) di J. Cameron.

Già negli anni ’50 del 1900 Cecil De Mille nel suo film "*I Dieci Comandamenti*" (1956) riuscì ad ottenere un eccezionale trucco cinematografico che destò grande meraviglia negli spettatori, fu quello della separazione delle acque che volle Dio per fare attraversare il mare agli ebrei in fuga. Le acque vengono ad unirsi subito dopo il passaggio degli inseguiti sommergendo interamente l’esercito del faraone. E de Mille l’effetto l’ottenne solo con le tecniche cinematografiche di allora e non con gli effetti video oggi possibili.

La spettacolarità, però, non assicura il risultato artistico dell'opera, è solo un mezzo tecnico espressivo, che può essere scelto o escluso dall'artista. Oggi è possibile perfino ricreare una realtà virtuale, quindi completamente falsa, costruita elettronicamente. Lo spettatore, per mezzo del computer, o con marchingegni speciali, può addirittura interagire con tale realtà, come se vivesse realmente le situazioni che questa gli presenta, modificando a suo piacere persino lo sviluppo della storia.

TRUCCHI CINEMATOGRAFICI

Il celebre Dannunzio chiamava i trucchi del cinema "truccherie".
Accenniamo brevemente ai più comuni e classici trucchi cinematografici. I più di essi ormai sono superati. Ci è utile, però, esporli per seguire organicamente l'evoluzione del linguaggio cinematografico nel tempo.
I trucchi si possono classificare nel modo seguente:

A) Con interventi sulla pellicola

- ***Interruzione della ripresa***

Rappresenta l'effetto dell'apparizione e dalla sparizione improvvisa di personaggi e cose dalla scena, trucco scoperto per caso da Méliès e da egli spesso usato. Si esegue facendo la ripresa tenendo la Camera ben ferma sul treppiedi, in modo da inquadrare sempre lo stesso campo. Si blocca, quindi la Macchina; dopo aver cambiato la posizione di qualche oggetto o persona, si continua la ripresa. Si crea, così, l'illusione dell'apparizione o della sparizione improvvisa di elementi scenici.

- ***Accelerazioni e rallentamenti***

Si eseguono cambiando in ripresa il tempo di scorrimento della pellicola che proiettata poi alla normale cadenza (24 f/s) modifica il tempo di durata dell'inquadratura, accelerando o ritardando il tempo reale. Con il digitale è possibile intervenire in fase di post produzione.

- ***Sovrapposizioni di fotogrammi e mascherine***

Per eseguire questi trucchi, si impiegava una macchina speciale, chiamata "truka", che tra l'altro aveva lo scopo di fissare in appositi piccoli telai, gli spezzoni di pellicola da truccare, e sovrapporli con estrema precisione ad altri, in modo che i trucchi risultassero visivamente perfetti.

È possibile agire direttamente sui fotogrammi, come si fa per i fotomontaggi, per creare infinite situazioni. E' ovvio, però, che il trucco non deve farsi scoprire, per non interrompere quell'illusione che tiene lo spettatore immerso nel racconto, "come ipnotizzato".

Sovrapponendo, per esempio, l'inquadratura di una persona a letto, con un'altra inquadratura, ricavando un nuovo segmento di pellicola dalle due sovrapposizioni di immagini, si può mostrare allo spettatore la persona che sogna e in sovrapposizione ciò che sta sognando.

- ***Tendine***

Sono delle superfici sagomate che progressivamente ricoprono i fotogrammi. Di solito vengono usate nel passaggio da un'inquadratura ad un'altra, quando si cambia l'inquadratura senza stacco diretto. Rimandiamo per questo effetto ad un capitolo successivo.

- ***Dissolvenze***

Sono elementi di transizione da una inquadratura ad un'altra che danno continuità al racconto audiovisivo e sono tra i più usati. Prima dell''avvento dell' elettronico si eseguovano otticamente o chimicamente. Consistono nell'oscurare progressivamente i fotogrammi (dissolvenze in chiusura) o viceversa, (dissolvenze in apertura).

Sovrapponendo due segmenti di pellicola, recanti una la dissolvenza in chiusura e una la dissolvenza in apertura, si ottiene una dissolvenza incrociata.

- ***Retroproiezioni***

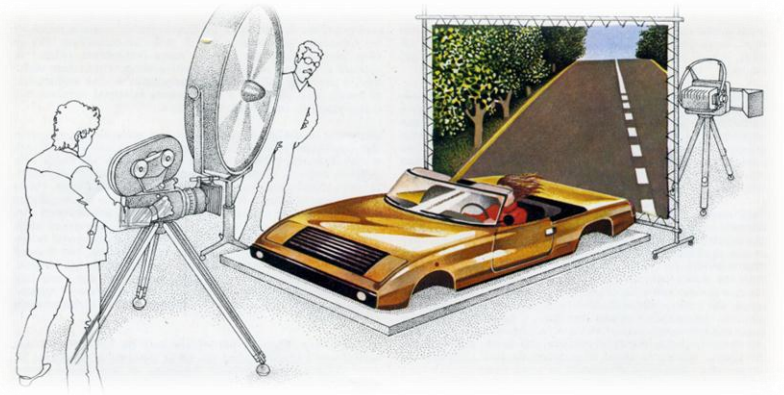


Fig. 26

Sono trucchi che vengono ottenuti riprendendo un'inquadratura, mentre nel campo inquadrato se ne proietta un'altra (fig. 26).

Da una macchina in corsa, ad esempio, riprendiamo un viale alberato. Successivamente in uno studio cinematografico riprendiamo l'auto ferma con due attori che dialogano, disposti davanti uno schermo, in cui viene proiettata la scena del viale, precedentemente ripresa. Disponendo in modo opportuno l'illuminazione, l'effetto può risultare simile al vero.

Ormai, il cinema contemporaneo, sempre più spinto verso l'iperrealismo, non usa più tale trucco che l'occhio smaliziato dello spettatore d'oggi può scoprire, invece lo ha sostituito con un effetto elettronico detto ***cromakey*** (chiave di croma).

- ***Mascherine***

Le mascherine sono delle sagome opportunamente ritagliate in cartoncino o lamierino opaco che si montano davanti all'obiettivo della cinepresa e ne coprono una parte. Sulla parte scoperta dalla mascherina si impressiona una parte del campo inquadrato dalla cinepresa. La parte ricoperta dalla mascherina, invece, non lascia passare i raggi di luce che, quindi, non impressionano la parte di pellicola ricoperta. In questo modo è possibile costruire inquadrature con sovrapposizioni di immagini riprese in tempi e in luoghi diversi e che in proiezione formano un'unica inquadratura come nella figura sottostante.

Facciamo un altro esempio. Si riprende un'inquadratura della piazza del Duomo di Milano, con il mascherino che copre una parte dell'obiettivo inquadrando il Duomo dalla parte scoperta, e poi si sovrappone un'altra inquadratura col mascherino dalla parte opposta e il golfo di Napoli dalla parte della lente dell'obiettivo che lascia passare la luce, sovrapponendo le due parti l'effetto sarà quello di vedere, nella stessa inquadratura **apparente** un fantastico paesaggio in cui il Duomo di Milano si trova edificato nel golfo di Napoli!

Con la medesima tecnica si può riprendere una stessa persona, che nella proiezione dell'inquadratura finale, recita contemporaneamente più parti. Nel film "*Totò terzo uomo"*, ad esempio, con questo trucco, Totò, recita le parti di tre fratelli gemelli. Anche questi effetti, oggi, sono sostituiti da effetti elettronici di croma.

B) Con intervento diretto sul profilmico.

Questi tipi di trucchi vengono creati tramite la ripresa diretta. Ne accenniamo solo alcuni.

- ***Modellini in scala.***

Si costruiscono dei modelli in scala ridotta, o amplificata, della scenografia che poi vengono ripresi con particolari obiettivi ed accorgimenti. È possibile, per esempio, far apparire un treno che deraglia e cade da un ponte, riprendendo un modellino del convoglio ferroviario.

Si possono creare luoghi ed ambienti, che nella realtà non esistono, dipingendo, per esempio, su un vetro, o altro materiale trasparente, pezzi di scena che nella ripresa vengono sovrapposti ad altro profilmico realmente presente. Si possono fare interagire della persone con giganteschi mostri, costruendo questi in scala amplificata.

- ***Giochi e riflessi di specchi.***

Mediante giochi di riflessi di specchi e di vetri si possono ancora inventare infiniti trucchi. Il limite è la fantasia, completa l'effetto l'abilità del direttore della fotografia che correda la Cinepresa di opportuni tipi di obiettivi e la dispone secondo idonee angolazioni.

- **TRUCCHI ED EFFETTI VIDEO**

Sono creati non con intervento diretto in fase di ripresa, o sulla pellicola con mezzi ottici o meccanici, ma intervenendo elettronicamente sulle immagini trasformate in informazioni digitali.

Dopo l'avvento dell'informatica e delle tecniche computerizzate, infatti, per mezzo di speciali macchine elettroniche e programmi, dedicati all'editing video/cinematografico, è possibile controllare e memorizzare, per mezzo di segnali digitali, ogni punto di ogni fotogramma.

Partendo da un'immagine reale, è possibile, quindi, modificarne: disegno, prospettive, luci, colori, e ogni altro elemento. La televisione industriale, con i suoi varietà e spettacoli affini ci dà svariati esempi di questi tipi di effetti.

È possibile anche creare un film non utilizzando mai la telecamera, ma disegnando solo col computer! Le possibilità sono quindi infinite. Dopo l'avvento del computer ed il trattamento elettronico dell'immagine e in modo relativamente semplice, quasi tutti i vecchi trucchi cinematografici possono essere realizzati elettronicamente, e quindi con maggiore perfezione e realismo. Inoltre il video può realizzare infiniti altri effetti impossibili al vecchio cinema. Sta all'inventiva ed al buon gusto degli autori, saperli usare in funzione espressiva e renderli in armonia con la narrazione e non usarli incondizionatamente in modo gratuito, banale e pacchiano.

La televisione, per catturare l'attenzione dello spettatore distratto, ha bisogno di ricorrere frequentemente a tali effetti. Il cinema, invece, ne fa principalmente uso per creare spettacolarità. Comunque il cosiddetto cinema "postmoderno" viene influenzato moltissimo dal linguaggio televisivo più immediato e "superficialmente" più incisivo; quello che la televisione aveva preso dal cinema ora glielo ricambia, in meglio...o in peggio?...dipende dalla sensibilità artistica e dalla genialità degli autori!

Una esauriente esposizione degli effetti propri della televisione e quindi del video, richiederebbe un intero trattato, per brevità accenniamo di seguito solo le chiavi croma, ormai comunissime sia al cinema che al video e alla televisione.

Il cromakey e il blue screen

Il "**cromakey**" (chiave croma) è ottenuto in televisione e in video sostituendo un colore

Fig.27

di una inquadratura, di solito il blu o il verde, con un altro colore (fig. 27), da ciò deriva il termine bleu o green, screen.

In questa maniera si rende possibile sostituire, ad esempio, uno sfondo di un unico colore, davanti al quale si svolge una azione, con un paesaggio che in realtà non è presente nella scena.

L'effetto finale è quello del vecchio trucco della retroproiezione (fig. 26) o delle esposizioni multiple, con un impatto visivo più naturale. In figura 27, infatti, mediante l'effetto elettronico del cromakey sovrapponendo la bambolina (su fondo verde) e fiori rossi, il risultato finale è quello di vedere la bambolina e i fiori sullo sfondo in una unica inquadratura.

Come esempio di effetto croma applicato al cinema citiamo "*La Giovinezza*" (2015) di Paolo Sorrentino (direttore della fotografia Luca Bigazzi). Nel film la scena di un uomo e una donna sospesi con una fune ad un elevatore viene ripresa in un teatro di posa il cui fondale è dipinto di verde sequenze. Sovrapposta in post

produzione su una ripresa di un reale paesaggio montano mediante l'effetto del cromakey, la scena appare con la "*realtà virtuale"* come in figura.

- L'audiovisivo in 3D (tre dimensioni)

Ricordiamo che gli esseri viventi hanno due occhi per permettergli la visione tridimensionale.

Fermo restando che l'immagine cinematografica o televisiva si forma sempre su di una superfice a **due dimensioni** (**larghezza e altezza**), accenniamo anche a quegli effetti ottici che danno l'illusione all'occhio della reale **terza dimensione** (**profondità**) del cinema e della televisione.

Già la fotografia del primo Novecento e il cinema degli anni Cinquanta del secolo scorso, avevano sperimentato la ripresa in tre dimensioni, riprendendo le inquadrature con apparecchi provvisti da due obiettivi per simulare la visione dei due occhi degli esseri viventi.

Uno dei primi film in 3D fu "*La maschera di cera*" (1953) di A. De Toth. Lo seguirono pochi altri film spettacolari ma sempre modesti. Il 3D in pellicola non si diffuse come il film sonoro, prima, e il film a colori, dopo, forse per la ragione che nessuno tra i grandi maestri del cinema sentì il bisogno di esprimersi anche con la terza dimensione! Nel nuovo millennio il video, e quindi il cinema, hanno introdotto ancora la visione tridimensionale che con i moderni mezzi tecnici di effetti spettacolari di grande impatto sembra aver fatto presa sul grosso pubblico; ma ancora in 3D si sono prodotti cartoni animati e qualche film spettacolare.

3. 17 - LA SUCCESSIONE DELLE INQUADRATURE

Per concludere questo capitolo, ribadiamo che:

- **LE INQUADRATURE** sono le "**frasi semplici" del film** e la loro efficacia nasce anche dalla loro messa in sequenza.

- **LA MESSA IN SEQUENZA DELLE INQUADRATURE** possiamo definirla come il periodare del discorso fatto per immagini sonore. Ciò ci introduce in un'altra componente del linguaggio audiovisivo che è il **montaggio**.

Ogni inquadratura è l'insieme di tanti elementi: profilmico, angolazione, taglio, punto di vista, colonna sonora, le cui composizioni nell'interno delle inquadrature devono assecondare lo sviluppo delle azioni nel modo più essenziale ed efficace possibile. Inoltre i campi e i piani scelti devono concorrere a creare l'accentuazione drammatica dell'opera.

Ad esempio, in "*Apocalypse Now*" (1979) di F. Coppola lo schermo è pieno di elementi visivi e sonori, di rapidi cambi di scena, di bagliori, di luci e colori, che sono ripresi con frammenti brevissimi di inquadrature, con dettagli, con totali e punti di fuga in continua trasformazione. La scena esplode sotto lo sguardo dello spettatore, bombardandolo continuamente con immagini che vogliono fargli sentire il dramma di una guerra non voluta dal popolo americano. Il linguaggio audiovisivo è già entrato nella sua forma che viene definita del "**Cinema Postmoderno".**

Viale del tramonto (1950)

Apocalisse Now (1979)

4 - IL PERIODARE DEL FILM

4. 1 - Montaggio delle immagine sonore

Premessa

Trovandoci in mezzo a un'azione reale la nostra attenzione viene attirata ora in una direzione, ora in un'altra, spaziando da un punto all'altro della scena e concentrandoci su particolari significativi per l'azione stessa.

Riportiamo un esempio da uno scritto di Ernesto Lindgren:

" Mi trovo in una piazzetta ed osservo la gente dinanzi a me. Ad un tratto la mia attenzione è attratta da un bimbo, che con una pietra in mano guarda fisso verso una direzione.

Spontaneamente mi giro. Ora guardo l'oggetto dell'attenzione del monello: è una finestra. Torno a guardarlo mentre lancia il sasso. Incuriosito seguo la traiettoria del lancio, osservando se la pietra riesce a colpire il bersaglio.

Riuscita l'azione, immediatamente rigiro il mio sguardo sul bimbo per osservare la sua reazione. In altre parole è come se io mi avvicini al monello. Questi mi fa una smorfia. Subito dopo, però, il suo sguardo, preoccupato si dirige altrove.

Mi volto a guardare... un poliziotto ha scoperto la marachella.

Mi rivolto per osservare il bambino...: egli è già lontano, e scompare tra le macchine parcheggiate accanto ai marciapiedi ".

La cinepresa di solito racconta in questo modo: ora osserva questo, ora osserva quello, staccando verso nuovi centri d'interesse, o eseguendo carrellate e panoramiche. Così, come noi con gli occhi e con la mente, seguiamo una azione, osservando, allontanandoci, avvicinandoci, trasferendoci mentalmente in altri ambienti.

E' chiaro che persone diverse seguirebbero l'azione in modo diverso**: il film rappresenta il variare dei punti di vista scelti del suo autore.**

La nostra mente accetta l'alternarsi delle inquadrature e i loro movimenti con cambiamenti ora lenti, ora bruschi. Movimenti eseguiti, o con lente carrellate e panoramiche, o con bruschi e discontinui salti. Nel film tutto funziona nel modo in cui noi osserviamo e pensiamo. L'autore, però, non si limita quasi mai a rappresentare il film dal punto di vista di una persona, spettatore o protagonista. Egli fa identificare l'obiettivo della cinepresa ora con gli occhi di qualche attore (**soggettiva**), ora con un ipotetico spettatore vicino a qualche altro protagonista (**pseudo soggettiva**), ora con uno spettatore distaccato (**oggettiva)**.

La scelta delle inquadrature e del loro susseguirsi (**montaggio)**, l'autore, la fa nel modo che crede più espressivo e migliore per la narrazione.

Il raccordo delle varie inquadrature, e la loro successione in scene e sequenze, è stato oggetto di tanti studi e sperimentazioni da parte di cineasti e critici, fino dai tempi di Porter e di Griffith che hanno creato per questa funzione la parola "**Montaggio**". Il montaggio, però, deve essere inteso non come unione materiale delle varie inquadrature (questo più propriamente può chiamarsi incollatura), ma come periodare del film.

Possiamo definire il montaggio come :

specifico elemento del film che gli da forma, stile, ritmo; e assicura la continuità spaziale, temporale e concettuale dell'opera.

Come prima analisi, studiando la messa in serie delle inquadrature mute, possiamo accettare l'idea che ebbero del montaggio i suoi primi istitutori che così lo definirono:

" Il montaggio è lo specifico elemento del film, che gli dà senso e ritmo".

Le inquadrature in un film possono essere brevi, brevissime, o lunghe; esasperatamente lunghe, o brevi e lunghe, così che l'opera assuma un ritmo vario, e che di volta in volta possa esprimere la concitazione, la calma, la riflessione, la suspense della narrazione.

Il cinema è un linguaggio vivo, e come tale in continua evoluzione. È logico dunque che il concetto assunto dal montaggio si modifichi continuamente nel tempo, sia per il cinema, sia per il video che di quello è figlio diretto.

Il montaggio in un primo tempo fu un montaggio d'immagini mute in bianco e nero. Pudovkin ed Eisenstein lo ritennero l'unico, il solo specifico del film, e Bela Balazs, lo definì: " ***le forbici poetiche*** ".

In seguito, con l'avvento del sonoro, il montaggio divenne un montaggio d'immagini e di suoni, essendosi il cinema arricchito di questo nuovo prezioso elemento espressivo. Ciò indusse gli esteti del cinema a rivedere le loro idee sul montaggio.

Oggi il cinema ed il video sono montaggi d'immagini, di colori, di suoni in stereofonia.

I film sono, di solito, ripresi su schermo panoramico o gigante, e tutto ciò modifica ancora una volta filosofie e convinzioni sullo specifico del cinema.

II montaggio, oltre che per l'arricchimento di questi nuovi mezzi d'espressione, va modificandosi per la naturale evoluzione del linguaggio audiovisivo. Protagonisti di quest'evoluzione che apre il **cinema moderno** possono essere considerati: *Orson Welles*, il *neorealismo italiano*, la "*nouvelle vague*" francese, formata prevalentemente tra le file dei critici del cinema, quindi più sensibili allo stimolo per nuove ricerche sul linguaggio audio-visivo, il "*Free cinema*" inglese, il "*new american cinema" americano*... fino ad arrivare con, Federico Fellini e altri autori più avanzati, al **cinema contemporaneo**.

Da un tipo di montaggio che rispettava regole e schemi precisi si è arrivati al cinema del nostri giorni, senza precise regole, anzi con inquadrature in apparenza disarticolate e con montaggio frammentario che viene definito cinema postmoderno.

Quello che fu definito lo ***specifico filmico***, cioè l'elemento fondamentale dell'arte cinematografica, è superato data la maggiore complessità del linguaggio stesso e delle sue tecniche espressive.

In questo testo, preferendo dare anche elementi storici del linguaggio cinematografico, descriveremo alcuni stili ormai superati e fuori moda. Così il lettore potrà avere una visione più completa possibile, per potersi formare un gusto personale.

Al di là delle convinzioni ideologiche, che hanno contrapposto cineasti e critici dei momenti storici del passato, ci sono **Cinema**, **Televisione** e **Video**, col patrimonio di tutto ciò che ha contribuito a farli maturare: questo è patrimonio comune a tutti coloro che si esprimono per mezzo degli audiovisivi.

4. 2 - PRIME FUNZIONI DEL MONTAGGIO

I - Messa in serie delle inquadrature (attacchi, stacchi, raccordi)

La prima funzione del montaggio è quella di mettere in serie le singole inquadrature per creare la continuità visiva e sonora del film. Qui di seguito ne esponiamo gli elementi dandone le definizioni più comunemente usate.

- **Stacco**

Si chiama stacco il collegamento diretto tra due inquadrature successive.

Questo avviene, quando durante la proiezione dell'audiovisivo si passa da un'inquadratura ad un'altra con un taglio netto tra l'ultimo fotogramma della precedente ed il primo della seguente.

Lo stacco nel cinema corrisponde al cambiamento di direzione del punto di vista che si richiede allo spettatore. Con lo stacco può cambiare il punto di vista dell'azione o l'azione stessa.

- **Raccordo**

Nel passaggio da un'inquadratura ad un'altra della stessa scena, dovendosi rispettare l'unità di luogo e di tempo, **l'attacco deve farsi rispettando delle regole di natura visiva e auditiva che sono dette raccordi**.

Il più delle volte i raccordi sono delle coerenze logiche, di natura visiva e auditiva, che devono essere rispettate per non spezzare quel "filo d'unione" che si crea tra il film e lo spettatore, quando questo è immedesimato nello sviluppo della trama. Una frattura di questa unione farebbe interrompere allo spettatore l'illusione della continuità del racconto.

Facciamo un esempio:

- Maria, seduta su d'una poltrona nel soggiorno della sua casa, legge un libro, mentre Luigi parla al telefono con Giulio.

- Luigi conclude la telefonata dicendo: "allora ci vediamo oggi allo stadio".

- Luigi e Giulio si incontrano e si avviano verso l'ingresso del campo sportivo...

Si hanno due sequenze:

A) - la telefonata in interno nella casa di Luigi e Maria, alcuni primi piani di Giulio all'altro capo del telefono -

B) - il pomeriggio di Giulio e Luigi allo stadio -
che si possono scomporre nelle seguenti inquadrature:

SEQUENZA A)

01 - P. A. - Maria seduta sulla poltrona, rilassata, legge un libro.
(*La Camera esegue una lenta panoramica verso destra fino a mostrarci Luigi che parla al telefono*).

Dialogo: .....

stacco a:

02 - P. P. - Luigi continua a parlare al telefono...

Dialogo: .....

Tra 01 e 02 c'è attacco per ingrandimento con raccordo

stacco a:

03 - M. F. - Giulio (l'interlocutore di Luigi,) all'altro capo del telefono.

Dialogo: .....

Tra 02 e 03 c'è attacco arbitrario (senza raccordo)

04 - M.F. - Maria segue la conversazione telefonica tra Luigi e Giulio.

stacco a:

05 - M. F. - Mario termina la sua discussione telefonica con Giulio

Mario: *allora ci vediamo alle due allo stadio.*

SEQUENZA B) - Esterno giorno - piazzale antistante allo stadio -

06 - C. M. - Luigi e Giorgio si incontrano e si dirigono verso lo stadio.

Tra 05 e 06 c'è attacco arbitrario

07 .....

Notiamo che la sequenza A è composta da più inquadrature, che come delle frasi, formano un periodo che deve rispettare una grammatica ed una sintassi. Nel nostro caso si deve rispettare la continuità di spazio, tempo e d'azione che c'è tra l'inquadratura **01** e l'inquadratura **02**. Luigi e Maria dovranno stare sempre nello stesso ambiente, con gli oggetti posti sempre negli stessi posti, vestiti e pettinati sempre nello stesso modo in ogni inquadratura, e così pure Giulio.

Nel passaggio tra **05** e **06** non si impone più tale coerenza: è passato del tempo ed il luogo dell'azione è un altro.

Per il raccordo tra **01** e **02** la continuità d'azione è più stretta e la coerenza impone di rispettate delle **regole chiamate "*raccordi*" che sono coerenze di natura visiva**.

Infatti, se Luigi nell'inquadratura 01 teneva il ricevitore del telefono con la mano destra, nell'attacco con l'inquadratura 02 deve tenerlo ancora con la destra, in quanto tra 01 e 02 non c'è salto di tempo. Le due inquadrature rappresentano due istanti successivi nel tempo, e lo spazio seguente è una porzione ingrandita di

quello precedente. Invece, dopo una inquadratura che mostra Giulio, se si attacca ancora su Luigi che parla, si può modificare qualcosa del suo atteggiamento.

Il linguaggio del cinema si è creato un ricco bagaglio di convenzioni, a volte necessario, a volte no, che i cineasti contemporanei, più sensibili ad un nuovo linguaggio audiovisivo, tendono a non rispettare, per quella maturazione espressiva di cui abbiamo già accennato. Non potrà, però, mai scardinarsi la coerenza logica di determinati raccordi.

È ovvio quindi che: se Luigi nell'inquadratura 01 indossa una cravatta rossa, è in maniche di camicia e tiene il ricevitore con la mano destra, nella successiva non può essere mai in giacca, con la cravatta verde e tenere il ricevitore con la sinistra.

Vedendo tutto ciò, gli spettatori rimarrebbero disorientati. Uno spettatore più attento, però, potrebbe intendere un altro messaggio: Luigi parla ancora al telefono ma in un tempo diverso. Allora fra le inquadrature 01 e 02 ci sarebbe una ellissi temporale: la seconda telefonata avviene in un altro giorno...

Quando due inquadrature sono conseguenti nel tempo e inquadrano lo stesso luogo della azione il punto più delicato è dunque il raccordo. Il caso è critico soprattutto quando da un'inquadratura si stacca su un'altra, che è un restringimento o un allargamento del campo inquadrato. Ciò avviene nel passaggio dal piano americano al primo piano di Luigi con le inquadrature 01 e 02, o negli stacchi tra campi e controcampi, come vedremo in seguito.

4. 3 - DISCONTINUITÀ DEGLI STACCHI E INTEGRAZIONE PSICOLOGICA DEL RACCONTO

Buchenan, studioso del linguaggio cinematografico, ritiene che il montaggio sia corretto quando lo spettatore, preso dalla vicenda narrata dalle immagini, non si accorge degli stacchi e per egli il film è come composto da una unica inquadratura. Questo è possibile perché lo spettatore, se tutto funziona in modo simile al vero, senza incongruenze ed errori, è come ipnotizzato dalla continuità della narrazione. Egli stesso, quindi, inconsciamente dà continuità alle inquadrature, colmando le lacune dello spazio e del tempo oggettivamente percepiti.

Il processo di collegamento di due inquadrature successive, suggerisce quindi allo spettatore un tempo ed uno spazio cinematografici, che nascono per tramite del montaggio e per effetto dell'integrazione psicologica del racconto, che lo spettatore stesso inconsciamente esegue.

Staccando dall'inquadratura 06, dell'esempio precedente, in cui Luigi e Giulio parlano al telefono, all'inquadratura 07, con i due che si avviano verso lo stadio, in realtà c'è stato un salto di tempo e di luogo; ma lo spettatore, ormai abituato al linguaggio audiovisivo, accetta lo stacco perché integra mentalmente le due azioni.

Per il realismo del racconto, si potrebbe fare anche un film con poche inquadrature fatte tutte in piano sequenza, o magari in un'unica inquadratura! Ciò, però limita la libertà espressiva dell'autore. Ci ha provato Hitchcock col suo celebre film "*Nodo alla gola*" (1948). In questo film, vi sono metri interi di pellicola inutili, anche se il regista si sforza di trovare delle soluzioni e degli espedienti accettabili, per dare ritmo alla narrazione e rendere funzionali alcuni movimenti di macchina. Tali lungaggini spezzano il ritmo narrativo dell'opera facendo calare l'effetto drammatico. È stato l'unico film che Hitchcock ha girato con tale espediente.

4. 4 - CONTINUITÀ FILMICA

La continuità filmica nasce innanzitutto dalla corretta unione tra le inquadrature. Per comodità didattica, facciamo ancora similitudini tra il linguaggio verbale e quello audiovisivo.

Nel periodo grammaticale ogni frase si collega con regole precise con altre frasi, per comporlo, e questo è anche fornito da virgole, punti, paragrafi e capitoli che strutturano il racconto.

Guardando i film, la televisione o il video, si possono rilevare delle regole e delle convenzioni di linguaggio. Regole e convenzioni che si sono evolute e si sono cambiate nel tempo, in funzione del cambiare del gusto e della moda , come succede ad ogni linguaggio vivo che muta.

Queste regole sono di natura essenzialmente visiva ed auditiva. Il linguaggio audiovisivo, infatti, non si compone di segni astratti come i segni di una lingua, ma di immagini bidimensionali trasposte su di uno schermo e di suoni riprodotti da sistemi di rivelazione sonora più o meno fedeli. Come in una lingua si fanno errori grammaticali e sintattici, anche nel linguaggio audiovisivo si può incorrere in errori non rispettando tali regole.

- **Salti di montaggio**

Nel linguaggio audiovisivo gli errori sono essenzialmente dovuti a difetti e incoerenze della messa in sequenza delle inquadrature e vengono chiamati **“ salti ”**. Possiamo affermare che nell'attacco tra un'inquadratura ed un'altra c’è un salto, quando un occhio o un orecchio, normalmente abituati a leggere un audiovisivo, non accettano il passaggio perché confuso, incoerente, oggettivamente incomprensibile.

I salti si devono evitare negli audiovisivi, pena lo spezzarsi di quel filo di unione che si crea tra spettatore e racconto che lo tiene legato, e come ipnotizzato, nell'immedesimazione della narrazione.

La continuità del film si spezza per:

1) errati posizioni e movimenti di macchina in inquadrature contigue:
- salto dell'asse - scavalcamelo di campo -
2) angolazioni non corrispondenti tra campi e contro campi:
- sguardi non simmetrici -
3) movimenti incompleti, difettosi, incomprensibili:
- attacchi sul movimento –
4) cambio improvviso di direzione e di velocità dei movimenti di entità animate
5) variazioni improvvise di elementi fotografici e di scena

È facile cadere in errori simili, anche se alcuni sembrano scontati, perché le inquadrature di un film o di un video, non vengono girate con continuità. Inquadrature che andranno montate una successiva all'altra, spesse volte, verranno girate a distanza di giorni una dall'altra.

Questi errori possono essere evitati con una buona sceneggiatura, che preveda gli attacchi più complessi, e con appunti e fotografie di scena, scattate dopo la ripresa di ogni inquadratura, che memorizzino l'ubicazione delle cose e delle persone, nonché i loro atteggiamenti, il loro abbigliamento, ecc.

Oggi, col supporto della videoregistrazione accoppiata alla ripresa cinematografica, è possibile vedere immediatamente ogni inquadratura appena girata.

Illustriamo di seguito, per completezza, errori e correzioni dei casi più comuni di continuità filmica che possono essere tralasciati da chi vuole fare semplice conoscenza del linguaggio audiovisivo. Questi concetti interessano di più a chi vuol fare cinema o televisione.

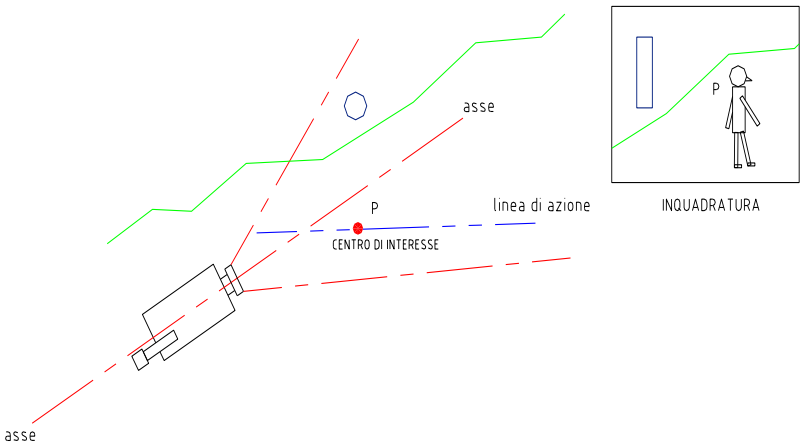
- **- Continuità della posizione della Camera in inquadrature contigue –**

Riportiamo in figura 28 la posizione della linea d'azione della scena e la Camera che la inquadra

Nella figura sono evidenziati **l'asse di ripresa** e **la linea d'azione**, che divide il campo

ripreso in due semipiani.

.



•Attacco sull'asse.

Si fa un attacco sull'asse, quando la Camera, **non in azione**, tra la ripresa di una inquadratura e la ripresa della sua contigua, cambia il punto di stazionamento, o la focale dell'obiettivo, restando sempre sulla linea del suo asse. In tal caso il centro del soggetto inquadrato rimane sempre nella stessa zona dello schermo.

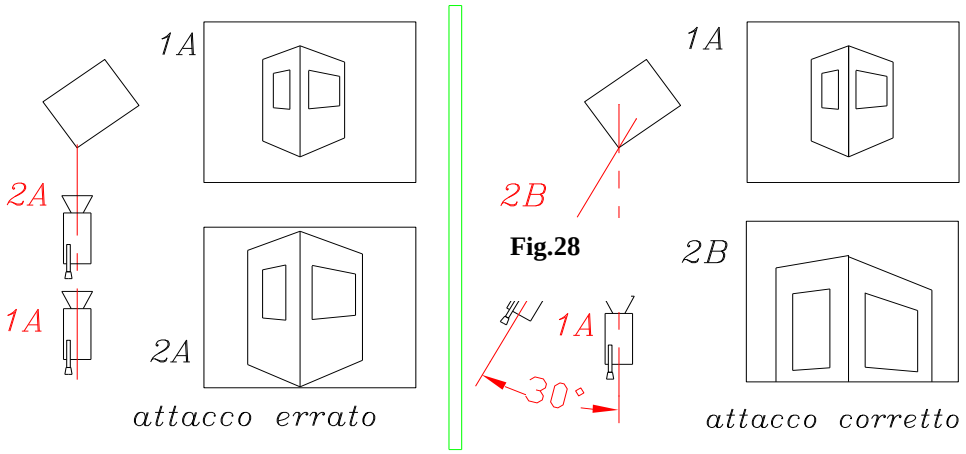


Fig.28

.

Fig.29

Fig.30

Riprendendo un soggetto con cambio d'inquadratura mediante attacco sull'asse, si può incorrere in un attacco difettoso, per una sgradevole illusione ottica. Questo succede quando i piani o i campì delle due inquadrature sono molto simili come viene illustrato dalle figure 29 e 30. Infatti, riprendendo un soggetto, ad esempio il prisma di figura 29A, con attacco sull'asse, e variando di poco la distanza apparente dell'oggetto dalla macchina (raccordo tra 1A e 2A), in proiezione, si ha l'illusione ottica di un salto improvviso in avanti del soggetto se la Camera si avvicina, o all'indietro se la Camera si allontana..

Per non incorrere in questo salto, basta variare la posizione dell'asse della Camera e l'angolo di ripresa così come è illustrato in figura 29B. Alcuni autori ritengono corretta una variazione, fra gli assi delle due inquadrature non inferiore a 30°, così l'attacco è più gradevole per l'occhio e l'illusione è quella di esserci avvicinati realmente al soggetto.

Se invece si collegano due piani diversi come ad esempio la figura intera e il semi primo piano di figura 30B, il passaggio è accettato, anche se l'attacco avviene sull'asse, in quanto la composizione scenica è completamente diversa.

- **Scavalcamento della linea d'azione.**

I salti di montaggio, il più delle volte, sono dovuti a posizionamenti non opportuni della Camera nelle riprese di due inquadrature da montare in successione. Tali posizioni possono disorientare lo spettatore. spettatore.ebbono evitarsi con degli accorgimenti.

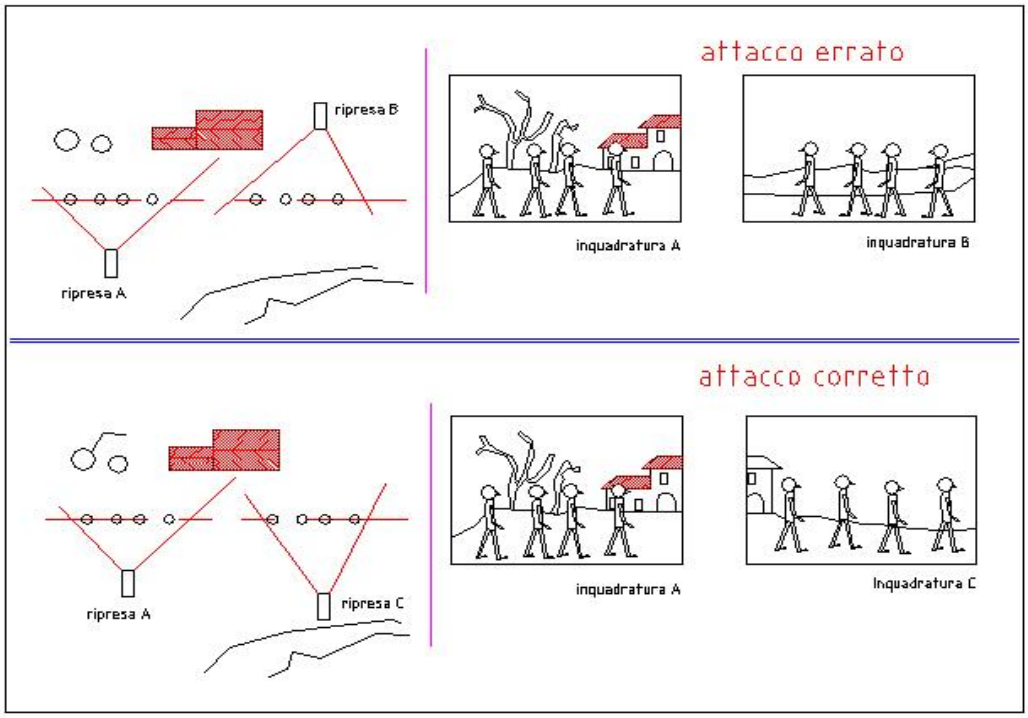
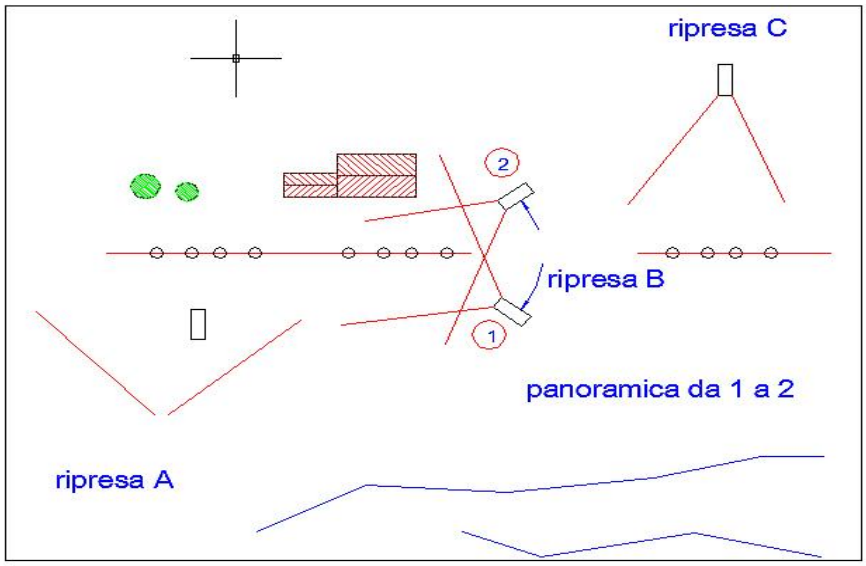


Fig.31

L'errore è dovuto alla psicologia di quegli. Lo spettatore, per rendersi conto delle posizioni della Camera, infatti guardando il rettangolo schermico non ha riferimenti spaziali esterni all'inquadratura,. Perciò, quando il movimento di macchina non è visibile sullo schermo, lo spettatore, in presenza di uno stacco, scambierà lo spostamento della macchina con un salto ingiustificato.

Supponiamo, ad esempio, che venga ripresa una fila di persone, che avanza come in figura 31.



Se la Camera stacca dalla posizione A alla posizione B, spostandosi da un semipiano, individuato dalla linea d'azione, all'altro, avviene uno scavalcamento di campo.

Attaccando direttamente le inquadrature A e B, in proiezione l'effetto visivo è quello di vedere la fila di persone come se avesse cambiato verso di percorrenza. Questo perché lo spettatore non vede il movimento che la macchina fa per spostarsi da A a B.

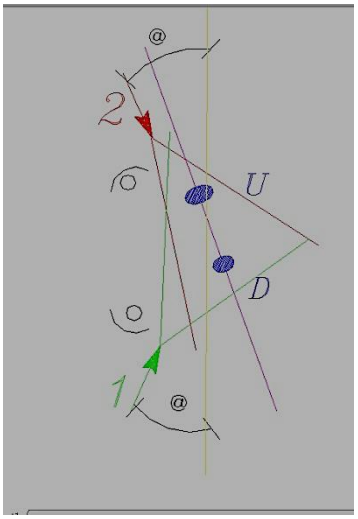
Impostando invece i piazzamenti di macchina come in figura 31b, tenendo la Camera sempre sul semipiano iniziale (non avendo scavalcato la linea d'azione), passando dall'inquadratura A alla C, il movimento appare continuo, perché è ripreso sempre da sinistra verso destra..

Se invece la Camera, dopo essere stata piazzata in A, passa dalla posizione 1 alla posizione 2 con una carrellata eseguita durante la ripresa (Fig. 32), lo spettatore vede che la Macchina scavalca la linea d'azione, allora accetta tale scavalcamento e l'attacco viene ritenuto corretto.

- ***Angolazioni non corrispondenti***

Le angolazioni corrispondenti sono relative alle inquadrature pseudo soggettive in cui la Camera si identifica con un ipotetico spettatore posto a fianco del personaggio che sta osservando l'azione che si svolge davanti a se.

Supponiamo che la scena mostri un dialogo tra due persone che si guardano mentre parlano tra di loro, disposte come in figura 33.



a)

b)

riprendiamo il dialogo dell'uomo con la donna, alternando con attacchi diretti l'inquadratura (a) con l'inquadratura (b).

Scegliendo una posizione di macchina (a sinistra dell' uomo in figura), la Camera, nella inquadratura successiva, non può scavalcare la linea d'azione. Inquadrando, quindi, la donna in contro campo all'uomo, la macchina sarà piazzata a destra della donna, (posizione 2 in Fig. 33).

In questo modo le inquadrature (a) e (b) sono speculari Per un raccordo corretto delle due inquadrature, quindi, se la donna nell'inquadratura (a) guarda verso destra, lo sguardo dell' uomo nell'inquadratura (b) deve essere diretto verso sinistra e le angolazioni saranno corrispondenti.

Le regole dei raccordi sugli sguardi, diventano maggiormente complesse, quando più attori parlandosi intrecciano i loro sguardi.

3 - Movimenti nelle inquadrature

Quando con lo stacco tra due inquadrature avviene inquadrando ancora il soggetto dell'inquadratura precedente con allargamento o restringimento di campo, si possono evidenziare dei salti sulla continuità dei movimenti del soggetto inquadrato come nei seguenti casi.

- **Attacchi sul movimento.**

Si ha attacco sul movimento, quando un movimento iniziato nella inquadratura precedente continua nella successiva.

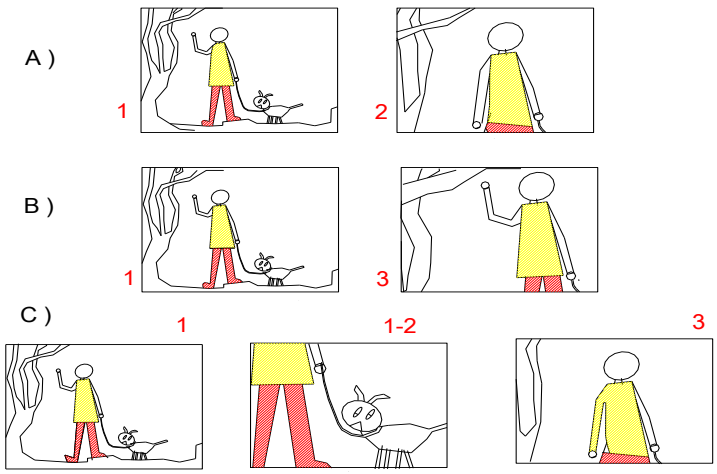


Fig. 34

Si riprendere, per esempio, l'uomo di figura 34, con il suo cagnolino, che sta salutando qualcuno. Montando in sequenza la F. I. con la M. F. , come in Fig. 34A, c'è n salto nel movimento del suo braccio che saluta, già abbassato nella seconda inquadratura. L'attacco, quindi, è sbagliato.

La sequenza della figura 34B è invece corretta, in quanto l'omino, dopo il restringimento di campo, tiene il braccio alzato ancora come nell'inquadratura precedente.

Volendo invece tenere buone le inquadrature 1 e 2 della figura 34A, occorre inserire un'altra inquadratura coerente con le prime, ma che non sia nello spazio inquadrato nella seguente

inquadratura.. Nell'esempio si è inserito un ingrandimento del cagnolino (Figura 34C). Questa successione è corretta, in quanto l'inserto del cagnolino, suppone il tempo trascorso tra le inquadrature 1 e 2.

Frazionamento di una inquadratura con soggetti in movimento.

Di solito l'inquadratura originale, in sede di montaggio, viene calibrata tagliando dei fotogrammi, per scegliere la frazione dell'azione che interessa inserire nel film. Nel taglio, però, bisogna stare attenti che l'inquadratura si possa montare senza incorrere in salti di montaggio.

Se un'azione è stata ripresa in un'unica inquadratura, in genere, non è possibile omettere una parte centrale dell'inquadratura, perché ciò provocherebbe nell'azione un salto non giustificato.

Supponiamo per esempio di aver ripreso (fig. 35) un uomo che col suo cagnolino si muove dalla casetta andando verso destra.

In fase di montaggio ci accorgiamo che l'attraversamento di tutto lo schermo risulta lungo e inutile. Decidiamo quindi di tagliare la parte centrale dell'inquadratura (evidenziata in figura).

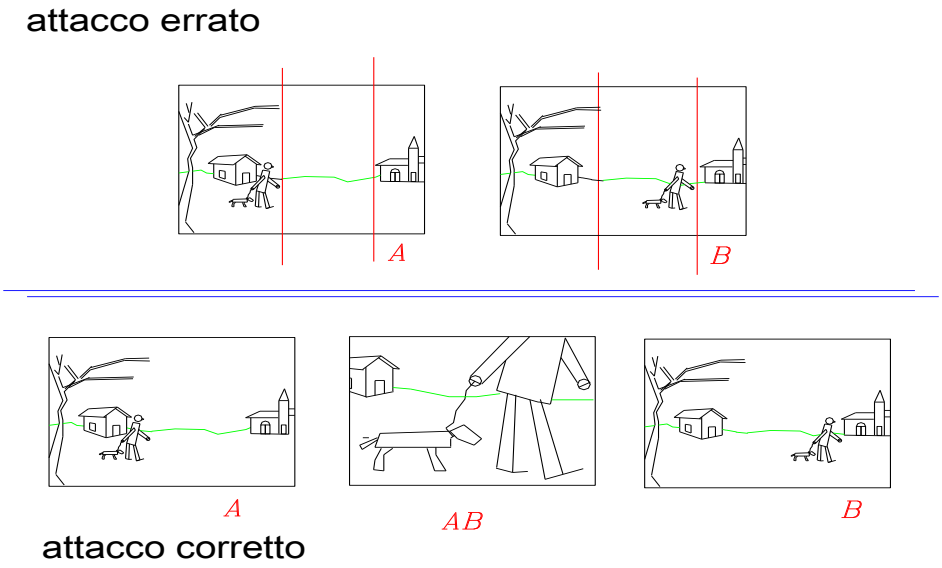


Fig. 35

Non è possibile tagliare e attaccare tra loro le parti estreme A e B: si avrebbe l'impressione che l'uomo abbia spiccato un innaturale salto dalla casetta verso il campanile. Se invece tra le parti A e B inseriamo un'altra inquadratura ripresa da un punto di vista diverso, e con un piano diverso, come l'inserto AB, allora il montaggio è corretto in quanto sarà accettato come naturale dall'occhio dello spettatore.

La sequenza viene interpretata dallo spettatore in questo modo:

- l'omino sta movendosi dalla casetta verso l'edificio col campanile,

- c ammina tranquillamente col suo cagnolino a guinzaglio,

- ora è quasi in direzione del campanile.

Osserviamo le virgole che abbiamo messo nel periodo letterale: esse hanno proprio la funzione degli stacchi tra le inquadrature A - AB - B.

L'esempio accennato, spiega il perché di solito si riprende la scena da diversi punti di vista, e con varietà di piani e campi; procurandosi anche particolari della scena ripresi con campi stretti, per favorire la messa in sequenza delle inquadrature.

Per la concisione, l'eleganza formale, e la funzionalità del racconto, è bene che l'inquadratura illustri in modo chiaro il movimento del centro d'attenzione senza prolungarla inutilmente lasciando in essa dei momenti morti per l'azione

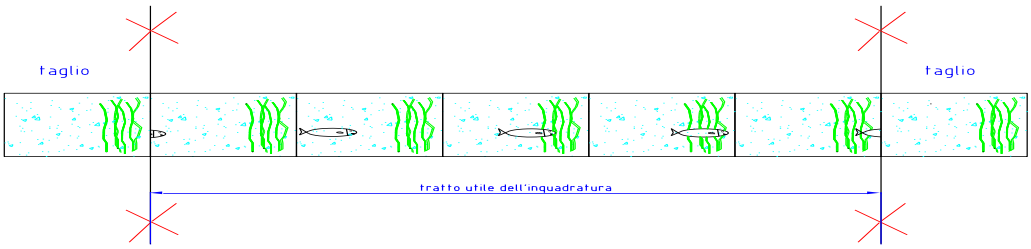


Fig. 36

Ad esempio, se con un'inquadratura fissa (fig. 36) vogliamo rappresentare il passaggio di un pesce in un acquario da sinistra verso destra, il taglio va eseguito dall'istante in cui il pesce entra nell'inquadratura a quando esce, eliminando gli spazi in cui il quadro è vuoto, che non servono alle funzioni del racconto.

4 - Direzione dei movimenti -

Se in un'inquadratura il soggetto si muove in una data direzione, nella successiva lo stesso

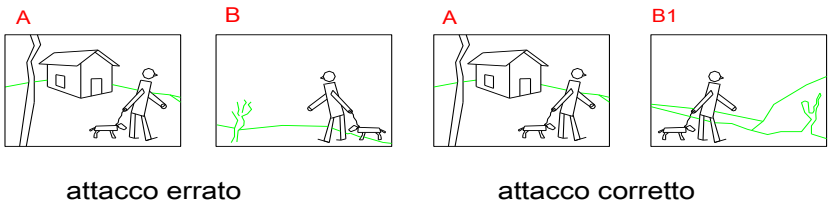


Fig. 37

soggetto deve muoversi ancora nella stessa direzione, altrimenti lo spettatore percepisce che il soggetto è tornato indietro (fig. 37).

Le uscite e le entrate dei soggetti in movimento, quindi, debbono raccordarsi in modo tale che a un'uscita da destra corrisponda un'entrata da sinistra e viceversa; ad un'uscita verso l'alto corrisponda

un'entrata dal basso e viceversa.

Nelle inquadrature successive, raccordate con restringimento o allargamento del campo, ogni cosa deve stare a suo posto e nello stesso modo. Per questo collabora la segretaria di edizione, detta all'americana "*ragazza continuità*", che ha l'incarico di annotare l'abbigliamento degli attori, il trucco, l'ubicazione degli oggetti, e di stare attenta anche agli atteggiamenti delle persone: se per esempio un personaggio in C.T. porta una valigia con la mano destra, nell'attacco consecutivo in P. A. deve portare ancora la valigia con la destra. Ciò può sembrare scontato, ma se le due inquadrature vengono riprese a distanza di giorni, chi va a pensare se l'attore portava nella prima inquadratura la valigia con la destra o con la sinistra?

Oggi tutto è facilitato anche, scattando foto di scena a sviluppo immediato, o con riprese video ausiliarie.

- **I piani di ascolto**

Spesso, nelle riprese di persone che dialogano, si riprendono dei piani ravvicinati della persona che in quel momento non parla, ma segue il discorso dell'altra. Questi tipi di riprese sono dette "***piani di ascolto***". Si inseriscono per mostrare la reazione degli interlocutori che ascoltano; nei lunghi colloqui hanno anche la funzione di spezzare la monotonia visiva che si ha se si mostra sempre la stessa persona che parla.

Durante le riprese di un film è comune non seguire cronologicamente il susseguirsi dei piani e dei campi previsti dalla sceneggiatura (che possono anche non essere riportati su questa).

Di solito si riprende un campo totale della persona che dice tutta la sua battuta e delle altre che ascoltano. Poi si fa dire ancora tutta la battuta alla persona che parla, inquadrandola in P. P. . Quindi si riprendono i piani d'ascolto delle altre persone con la voce di chi parla fuori campo, rispettando la corrispondenza degli sguardi. Nella fase di montaggio si monterà la scena mettendo in sequenza le inquadrature che si ritengono meglio rispondenti al ritmo del film e alla sua efficacia espressiva e si scartano le inutilizzate.

- **Inserti tra angolazioni arbitrarie**

A volte, per opportunità di ripresa, si rende necessario fare delle inquadrature successive che montate con attacco diretto darebbero salto. Questo capita spesso nelle riprese di reportage in cui l'operatore deve inquadrare e riprendere in tempo reale, e non ha la possibilità di ripetere.

Succede anche nelle opere di finzione corredate dalla sceneggiatura. Può capitare, ad esempio, che un'azione ripresa con una sola inquadratura, in proiezione, può risultare lunga e noiosa, dunque si decide di tagliarne una parte centrale.

Per correggere gli attacchi, quindi, si montano inquadrature di dettagli e piani ravvicinati d'oggetti, di persone, e di cose d'altro genere, che abbiano un legame spaziale, temporale, e concettuale con la scena ripresa. Un esempio è stato fatto in figura 35.

Può anche essere che un lavoro venga eseguito su di una traccia di sceneggiatura non definitiva. In questo caso, per maggior ragione, in fase di ripresa, oltre alle inquadrature programmate, si riprendono primi piani e particolari di cose presenti nella scena che permettono di agevolare il lavoro di montaggio.

- **Interpunzione nel linguaggio audiovisivo**

In una lingua scritta, le varie frasi si collegano tra loro con virgole, i periodi si chiudono con punti ed andando a capo. Una parte della narrazione viene racchiusa in un capitolo.

Nel linguaggio audiovisivo esistono degli espedienti, prevalentemente di natura visiva, per collegare tra di loro le inquadrature, e dare continuità al testo filmico.

In passato, per creare pause e interpunzione, furono inventati: mascherine, tendine, dissolvenze, e tanti altri elementi di transizione.

Ad esempio, per chiudere una sequenza ed iniziarne un'altra, si usava spesso la dissolvenza in chiusura seguita dalla dissolvenza in apertura. Per collegare due scene, o sequenze correlate tra loro da analogie o da tempi paralleli si eseguiva una dissolvenza incrociata. Oggi, tali espedienti, sono

senz'altro superati: nel cinema moderno si tende a coinvolgere attivamente lo spettatore.

Ritorniamo, all'esempio della telefonata tra Luigi e Giulio, riportato indietro, il periodo A si chiude con la fine dell'inquadratura 5, dopo che Giulio ha detto a Luigi: "... *Allora ci vediamo alle due allo stadio*". Dopo un certo tempo, omesso nel racconto, Giulio e Luigi, si incontrano recandosi allo stadio.

Il cinema classico, per chiudere un periodo del racconto ed aprirne un altro, passerebbe dalla inquadratura 5 alla 6 con dissolvenza in chiusura ed apertura, per avere un passaggio dolce fra le due sequenze, al massimo potrebbe fare una dissolvenza incrociata..

Meditando un attimo, però, ci convinciamo che questo è inutile. Passiamo allora dalla ripresa 5 alla 6 con uno stacco diretto facendo vedere nell'inquadratura successiva alla 5 Luigi e Giulio mentre vanno verso lo stadio. Lo spettatore osservando successivamente l'inquadratura 5 in cui Giulio dice: "*allora ci vediamo alle due allo stadio*", e successivamente, vedendo Luigi e Giulio che si dirigono verso il campo sportivo, inconsciamente mette il punto egli stesso alla narrazione e va a capo.

Per dare al racconto un maggiore impatto emotivo, si può addirittura attaccare con Luigi e Giulio che già tra la folla urlante incitano la loro squadra del cuore. Lo stacco, così, è ovviamente più evidente e di maggiore impatto

La dissolvenza da una pausa alla narrazione e ne rallenta il ritmo, quindi se è nello stile dell'opera un ritmo serrato, la transizione con dissolvenza non funziona, funziona molto meglio uno stacco: da interno ad esterno, da notte a giorno, ecc...

- **Ricerche estetiche per le transizioni**

Per passare da una sequenza ad un'altra, alle volte vengono usati degli elementi visivi di transizione che possono essere di stimolo estetico, o funzionali per analogie di forma o di contenuto. Ciò può dare eleganza e suggestività allo scorrere della narrazione.

Facciamo due esempi.

- **Analogia di forma: due immagini simili tra loro accostate dallo stacco**

Esempio:

- Il protagonista, in un interno, in conclusione di una sequenza sta preparandosi un drink.

- La sequenza successiva inizia per stacco con una inquadratura dall'alto di una piscina, nella quale si tuffa il protagonista.

Inquadrature:

DETT. - (soggettiva del protagonista) - Ripresa di un cubetto di ghiaccio che il protagonista lascia cadere nel liquore contenuto nel bicchiere che tiene in mano. Lo spruzzo del liquido si solleva dentro il bicchiere dirigendosi apparentemente verso lo spettatore e riempiendo lo schermo.

Stacco a:

- Ripresa da un trampolino di lancio, dal punto in cui si tuffa il protagonista - Per il tuffo del protagonista, lo spruzzo dell'acqua della piscina sale velocemente verso lo spettatore.

Analogia di contenuto: due immagini concettuali che esprimono una similitudine

Esempio: la celebre sequenza di un film di Eisenstein in cui si passa, per stacco, da una sanguinosa rivolta a dei buoi scannati in un mattatoio.

Contrasti ed analogie possono essere anche creati, in modo simile agli esempi visivi prima elencati, con elementi sonori. Nel montaggio del cinema contemporaneo lo stacco e l'attacco non hanno più regole nella chiusura di un periodo. Si tende a frantumare la narrazione e a farla scorrere sempre più rapidamente. Piuttosto che dall'accostamento delle immagini, è dal contesto del racconto che devono scaturire i significati del film. Questo, però, non significa che certi passaggi classici debbono essere rifiutati a priori se servono a dare uno stile ed una ricercata atmosfera al racconto.

- **Ingresso ed uscita dai sogni** (flash back)

I ricordi, i sogni, i momenti di meditazione interiore di un protagonista, il più delle volte, sono eseguiti dagli autori classici, mediante passaggi come: dissolvenza incrociata, sovrapposizioni di immagini, deformazioni d'immagine, sfocature e tanti altri effetti ottici ed elettronici che soprattutto il video moderno ci ha abituati a vedere.

Questi passaggi possono essere discutibili e possono essere omessi. Infatti collegando il sogno, il pensiero o il momento di riflessione di un protagonista al primo piano del suo volto pensieroso, mediante stacco diretto, dal contesto della narrazione si può capire che egli sta pensando.

Facciamo un esempio:

- *Luca, ormai uomo maturo, seduto su una panchina di un parco, osserva una coppia di ragazzi in atteggiamento amoroso - Ciò fa ricordare a Luca il suo primo amore -*

Senza usare collegamenti particolari, basta eseguire uno stacco nel seguente modo:

1 - M.F. - Luca guarda i ragazzi.

2 - M.F. - i ragazzi si baciano.

3 - zoom dal P. A. di Luca al suo P. P. P con lento avvicinamento.

stacco a:

4 - C.M. - Luca ragazzo rincorre per un prato una ragazza.

..... sequenza del flashback.

5 - P. P - Luca come in 1.

In questo esempio si entra nel ricordo di Luca con un netto stacco da 3 a 4. Si è data però "morbidezza" al passaggio tramite una lenta "zoomata": la Camera esegue una carrellata ottica sul volto di Luca isolandolo dal contesto della scena. Si attacca quindi con il suo ricordo e questo sarà chiaro

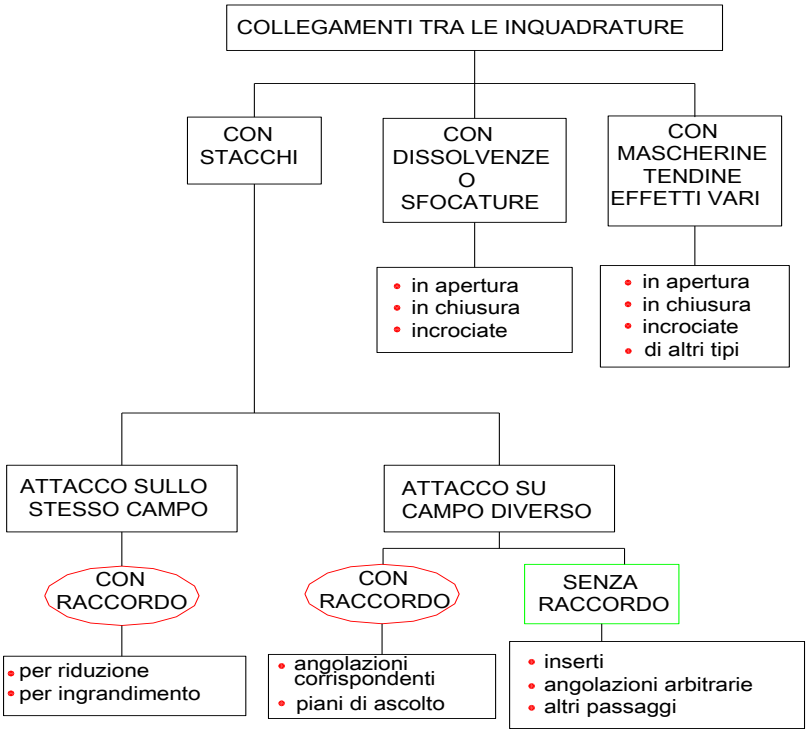
definitivamente allo spettatore quando con l'inquadratura 5 rivedrà Luca nello stesso ambiente della prima inquadratura.

In questo caso poi la zoomata è più espressiva della carrellata, in quanto l'appiattimento prospettico, non reale, del volto di Luca rende più efficace l'entrata nel flashback.

Il passaggio ora descritto può essere considerato inutile e banale da molti: si potrebbe tagliare subito dal P. A di Luca a Luca ragazzo, e quindi uscire dal suo ricordo facendo vedere Luca già in un altro ambiente. Come abbiamo più volte affermato è dal contesto di tutta la narrazione che deve venire fuori il significato, non da un particolare attacco.

A tale proposito ricordiamo il capolavoro di Fellini "*Otto e mezzo*", dove i cardini della narrazione sono spezzati: sogno, pensiero e realtà si intrecciano tra loro in modo apparentemente discontinuo, fino a confondersi l'uno con l'altro. Dalla loro mirabile fusione nasce il senso di tutto il film.

Nella tabella 6 è riportato uno schema riassuntivo dei collegamenti più usati tra le inquadrature.



Tab. 6

Altri elementi di interpunzione

Mascherine e tendine furono usate continuamente nel passato del cinema, per l'impatto che avevano sul pubblico degli spettatori sorpresi della novità.

I vecchi film sono pieni di mascherine a forma di cuore, di stelle, di buchi di serrature, ecc.. Molti periodi di film si concludevano con mascherine sagomate, dette iris, che si restringevano fino a lasciare lo schermo completamente buio.

Ormai, questi elementi di transizione, sono stati quasi abbandonati perché oggi il loro effetto è considerato artificioso.

A volte, invece, qualche mascherino può essere impiegato per qualche particolare tipo di ripresa. Ad esempio: se una persona guarda con un binocolo, si può riprendere una soggettiva di chi sta guardando attraverso la sagoma che si vede guardando attraverso un binocolo reale.

Mascherine e tendine vengono impiegati spesso nei video, e negli spot pubblicitari televisivi, perché

attirano l'attenzione dello spettatore distratto del piccolo schermo.

I mezzi elettronici creano mascherine, tendine, variazioni prospettiche di quadro, esplosione di pixel molto spettacolari e per ora di gran moda, usate nel cinema postmoderno.

- **Fermo fotogramma**

Il fermo fotogramma viene spesso usato per iniziare o finire un film. Consiste nello stampare il primo o l'ultimo fotogramma di una inquadratura, per una certa lunghezza della pellicola, in modo che lo spettatore possa osservare, come in una diapositiva, l'immagine ferma. In questo modo l'immagine, da bloccata, passa ad animarsi dopo la serie del fotogramma ripetuto, o da immagine in movimento si blocca, se lo stop fotogramma è usato in chiusura.

Il fermo fotogramma si può usare anche in altri modi. Abbiamo accennato al suo blocco per fermare attimi di tempo e così suscitare paura o angoscia o altri sentimenti. Un uso continuo dello stop fotogramma lo fa Martin Scorzese nel suo film "*Quei bravi ragazzi*": in alcuni momenti del film la voce narrante del protagonista racconta la sua storia di gangster e spesso l'immagine si blocca mentre la voce OVER prosegue a narrare.

4.5 - CONTINUITÀ DEL MONTAGGIO DELLA COLONNA SONORA -

Sonoro e visivo sono i due piani strutturali del racconto per immagini sonore. La colonna sonora, nella sequenza delle immagini e dei suoni deve rispettare una continuità analoga alle inquadrature in sequenza. Nel primo cinema sonoro, la colonna audio condizionò la struttura narrativa dei film. Si avvantaggiò più il suono a scapito dell'immagine, rendendo le opere più teatrali che cinematografiche.

Si ritornò quindi alla Camera fissa, come nel cinema dei primordi, anche per le esigenze tecniche di allora. Il cinema muto, che già alla fine del primo trentennio dalla sua nascita, aveva raggiunto il massimo delle sue possibilità espressive visive, ebbe una fase di involuzione: ritornò ad essere teatro filmato. Ancora per poco, però. Una volta acquisito l'elemento sonoro e maturatolo, gli autori più sensibili all'autonomia del linguaggio audiovisivo, hanno trovato nuove forme espressive e possibilità d'esprimersi, grazie anche alle tecniche che si sono sempre più perfezionate.

- **Continuità sonora**

Mentre un montaggio del piano visivo, con molti stacchi, si comprende bene ed è accettato, così non può dirsi per il montaggio del piano sonoro, specie se la sequenza è composta da brevi inquadrature riprendenti luoghi e situazioni diversi. In questo caso, infatti, l'orecchio percepisce una confusione di rumori, e se ciò non si vuole ottenere per particolari esigenze espressive è meglio evitarlo, perché sgradevole. La perfetta continuità della colonna sonora fu usata correntemente dal cinema classico, per ottenere quella continuità filmica affidata al montaggio.

Dove le immagini si susseguono con continui stacchi, e a volte con attacchi arbitrari, un suono continuo di una musica, o un rumore di fondo, oppure un dialogo, "saldano" tra loro le diverse inquadrature creando la continuità del film. Però questa è la regola del cinema classico. Oggi, il più delle volte, gli autori si spingono a costruire colonne sonore anch'esse sempre più frammentate.

- **Sequenze dialogate**

Nelle sequenze di inquadrature prevalentemente dialogate, il montaggio delle immagini segue il dialogo, e ciò in lunghi dialoghi può essere monotono.

Sceneggiatori e scrittori di dialoghi audiovisivi, che ben conoscono le possibilità espressive del linguaggio, però, impostano le cose, in modo da dare ritmo e scorrevolezza alle loro immagini. Alternano i campi e i controcampi con piani d'ascolto di persone che non parlano ma ascoltano l'interlocutore, di cui lo spettatore sente la voce fuori campo, in modo da svincolare il piano visivo, da quello sonoro, lasciando come elemento di continuità il dialogo. In tal modo è possibile rendere l'opera meno monotona. In una sequenza audiovisiva, in ogni modo, il racconto si conduce privilegiando, ora

il piano visivo, ora quello sonoro.

A volte bastano pochissime inquadrature per esprimere concetti che con le parole richiedono più tempo, senza aggiungere niente alla funzione del racconto. Pensiamo all'ellissi già accennata di "*2001: Odissea nello spazio*". Altre volte bastano pochissime battute, scambiate fra due persone, o una voce fuori campo, per eliminare sequenze inutili di immagini.

Una sequenza di inquadrature audiovisive ha possibilità di sintesi che il cinema muto non possiede. Ad esempio, se si vuole raccontare che il protagonista, sentendo squillare il telefono, fuori campo nell'inquadratura, va a rispondere, dobbiamo, con le sole immagini, fare vedere prima il telefono, poi il protagonista che si alza per andare a rispondere. Usando immagini sonore, invece, ne basta una sola: sul viso dell'attore possiamo far sentire, fuori campo, lo squillo dell'apparecchio, e far vedere che il protagonista accenna a muoversi.

La stessa cosa, in sostanza, diceva Pudovkin al giornalista che l'intervistava sulle differenze tra cinema muto e cinema sonoro, e che abbiamo accennato nel capitolo relativo alla colonna sonora nel film.

Visivo e sonoro, quindi, possono procedere insieme ed integrarsi, per raccontare in sincronismo, o in pseudosincronismo, o in asincrono.

Nei film contemporanei, per esempio, è possibile vedere librato nel cielo un aereo di linea, come un piccolissimo puntino nero, e contemporaneamente sentire chiaramente le parole che si stanno dicendo Lui e Lei, che sono sull'aeroplano.

Abbiamo già affermato che è possibile che il sonoro relativo ad una sequenza di immagini seguenti, anticipi le immagini sulla sequenza precedente. Questo crea una continuità, non certo realistica, ma concettuale dell'opera, dando fluidità al racconto.

Il regista italoamericano Scorsese nel suo film "*Quei bravi ragazzi*", si spinge anche a fare l'opposto. Le immagini ci mostrano il protagonista in un locale notturno. Un intrattenitore racconta una barzelletta, ancora non ha detto l'ultima battuta della storiella, quando un'ellissi visiva stacca su un altro ambiente, iniziando un'altra sequenza del racconto. Il protagonista inizia l'azione successiva, che si svolge in un tempo diverso, mentre si continua a sentire la voce dell'intrattenitore dell'inquadratura precedente, in asincrono, che conclude la barzelletta raccontata nel locale notturno.

Queste soluzioni stilistiche funzionano anche come nuove interpunzioni: elementi del piano sonoro che servono a congiungere una sequenza con un'altra. Certo tutto ciò non rappresenta il cinema classico col suo montaggio continuo e trasparente, è un "*montaggio opaco*"; comunque fa parte del linguaggio contemporaneo e postmoderno, accettabile o meno, ma è pur sempre una innovazione stilistica.

Di contro, il cinema degli altri autori legati al montaggio classico, trova nel sonoro anche quegli elementi che servono a dare continuità agli attacchi del loro cinema in maniera più simile allo scorrere dello spazio-tempo della vita reale.

Si sono attrezzate le sale cinematografiche con sistemi "*dolby*", con suono stereo avvolgente e con tante altre perfezioni tecniche, soprattutto per "battere" la televisione. Si creano tecniche ed effetti realistici, che il più delle volte aggiungono nulla, o l'aggiungono a sproposito, al cinema moderno. La concorrenza con la televisione è inutile… Questa si adeguerà sempre... Oggi già esistono impianti casalinghi con sistemi sourraund.

4.6 - LA SINTASSI DELLE IMMAGINI IN MOVIMENTO

Per la lingua parlata o scritta, la sintassi è la parte della grammatica che studia i procedimenti che regolano la combinazione delle parole nella frase e l'unione tra le singole frasi, per esprimere i periodi del discorso.

Nel linguaggio audiovisivo esistono pure delle costruzioni che analogamente possiamo chiamare sintattiche per il film; ma la sintassi del film è ovviamente di natura completamente diversa. A base della sintassi filmica stanno: **la fotografia in movimento, il suono, il montaggio**.

Abbiamo trattato questi elementi, interessiamoci ora del loro "costrutto sintattico".

- **Costruzione filmica** (messa in sequenza delle inquadrature)

Supponiamo di voler comunicare allo spettatore che Luigi, sentendo squillare il telefono, mentre legge il giornale seduto in poltrona, nel soggiorno di casa sua, va a rispondere. Luigi ha quindi la piacevole sorpresa dell'arrivo di Laura.

Mediante la sintassi della linguaggio verbale potremo esprimerci nel seguente modo:

> *"Luigi legge il giornale, sente squillare il telefono, andando a rispondere ha la piacevole sorpresa dell'arrivo di Laura".*

Analizzando il periodo osserviamo che è formato da quattro frasi semplici:

Luigi legge il giornale - sente squillare il telefono - va a rispondere - si rallegra per la sorpresa.

Potremo costruire il periodo del film riprendendo da un unico punto di vista tutta l'azione.

Ecco cosa vedremo e sentiremo in una unica inquadratura:

C.T.- interno - Luigi legge un giornale nel suo soggiorno - sta seduto in poltrona a destra dell'inquadratura - Dalla parte opposta del quadro si trova il telefono su di un mobile.

Sonoro: dopo qualche secondo dall'inizio dell'inquadratura, squilla il telefono.

- Luigi prestando attenzione al suono solleva gli occhi dal giornale, si alza dalla poltrona, depone il giornale e attraversa la stanza. Raggiunge il telefono e risponde.

Voce di Laura (fuori campo): *Luigi?...ciao...sono arrivata.*

Luigi è piacevolmente sorpreso.

Secondo questa messa in inquadratura della scena, si ha un'unica ripresa, in cui le azioni di Luigi generano un montaggio interno all'inquadratura stessa. Il costrutto sintattico della scena è rispettato, perché chiaramente "leggibile" nella fusione del piano sonoro col del piano visivo.

Rileggiamo, però, attentamente la frase letterale. Questa è concisa ed esauriente: il gerundio **andando** della frase **"***andando a rispondere",* ci evita di dire inutilmente che Luigi attraversa tutta la stanza, va a prendere il ricevitore, lo solleva dal telefono, lo porta all'orecchio... La frase scritta arriva subito al centro dell'azione… ma nel linguaggio cinematografico i verbi non esistono!...

In che modo possiamo modificare la ripresa precedentemente descritta, per darle maggiore concisione?

La inquadratura ripresa, potrebbe essere tagliata quando Luigi si alza per muoversi, e si potrebbe attaccare, col segmento finale della stessa inquadratura, quando Luigi sta per prendere il ricevitore. Così montata la scena non è costruita correttamente, e la sintassi del film non è rispettata.

Il periodo così composto non trasmette più allo spettatore l'enunciato assunto. Il taglio con attacco diretto, come abbiamo visto nell'esempio riportato in figura 35, visivamente fa balzare Luigi dalla poltrona al telefono senza che niente possa giustificarlo.

Il periodo si potrebbe correggere inserendo, tra i due segmenti estremi dell'inquadratura, un inserto,

ad esempio, un primo piano di Laura che attende al telefono, ma in tal caso la frase cambierebbe completamente e allo spettatore sarebbe anticipata la sorpresa.

Si potrebbe inquadrare, come inserto, il dettaglio di un oggetto supposto nella stanza, ma sarebbe un inutile espediente che renderebbe sintatticamente corretta la frase, ma prolissa perché con elementi inutili.

Si può in alternativa inserire un primo piano, con carrello a seguire, di Luigi che si muove verso il telefono, ma se Luigi va verso l'apparecchio senza emozione, perché non è curioso di sapere chi c'è all'altro capo, l'inserto rende ancora la sequenza con elementi inutili e fuorvianti.

In sostanza, se noi vogliamo rispettare la concisione della frase enunciata dobbiamo usare degli stacchi diversi.

Facciamo un'altra prova con la sequenza seguente:

1 - C.T. - Luigi seduto in poltrona legge il giornale -

(squilla il telefono)

2 - P.P. - Luigi alza gli occhi dal giornale, guarda in avanti, quindi si alza posando il giornale sulla poltrona, fuori campo, e si avvia -

(Il telefono continua a squillare)

3 - M.F. - Luigi entra in campo, il telefono è posto su un mobile. Luigi alza il ricevitore.

Luigi: *Pronto …*

(Voce di Laura f. c.)

Laura: *Luigi?...Ciao...sono arrivata*.

- ZOOM : stringere il campo sul volto di Luigi che si riempie di gioia -

Sia ben chiaro che questa non è la sola maniera di rappresentare la scena, ma è un modo per rispettare la concisione ed usare in modo corretto la costruzione filmica. Se non occorre presentare Luigi nel suo ambiente, si può fare una sola inquadratura iniziale con Luigi già in primo piano.

- **Il fluire del tempo - ellissi temporali**

Nell'esempio fatto la sequenza si svolge quasi in tempo reale, c'è solo una breve contrazione di tempo dovuta allo stacco tra l'avvio del protagonista e il sollevamento del ricevitore del telefono da parte sua.

Descriviamo ora un esempio in cui si deve omettere un più lungo intervallo di tempo. Supponiamo di voler raccontare che Paola, protagonista del racconto, nel suo ufficio batte una lettera a macchina.

Letteralmente, con concisione, ci esprimiamo così: - Paola batte a macchina la lettera -

Come usare la sintassi filmica in modo da dare allo spettatore l'illusione che Paola ha battuto tutta la sua lettera?

Certo non potremo riprendere un'unica inquadratura di Paola come segue:

01 - C.M. - Paola infila il foglio nella macchina da scrivere, batte la lettera, sfila il foglio.

Paola dovrebbe battere tutta la lettera, ed ammesso che questa occupi un foglio di carta intero, la Camera per tanti minuti dovrebbe restare ferma su Paola per farle finire l'azione. Ciò è prolisso, inutile e noioso.

È vero che certo cinema "Underground" si è anche espresso in tal modo, ma queste sono delle eccezioni stilistiche più che la regola. Noi dobbiamo prima conoscere la regola per poi, se vogliamo, violarla con consapevolezza.

Potremmo, allora, adottando sempre un'unica inquadratura, far infilare a Paola il foglio nella macchina, farle scrivere qualche parola e poi farglielo sfilare come se avesse finito di scrivere. Ma questa soluzione non trasmetterebbe il vero concetto, significherebbe che Paola avrebbe dovuto scrivere non una normale lettera, ma qualche parola. L'azione così ripresa, non darebbe, insomma, l'illusione che Paola abbia scritto tutta una lettera ma qualche parola.

Allora dobbiamo ancora ricorrere allo stacco, ma questa volta lo stacco deve dare la sensazione del passaggio del tempo, pur restando nello stesso ambiente e nella stessa scena. Certo si potrebbe ricorrere alla dissolvenza incrociata o al solito inserto, come l'orologio, o qualcos'altro di visivo che faccia notare il passaggio del tempo, si potrebbe ricorrere ad una voce fuori campo. Tutto ciò sul piano formale sarebbe corretto, ma stilisticamente discutibile.

Proviamo quindi a riscrivere la frase nel seguente modo:

- Paola infila un foglio dentro la macchina da scrivere e comincia a scrivere la lettera -
- Paola finisce di scrivere la lettera -

Una costruzione filmica corretta potrebbe essere la seguente :

01 - C.M. - Ripresa frontale di Paola che infila un foglio di carta bianca nella macchina da scrivere e comincia a battere alcune parole.

02 - P.P. - II volto di Paola è concentrato nella battitura della lettera.

03 - M.F. - Paola a tre quarti di profilo continua a scrivere a macchina.

04 - C.M. - (come in 01) Paola scrive qualche altra parola, quindi si ferma e sfila la lettera completata dal carrello.

L'inquadratura unica del caso iniziale è stata tagliata nei segmenti 01 e 04, e mediante stacco si sono inserite altre due inquadrature 02 (in P.P.) e 03 (in M.F.).

L'alternanza dei piani e gli stacchi, con variazione del punto di vista, inconsciamente fanno accettare allo spettatore lo scorrere del tempo.

Egli "sente" che Paola ha battuto una normale lettera, percependo il tempo diegetico della narrazione. Questo non è il tempo reale, ma è "cinematograficamente vero".

Tutto ciò è arbitrario, ma è parte integrante del linguaggio audiovisivo. Una consequenzialità espressa da una costruzione di immagini in movimento, che viene assimilata spontaneamente dallo spettatore: è il linguaggio delle immagini!

- **Tempi sintattici del film**

Ad esempio, se un'inquadratura mostra una persona che mangia; il solo piano visivo di quella singola inquadratura, non può esprimere il tempo diegetico dell'azione. Vediamo che l'attore mangia; ma non sappiamo se ha mangiato, se mangia o se mangerà. Il linguaggio verbale ha la fondamentale caratteristica di poter coniugare i tempi dei verbi, il linguaggio per immagini no! Le singole inquadrature hanno un solo tempo: il presente.

In modo esclusivamente visivo, la "coniugazione dei tempi" si fa mettendo in sequenza più inquadrature e con gli elementi d'interpunzione filmica. L'audiovisivo, però, avendo come fondamenta il piano visivo e il piano sonoro, si può servire del sonoro per dare l'informazione completa dei tempi. In ogni modo, è dal contesto della sequenza filmica che s'interpreta il discorso cinematografico.

- **Creazione psicologica del racconto**

Ciò che viene mostrato in un audiovisivo, è una "scrittura per immagini sonore" che a prima vista potrebbe sembrare un linguaggio naturale, immediato, e non convenzionale come la lingua parlata o scritta.

Il cinema, però, non è il calco della vita, né una riproduzione realistica, ma interpretazione e trasposizione mediante un insieme di segni iconografici (immagini) e di suoni. Questi si fissano sul loro supporto secondo una struttura formale che ha tutte le peculiarità di un linguaggio. Tali convenzioni, per potersi interpretare, richiedono l'immedesimazione psicologica dello spettatore.

Alcuni autori di testi di "Storia del Cinema " a tal proposito, riportano che all'epoca del muto, un ricco e colto signore, assistendo per la prima volta ad una proiezione cinematografica, ne rimase deluso perché non riuscì a capirci nulla. Per lui, quelle immagini che scorrevano sullo schermo, con scenari che cambiavano all'istante, con uomini e donne tagliati a mezzo busto, con facce tanto grandi da riempire spesso tutto il quadro, non avevano alcun significato. Quel signore, eppure, era un uomo colto, ma non abituato a tale linguaggio. Questo non si apprende però in modo astratto, studiando delle regole come in una grammatica di una lingua, ma si assimila naturalmente e semplicemente guardando e correlando, similmente a come apprende un bambino.

Gli stacchi, le dissolvenze, i raccordi, i movimenti di macchina, non sono affidati al caso, hanno un significato ben preciso che deve essere compreso dallo spettatore.

Se nel momento in cui, ad esempio, un personaggio si allontana per una via piena di traffico di una città, improvvisamente l'inquadratura si trasforma in una immensa vallata colma di verde, sul piano realistico si è creata una strana interruzione. Se nel momento in cui una sveglia suona, alle sette del mattino, l'inquadratura si trasforma in un'automobile guidata nel traffico dal protagonista... c'è un'altra interruzione logica; ma sullo schermo si ha frammentarietà di riprese, continui spostamenti del punto di vista, continuo variare di tempo e luogo, che nulla sembrano avere a che fare con la logica realistica della vita, eppure lo spettatore, assistendo allo spettacolo, se ogni cosa funziona nel modo corretto, e si immedesima, viene come ipnotizzato e coinvolto con emozione. Ormai abituato ad accettare le convenzioni cinematografiche non rimane frastornato o confuso se da una figura intera in campo medio del protagonista si passa alla sua faccia che riempie tutto lo schermo, decodificherà lo stacco e interpreterà il messaggio: "questo è il protagonista in tale ambiente, debbo ora concentrare il mio sguardo (passaggio al P. P. P.) sulle sue reazioni...

Se dalla battuta che un attore pronuncia in ufficio ad una sua collega: "*Ci vediamo domani alla festa*", il film stacca sui due scatenati in un ballo, lo spettatore non si meraviglierà che in un attimo si è passati dall'ambiente dell'ufficio a quello della festa, con un salto temporale di circa un giorno, egli spontaneamente salderà questa apparente interruzione di tempo.

Sulla pellicola è incisa una successione di fotogrammi sonori in movimento. Lo spettatore ricostruisce egli stesso il racconto sulla base della sua capacità di comprendere il linguaggio cinematografico.

- **L'immedesimazione**

II film è uno spettacolo a cui il pubblico partecipa coralmente. Al cinema, quando si spegne la luce, l'atmosfera che viene a crearsi nel buio della sala, a causa di quelle ombre sonore in movimento organizzate in racconti con perfetti congegni narrativi, l'attenzione dello spettatore diviene totale.

Egli, davanti lo schermo, resta in un leggero stato di semi-ipnosi. Lo spettatore infatti piange, ride a crepapelle, prova paura...condizionato dalla magia del film!

Più spettatori insieme, poi, hanno il potere di ampliare le emozioni; come sarebbero stati accolti, infatti, i film di Totò proiettati solo in televisione nel privato delle case? Non certo sarebbero stati così prorompenti come visti al cinema da cinquecento o mille persone che ridevano tutti insieme godendo maggiormente della visione e ricordandosi, poi, per sempre del grande comico italiano.

• LO SPECIFICO FILMICO

Per specifico di ogni area linguistica (pittura, scultura, cinema, ecc.) sono da intendersi i mezzi espressivi specifici del tipo di linguaggio: disegno e colori usati su supporti piani per la pittura - modellazione di blocchi di materia per la scultura - messa in serie di fotografie in movimento sincronizzate con parole, rumori e musiche per il film… - e così via…

Un'opera d'arte "entro certi termini" deve essere giudicata nella sua specificità. Ma quali sono gli elementi specifici del cinema?

Per nessuna arte si è mai discusso tanto come per il cinema, onde trovare un accordo su che cosa intendere per specifico filmico. Possiamo dire che dai primi suoi teorici (Canudo, Du Lac, ecc.) ad oggi, almeno in ogni decennio sono state modificate le idee su cosa sia lo specifico filmico, se non addirittura cambiate e sovvertite. Ciò è dovuto soprattutto alla natura stessa del cinema che, oltre a modificarsi per la naturale evoluzione espressiva, usa anche mezzi espressivi di altre arti.

I teorici del cinema, fino all'avvento del sonoro, giudicarono il cinema, come del resto era ovvio, arte visiva. Essi hanno esaltato la specificità delle immagini in movimento definendo come specifico filmico il montaggio. Con l'avvento del sonoro tutto fu rimesso in discussione. Il cinema poteva ancora essere ritenuta un'arte visiva?... O diventava qualcosa d'altro?... II fono-film è una rappresentazione che investe i due sensi del vedere e del sentire (non per niente oggi si parla di audiovisivo).

Inoltre il cinema ha una dinamica, e quindi un periodare, per certi versi analogo ad una lingua scritta o parlata, per cui una buona parte dello specifico filmico ha una componente letteraria.

Come componente letteraria, nel caso del cinema, può essere ritenuta la forma narrativa, e quindi il racconto per immagini sonore che dà forma, espressività e concetto al testo filmico.

È ovvio che il racconto filmico scaturisce dal modo di costruire e mettere in serie le immagini sonore che attivano la narrazione nel film, per cui la letterarietà di un'opera filmica sarà sempre conseguente alla costruzione cinematografica dell'opera. È quindi giusto che il cineasta abbia il diritto di esprimersi privilegiando entro certi limiti la componente auditiva, oppure quella visiva, secondo i propri gusti.

Un'opera d'arte che rispetti i canoni del cinematografo, però, non sarà mai solo:

" verbale = teatrale " - né - "pittorica = bella fotografia "

Tanti film però, anche d'autore, vengono fatti non sfruttando pienamente i mezzi specifici della cinematografia.

Del resto anche per altre forme artistiche è successo che alcuni autori hanno ritenuto di dare enfasi ad elementi non specifici dell'arte usata. Ricordiamo, per esempio, la quasi totalità delle opere in pittura di

Michelangelo. In queste, l'Artista usa il colore non sfruttando tutte le gamme possibili della pittura, ma puntando soprattutto sul chiaroscuro che ne esalta maggiormente l'illusione della tridimensionalità, e usando colori che la fanno simile ad una scultura.

Ritornando al linguaggio audiovisivo, alcuni autori si sono orientati più verso un'impostazione teatrale, o pittorica, o d'altra natura. Alle opere così concepite, se riuscite, non si può negare il valore artistico; di esse si può solo dire che la forma artistica non è pienamente cinematografica. Non per questo debbono essere bocciate. Come riprova, tanti film del genere sono entrati anche nella storia del cinema, e nel loro genere si considerano capolavori, per tutti ricordiamo "*Enrico V*" (1945) e "*Amleto*" (1948) di Laurence Olivier.

Cosa, allora, può determinare il grado di "cinematograficità" di un'opera secondo il gusto moderno? In fondo ogni film è necessariamente fatto con la cinepresa, ogni video con la videocamera!

La risposta a tale domanda, a parere di chi scrive, può essere data osservando che ogni autore è libero di esprimersi nel modo che più gli è congeniale, purché trasmetta agli altri le sue emozioni in modo da non recare noia per: incoerenza, poca chiarezza, superficialità; e neanche per inutili insistenze su aspetti formali, che restano fini a se stessi.

Ogni inquadratura possiede una "carica emotiva" che dipende dal suo contenuto visivo e sonoro e dal rapporto di questo con le altre inquadrature e con le loro lunghezze temporali. Ogni inquadratura che resti fissata oltre il limite entro il quale possa suscitare emozioni, diviene "cinematograficamente" negativa e quindi non cinematografica. Vi possono essere inquadrature bellissime come composizione visiva e auditiva, ma che non dicono più nulla se prolungate oltre il tempo a cui devono sottostare.

Inoltre la "cinematograficità" di un'opera non dipende certo dal privilegiare primi piani, dettagli e continui movimenti di macchina, piuttosto che totali e inquadrature fisse. Non dipende neanche da un ritmo serrato con scene piene d'azione, piuttosto che da un ritmo lento e intreccio povero d'azione. Non dipende neppure da quanto è più o meno parlato un film, e non dipende certo dal numero più o meno elevato di inquadrature che compongono il film.

Può essere Cinema sia un film fatto di lunghe inquadrature fisse, sia un film costruito su continui stacchi di inquadrature brevissime, purché il "medium" cinematografico sappia trasmettere idee, emozioni, frammenti di vita. Non importa se si stia riprendendo un documento reale o un film di finzione, è fondamentale catturare lo spettatore facendolo sentire in mezzo alla scena e facendogli vivere una realtà, seppure fittizia.

Tutto ciò è possibile all'autore dell'audiovisivo, perché il mezzo gli permette di modellare **spazio, tempo e suoni** a suo piacimento, secondo i suoi gusti e i suoi stimoli estetici.

4.7 - ESPRESSIVITÀ DEL MONTAGGIO

Nel contesto del film la Camera funziona come l'occhio di uno spettatore che vede svolgersi dinanzi a se l'azione.

Questo spettatore è uno spettatore particolare: egli vede con l'occhio della mente, più che in termini fisici.

L'autore di un audiovisivo, piazza l'obiettivo nelle posizioni più adatte, per riprendere quei particolari dell'azione, e quei dettagli, che gli sembrano più espressivi, dando una rappresentazione ideale della scena.

In questo modo lo spettatore è portato a guardare ed ascoltare, onnipresente, ogni momento dell'azione, ora guarda e sente da un oggettivo punto di vista, ora guarda e sente con una soggettiva dell'attore A; ora guarda e sente con la soggettiva di B, e così via... Nella vita reale nessuno vede la realtà in questo modo; il cinema, invece sì!

Visivo e sonoro, inoltre, possono essere trattati anche in modo asincrono, non realistico, ma legittimo per scrivere il verosimile con le immagini sonore. Sullo schermo possiamo vedere sfrecciare in autostrada l'automobile rossa di Gianni e Luisa, ripresa in campo totale con macchina viaggiante. Contemporaneamente possiamo sentire ciò che si dicono i due protagonisti. Realisticamente la cosa non sarebbe possibile; ma così facendo l'autore legittimamente esercita il suo diritto d'artista: egli sceglie particolari aspetti di una data situazione visiva-sonora, che gli sembrano più efficaci. Tutto ciò lo

spettatore educato all'immagine sonora lo accetta.

Nell' audiovisivo la messa in sequenza delle inquadrature ed il missaggio della colonna sonora danno la continuità e l'espressività necessaria alla comunicazione che arriva allo spettatore.

- **Tipi di montaggi**

Nel capitolo precedente abbiamo affermato che l'autore esegue le inquadrature e sceglie dei tipi di montaggio, secondo del modo di come intende presentare allo spettatore la narrazione filmica.

Alcuni cineasti privilegiano inquadrature con un montaggio interno alle inquadrature con piani sequenza, tutto a fuoco, fuoco selettivo.

Altri preferiscono esaltare le funzioni del montaggio delle inquadrature, frammentando le sequenze di immagini, e costruendo principalmente il racconto col montaggio narrativo. In questo paragrafo esponiamo i modi di montaggio più usati.

Possiamo, a grandi linee, suddividere i tipi di montaggio in:

- ***montaggi continui - montaggi discontinui -***

4.8 - MONTAGGI CONTINUI - (montaggi trasparenti)

Sono quelle forme di montaggio che danno perfetta fluidità ai concatenamenti e agli attacchi, in modo tale che risultino invisibili allo spettatore immedesimato nella narrazione. Vengono definiti anche "***montaggi trasparenti"*** e rappresentano lo stile del cinema classico. I più usati sono:

- **Montaggio per azioni continue**

Consiste nel ricostruire il tempo e lo spazio con stacchi ed attacchi che rendano perfettamente continue le azioni riprese.

Tale tipo di montaggio oggi è ritenuto superato, tuttavia anche nei film contemporanei, nell'interno delle loro sequenze, viene usato in tanti momenti della narrazione.

Facciamo un esempio di montaggio continuo:

- P. A. - Ripesa frontale di Mario che porta una sigaretta in bocca e si avvia verso la scrivania.
- M. F. - Mario di profilo arriva alla scrivania e prende l'accendisigari posato su di questa.
- P. P. - Mario porta l'accendisigari verso la sigaretta che tiene in bocca e l'accende.

In tale tipo di montaggio l'attacco di ogni inquadratura richiama quella precedente. È chiaro che non tutto il film procede in questo modo, sarebbe pedante e monotono.

- **Montaggio di relazione**

Si ha un montaggio di relazione quando le inquadrature sono presentate in modo che dalla loro unione nascano delle relazioni logiche di conseguenza .

a) Fig. 38 b)

Per esempio in figura 38 l'inquadratura a) mostra una ragazza che guarda verso destra abbozzando un sorriso, la b) che la segue in contro campo nello stesso ambiente, mostra un ragazzo che guarda verso sinistra. Se con stacco si passa da un'inquadratura all'altra, è la relazione visiva che dà continuità all'azione. Lo spettatore mette in relazione i due atteggiamenti degli attori e coglie il senso che i due si guardano sorridendosi.

Altro esempio classico è quello di due persone che si parlano a telefono (figura 39). La correlazione è ancora più stretta se le loro posizioni sono simmetriche. Pur essendo le inquadrature riprese in ambienti diversi, e quindi le due ragazze potrebbero essere disposte in modo casuale, la simmetria delle loro posizioni è quel filo conduttore, in apparenza nascosto, che dà continuità al racconto. Se le due persone, che si parlano al telefono, fossero disposte in modo non simmetrico, dandosi per esempio le spalle, lo spettatore recepirebbe che qualcosa non funziona nel rapporto fra le due ragazze: potrebbe trattarsi, ad esempio, di un dissidio fra le due...

fig. 39

L'interpretazione giusta della sequenza è data, poi, dall'acquisizione di altre informazioni che danno altri elementi per la comprensione del racconto.

È interessante riportare un ultimo esempio di consecuzioni relative chiaramente leggibile nella sequenza di figura 40.

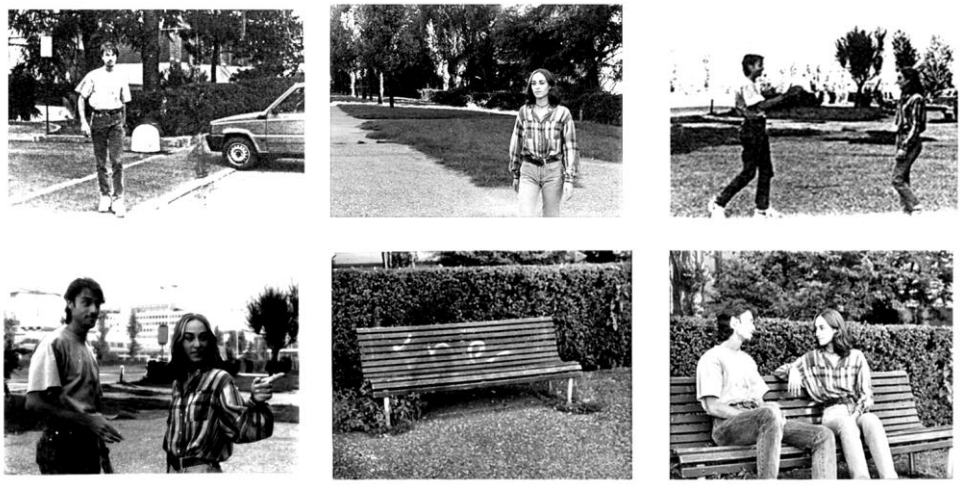


Fig: 40

Nelle due prime inquadrature un ragazzo ed una ragazza, camminano lungo strade diverse, ma i loro movimenti convergono, quindi lo spettatore interpreta che essi si stanno per incontrare. Le due inquadrature isolate rappresentano due frazioni di realtà diverse, ma messe in sequenza

Fig. 40) a

diventano un enunciato: ***le due persone si vanno incontro.*** La terza inquadratura serve per confermare il concetto.

Lo stesso meccanismo avviene tra la quarta e la quinta inquadratura: la ragazza indica col dito un qualcosa che non è in campo e che la successiva inquadratura scopre. L'ultima inquadratura conclude il periodo: la ragazza invita il giovane a sedersi su una panchina.

Fig. 40) b

La logica di tutto ciò può sembrare arbitraria, ma è la logica del film, la sua struttura sintattica; un suo codice, direbbe la linguistica, che lo fa diventare linguaggio.

- **Montaggio per contrapposizione o reazione**

Si ha questo tipo di montaggio quando due inquadrature spesso riprese come campo e controcampo, rappresentano una azione continua nello spazio e nel tempo della narrazione. Due esempi classici possono essere i seguenti:

01 - M. F. - Un personaggio spara in una direzione -

02 - F. I. - (contro campo) - un altro personaggio colpito dal colpo di revolver cade per terra.

Oppure:

01 - P.P. - Volto terrorizzato della protagonista -

02 - M.F. - Il mostro che si è introdotto nel suo appartamento sta per aggredirla –

Piano sequenza (Montaggio interno all'inquadratura)

Chiamiamo montaggio interno all'inquadratura la variazione continua (senza stacchi) di piani, campi, luoghi e cose inquadrate.

Il termine montaggio interno è giustificato in quanto gli elementi che interessano la narrazione sono uniti e correlati tra loro nell'interno dell'inquadratura stessa in continuo movimento. Il più semplice montaggio interno si ha con una panoramica o con una carrellata, oppure con la macchina fissa e un movimento interno all'inquadratura.

Il film dei Lumière, più volte ricordato, "***L'arrivo del treno alla stazione di La Ciotat***", contiene già un montaggio interno, pur essendo ripreso in un'unica inquadratura fissa. All'inizio, infatti, vediamo un binario ed il piazzale della stazione, il treno è come un minuscolo punto all'orizzonte.

a) b)

Fig. 41

Il convoglio ci viene incontro, arrivando da destra verso sinistra, fino a riempire tutto lo schermo in diagonale (fig. 41a); quindi una donna viene verso la cinepresa fino ad arrivare in primo piano (fig. 41b)... ed altri movimenti si susseguono dentro l'inquadratura, che cambia la sua composizione in ogni istante. Certo i Lumière fecero tutto questo inconsciamente, non conoscevano ancora il montaggio interno o il piano sequenza, a loro non interessava neppure fare delle teorie, eppure

posero i primi germi di questo nuovo linguaggio. Le panoramiche e le carrellate, variando il campo inquadrato, si avvicinano al concetto di piano sequenza, ma hanno sempre limitate variazioni di campo. Col piano sequenza, invece, la Camera, svincolata dallo stazionamento in un punto, o dalla guida di un binario che segue una traiettoria rigida e regolare, si muove liberamente, come una persona che si sposti muovendo le proprie gambe ed osservando girando lo sguardo e spaziando da un punto all'altro del luogo dell'azione.

Citiamo il bel piano sequenza del film "*Professione reporter*" (1975) di Antonioni (fig. 9): La Camera partendo da un interno in cui il protagonista riposa disteso su un letto, esce dalla finestra sulla piazza, e fa un giro a trecentosessanta gradi scoprendo persone, cose ed ambienti, per ritornare ancora davanti alla finestra mostrandoci il protagonista ormai esangue ucciso da un khiller (l'intera sequenza dura circa 6 minuti!).

Nel 1941 Orson Welles usò magistralmente il piano sequenza nel suo citato film "*Quarto potere*", rappresentando con questo la sconfitta psicologica della seconda moglie (Susan) del protagonista (Kane), magnate della carta stampata. Questi, l'ha spinta a diventare una cantante lirica, ne ha costruito il personaggio, ma Susan non ha le doti di un soprano. In una sequenza del film, dopo la morte di Kane, Susan nell'interno di un locale notturno, dove si è ridotta a cantare, è seduta ad un tavolo, psicologicamente distrutta. Il piano sequenza inizia in esterno con lo schermo che si illumina per un lampo di fulmine, scorgiamo, quindi, un manifesto murale che ritrae Susan in atteggiamento da diva. Dopo altri lampi la macchina esegue una carrellata verticale, superando il manifesto ed inquadrando il muro di mattoni sul quale è affisso il manifesto. Poi la Camera, carrellando in avanti, percorre il tetto dell'edificio e muove verso l'insegna del locale, scoprendo le lettere luminose che formano il nome a grandi caratteri di Susan Alexander Kane, mentre una pioggia intensa investe l'obiettivo. Raggiunta in primo piano l'insegna, la Cinepresa la oltrepassa avviandosi verso un lucernario e ci fa scorgere una luce proveniente dall'interno del night.

L'effetto fu ottenuto smontando velocemente l'insegna quando venne fuori campo, fino a portare in primo piano la finestra del lucernario, attraverso la quale scorgiamo Susan seduta ad un tavolo del locale vuoto. La Camera, quindi, passa attraverso i vetri portando in primo piano Susan che ci rivela tutto lo sconforto del suo fallimento.

Il passaggio della cinepresa attraverso i vetri fu risolto con un trucco ad effetto ottico. Infatti, quando si scorge Susan dall'esterno del lucernario, l'inquadratura si sfoca lentamente e questo è giustificato dalla pioggia che bagna il lucernario ripreso in primo piano. Quindi l'inquadratura ritorna nitida quando la cinepresa è già in interno e riprende Susan, oltre il vetro, dallo stesso punto di vista. L'illusione visiva è che la cinepresa passa attraverso la pioggia e lo spettatore non si accorge dello stacco.

Certo il piano sequenza poteva essere sostituito con convenzionali inquadrature mediante stacchi, ma in questo modo Welles ha legato intimamente insieme: manifesto, insegna, locale, Susan; riassumendo con la massima efficacia ed espressività tutta la carriera tormentata di Susan Kane.

Hitchcock, come è stato ricordato, usò la tecnica del piano sequenza per tutto il film "*Nodo alla gola*". Questo allora fu solo un esperimento isolato, anche se recentemente qualche regista ci abbia riprovato..

Il montaggio interno all'inquadratura, per l'impossibilità della Camera di staccare e modificare all'istante l'immagine, ha inevitabilmente dei punti morti che imbrigliano il racconto filmico, e ne rallentano il ritmo senza alcuna giustificazione narrativa; almeno che un artista geniale non possa riuscirci, ma finora neanche la genialità di Hitchcok c'è riuscita!

Nel Cinema contemporaneo, il piano sequenza è usato molto spesso, però per blocchi di riprese, oltre questi ci sono sempre i necessari stacchi che creano la sintesi che rende l'audiovisivo essenza del vero e non semplice riproduzione realistica.

In televisione, nelle trasmissioni in diretta, le riprese si fanno con più telecamere, che possono riprendere contemporaneamente in tempo reale. Gli stacchi però esistono comunque, e avvengono, senza interruzioni, quando il regista decide di commutare, tramite le apparecchiature disposte nella cabina di regia, le immagini riprese da una telecamera con quelle di un'altra.

4.9 - MONTAGGIO DISCONTINUO - (montaggio opaco)

Nei montaggi discontinui, gli attacchi non seguono la logica della continuità fisica spazio-temporale usata negli esempi precedenti. In certi casi le inquadrature vengono montate in netto contrasto tra loro, facendo sentire allo spettatore la presenza della Camera e quindi l'uso del montaggio, che per questo alcuni autori definiscono "**montaggio opaco"**.

In questi casi il montaggio diventa il vero protagonista del film e la continuità al racconto viene data dal contesto delle immagini.

È chiaro però, che in tali modi di rappresentazione, allo spettatore si richiede una maggiore parte attiva nella ricostruzione del racconto, in quanto è egli stesso che deve collegare mentalmente i vari brani di film.

Riportiamo qui di seguito i più comuni esempi di montaggio discontinuo

.• Montaggio per immagini chiave

Le immagini si mettono in sequenza con inquadrature in apparenza senza continuità. Nella sequenza della proiezione, però, diventano immagini chiave per la decifrazione del racconto.

Facciamo un esempio:

1 - Una donna affacciata alla finestra di un appartamento guarda in alto - (3.5 secondi).

2 - Una vettura dei vigili del fuoco avanza velocemente per la città - (2.5 secondi).

3 - Ripresa dall'alto di un gruppo di persone che in strada guardano verso l'ultimo piano in fiamme di un palazzo - (2 secondi).

4 - La vettura dei pompieri si ferma rapidamente - (1 secondo).

5 - Ripresa dal basso di un uomo che sta per buttarsi dalla finestra di un appartamento in fiamme - (1.5 secondi).

6 - Ripresa dall'alto del telo dei pompieri disteso che entra in campo, l'uomo con un volo precipita sano e salvo su di esso (4 secondi).

Le inquadrature, apparentemente slegate tra loro, ma che "lette" insieme formano il discorso del film, se ben dosate, hanno il potere di incuriosire lo spettatore, e l'effetto è più emozionante quanto più rapidamente le inquadrature si seguono nel tempo e con durata variabile, così come si riporta nell'esempio.

• Montaggio ellittico

Nel linguaggio letterario l'ellissi, come sappiamo, è una figura sintattica che consiste nell'omettere una o più parole o frasi del discorso che possono sottintendersi. In modo analogo nel linguaggio audiovisivo con l'ellissi di montaggio si possono omettere intere sequenze.

Famosa è l'ellissi, altrove accennata, mediante la quale in "*2001: Odissea nello spazio*" si passa da un ominide, che lancia in aria un osso, all'astronave che viaggia verso la Luna eseguendo in tal modo un'ellissi

temporale di millenni.

Un esempio più comune potrebbe essere questo:

- Valerio s'accinge ad eseguire il ritratto di Veronica dando la prima pennellata sulla tela -

- Il quadro è già esposto in una galleria ammirato con successo dal pubblico.

Le ellissi mettono un punto netto ad una sequenza per iniziarne un'altra, che ad essa può essere collegata dagli eventi della narrazione, oppure essere completamente indipendente.

In ogni caso il racconto audiovisivo procede sempre con piccole ellissi di tempo e di spazio, che permettono d'eliminare quei tempi morti che non servono alla narrazione.

Ricordiamo, a tal proposito, che quando Truffaut in una intervista ad Hitchcock gli chiese una definizione di cinema, quegli così rispose:

" il cinema è la vita che scorre senza punti morti ".

• Inter taglio (montaggio alternato e montaggio parallelo).

Si ha inter taglio quando due o più sequenze di inquadrature, che mostrano azioni diverse, simultanee o staccate nel tempo, sono montate tra loro con alternanza.

Metz, studioso di linguistica applicata ai film, usa differenziarlo in: montaggio alternato e montaggio parallelo.

Si ha **Montaggio alternato:** quando le azioni sono simultanee nel tempo, ma accadono in spazi diversi. Col linguaggio verbale così ci esprimeremmo: ***mentre qui accade questo, altrove accade qualcosa d'altro.*** Alla fine le azioni convergeranno in uno stesso spazio.

Facciamo un esempio:

Maria è rapita a scopo di riscatto - I suoi genitori, ignari, sono a teatro - I rapitori la legano - I genitori di Maria rientrati in casa si accorgono del suo rapimento - La polizia indaga - La ragazza nella prigione rifiuta il cibo - Arriva la polizia che libera la ragazza.

Le inquadrature si svolgono alternativamente, narrando simultaneamente le vicende di Maria, le operazioni della polizia, il dramma dei suoi genitori, fino a che alla fine le azioni alterne convergono.

Il montaggio alternato fu usato fin dalla nascita del cinema. Forse il primo ad usarlo fu l'inglese Porter nel film "*L'assalto al treno*" (1902), poi l'italiano Pastrone in "Cabiria" (1914): Maciste, nel film, libera La bimba Cabiria che sta per essere sacrificata al dio Moloc. Le inquadrature in cui si sacrificano tanti bambini sono alternate con le inquadrature di Maciste che corre per liberare Cabina. Alla fine Maciste arriva e libera la bambina.

Il primo a "teorizzare" questo tipo di montaggio fu Griffith. Il finale del suo film " *Nascita di una nazione*" (1915) applica l'intertaglio: alle immagini della setta razzista che corre in aiuto della famiglia Cameron, assediata dai negri, viene continuamente alternata l'ansiosa aspettativa da parte della famiglia stessa.

I western e i film d'avventura usano spesso tale tipo di montaggio, e il montaggio alternato, se usato ad arte, può essere interessante e carico d'emozioni.

- **Montaggio parallelo**

L'intertaglio si chiama montaggio parallelo, quando più azioni si presentano con inquadrature alternate, senza che esse abbiano precisi rapporti spaziali o temporali. Nel racconto così condotto emergeranno, invece, analogie o contrappunti di valore simbolico o analogico. Questa forma espressiva fu forse usata per la prima volta da Griffith in "*Intolerance*". La trama del film sviluppa il tema dell'intolleranza religiosa e sociale, come uno dei mali che affliggono l'umanità e si compone da quattro episodi storici distinti montati in parallelo. Si tratta: della caduta di Babilonia per opera dei persiani guidati da Ciro - della crocifissione di Gesù Cristo - della strage della notte di San Bartolomeo in Francia, all'epoca delle guerre di religione - di un episodio contemporaneo all'autore in cui si svolge la drammatica lotta per l'esistenza di due amanti, tra conflitti sociali.

Un montaggio simile porta a successioni in sequenza del tipo: Cristo sale il calvario, il re Baldassarre di Babilonia subisce il tradimento dei sacerdoti, i cattolici vagano per assassinare gli Ugonotti nella notte di S. Bartolomeo.

Il montaggio dapprima lento, progressivamente incalza abbreviando i tempi delle inquadrature parallele fino a diventare sempre più rapido e confondendo gli episodi.

A livello espressivo tale montaggio è altamente funzionale; ma gli spettatori, del tutto impreparati a simili costruzioni filmiche, rimasero allora sconcertati e confusi.

Un montaggio simile ci ricorda anche "*La Via Lattea*" (1968), di Bunuel, film sulle eresie; ma in quest'opera le varie epoche si susseguono in modo più continuo. La scelta di Bunuel non è quella di presentare un montaggio drammatico alla Griffith, ma di far convergere in un unico luogo ideale d'azione le varie epoche. I due picareschi protagonisti, un vecchio barbone ed un giovane viandante, incontrano queste epoche mentre vanno dalla Francia alla Spagna, diretti al Santuario di S. Giacomo della Compostella.

Abbiamo esaminato i modi di montaggio più frequentemente usati. Questi tipi di montaggio hanno fatto la storia del Cinema, creando schiere di sostenitori d'uno stile piuttosto che d'un altro, anche con motivazioni ideologiche. Tali forme espressive, però, ormai assimilati dai cineasti contemporanei, spesse volte agiscono tutti assieme, semplicemente per fini estetici ed espressivi, costruendo l' audiovisivo.

Esistono anche delle forme di montaggi particolari, che hanno lo scopo di creare lo stile della rappresentazione di un'opera filmica, o concorrere per dare determinate atmosfere e suggestioni, di cui riportiamo i più usati.

- **II "leit-motiv"** (motivo conduttore): si usa in modo visivo o sonoro e consiste nel ripetere più volte nel corso del film una stessa inquadratura, uno stesso brano musicale o un suono d'altra specie. In tal modo si riconduce lo spettatore al tema principale della narrazione, o si mette in evidenza qualche aspetto essenziale per lo sviluppo della trama, o si pone l'accento su d'un qualche simbolo.

Uno tra i primi ad usare il leit-motiv visivo fu Griffith in "*Intolerance*" (1916). Tutti gli episodi del film sono collegati dall'immagine di una madre che dondola incessantemente una culla, così vengono uniti i vari periodi storici con l'allusione all'avanzare della storia.

Nel film di Lupu-Pick "*La rotaia*" (1921), la narrazione è interrotta più volte per far vedere il dettaglio di vetri infranti, simbolo che sta ad indicare la fragilità dei destini umani.

Rosi in "*Salvatore Giuliano*" (1962), per tutto il film, inquadra continuamente l'immagine del bandito morto, che così è punto di riferimento per la logica del racconto.

Pasolini in "*Teorema*" (1968), intercala continuamente, nell'arco narrativo dell'opera, l'immagine di una terra arida e deserta, lambita da una nuvola che scorre veloce su di essa. Significa forse l'aridità che c'è negli animi dei membri della famiglia dell'industriale di cui Teorema racconta? Infine è proprio in quella landa deserta che l'industriale correrà nudo! In questo caso il leit-motiv ha anche la funzione d'anticipare la fine del dramma.

- **II "leit-motiv musicale":** Un motivo orecchiabile, usato spesso nel cinema, che nei film ogni tanto

ritorna ad evocare qualcosa o qualcuno, o per seguire i movimenti goffi di un personaggio (esempio ne sono i film di Charlot o di Stan e Oliver).

Ricordiamo fra tutti gli innumerevoli leit-motiv musicali, che poi sono diventati successi autonomi, "La violetera" dal film di Chaplin " *Luci della città* ", " II tema di Lara " dal film "*II dottor Zivago*" (1965) di D. Lean, "Brucia la Luna" il tema musicale del "*Padrino*" (1972) di F. Coppola, con cui il compositore italiano Nino Rota vinse l'Oscar. Un bello esempio di leit-motiv visivo e sonoro è anche quello usato in "*Bella di giorno*" (1968) di L. Bunuel: una carrozza tirata da cavalli di tanto in tanto entra in campo accompagnata da un suggestivo tintinnio di campanelli.

• **II montaggio evocativo:** è usato nel racconto cinematografico in quelle parti in cui la narrazione procede in flashback.

La durata del ricordo può essere breve o lunga, i ricordi possono intrecciarsi per tutto il film alternandosi a momenti reali. Tanti sono gli esempi in cui tutto il film viene presentato come ricordo di una o più persone. La scelta dipende dal gusto dell'autore e dalla funzione della narrazione.

Un bello esempio di montaggio evocativo si trova in "*Quarto potere*" (1941) di Orson Welles, originalissimo nel suo impianto narrativo. Il film è un continuo susseguirsi di indagini giornalistiche, sulla vita del magnate della stampa americana, e sulla sua morte, intercalate da continui flashback di chi racconta gli episodi della vita del giornalista. Muore Kane, e in punto di morte egli pronuncia la frase "Rosebud " mentre tiene in mano un globo souvenir di vetro, che agitato sembra riempirsi di neve. Un giornalista, incuriosito di quest'episodio, raccontategli dalla governante di Kane, indaga sulla sua vita privata.

L'esistenza di Kane, come in un mosaico, si ricostruisce a poco a poco, con i ricordi degli amici e dei suoi collaboratori. Si percorrono le tappe dalla infanzia e dall'adolescenza senza sorriso, ma passata in collegio con rigida educazione, al suo folgorante esordio nel giornalismo, allo sfortunato tentativo di entrare in politica, ai suoi due travagliati matrimoni.

L'esistenza di Kane finirà in completa solitudine, nello sfarzoso e lugubre suo "castello dimora". Kane muore tenendo in mano quel globo e con sulle labbra quella parola: Rosebud.

Alla fine del film, solo lo spettatore apprenderà che Rosebud è il nome dello slittino che da bimbo Kane usava sulla neve negli unici momenti, forse, veramente felici ed autentici della sua esistenza.

• **II Montaggio ritmico:** qualsiasi tipo di montaggio è anche ritmo, per la scansione con la quale si susseguono le sue inquadrature.

Nella letteratura cinematografica, però, così si indica, quel tipo di montaggio che usa la scansione del ritmo visivo come elemento per determinare il senso dell'azione. Un primo esempio di questo tipo di montaggio si trova nel film "*La rue*"(1922) di Abel Gange, in cui l'autore esprime l'avvio, la partenza e la corsa di un convoglio ferroviario, con inquadrature della caldaia, del fuochista, del fumaiolo, delle ruote in corsa. Le inquadrature, dapprima lunghe, poi divengono sempre più brevi e ritmate con la velocità che a mano a mano acquista il treno.

L'avanguardia cinematografica usò spesso tale metodo di montaggio per esprimere il movimento in modo astratto e in termini pittorici.

Col termine "**montaggio ritmico**" si vuole anche intendere un montaggio di immagini la cui scansione temporale è sincronica con una partitura musicale. Dopo l'avvento del sonoro, infatti, il montaggio ritmico acquistò anche elementi ritmici sonori. Oggi si è abituati ad assistere a spettacoli in cui immagini le più varie immagini si fondono ritmicamente insieme con la musica. Uno tra i primi esempi di immagini ritmiche ci viene dato ancora da un classico "*Aleksander Nevskij*", in cui le immagini di Eisenstein e le musiche di Prokofev, create per il film, scorrono ritmate in un'unica partitura visivo-sonora.

Altro illustre esempio d'immagini ritmate è il film di W. Disney "*Fantasia*" (1940), un cartone animato in cui le immagini si muovono col ritmo di celebri brani di musica classica.

Esempio moderno d'immagini ritmate sono quei brevissimi filmati video (*Video Clip*), che il più delle volte hanno lo scopo di presentare o illustrare una canzone e quindi restano operazioni commerciali. Alcuni d'essi, però, hanno fascino, e sono delle piccole opere d'arte interessanti esempi di binomio espressivo immagine e musica.

- **Sequenze di montaggio**

A volte, per sintetizzare un periodo del racconto, si inseriscono delle inquadrature che danno l'idea allo spettatore del passare del tempo.

Nel più volte citato film "*Quarto Potere*", Welles sintetizza i successi e gli insuccessi della cantante, seconda moglie di Kane, montando diverse inquadrature della cantante che canta in luoghi diversi, di treni che corrono, di rapide carrellate su rotaie ferroviarie, di gente che applaude, di gente che fischia, per ritornare dopo a sviluppare in modo lineare un altro periodo della storia. In altro momento del film, Welles, sintetizza il fallimento nel tempo del matrimonio, con la prima moglie, di Kane mostrandoceli sempre mentre pranzano, ma con abbigliamenti diversi e atteggiamenti prima affettuosi e poi, via…via sempre più ostili.

- **montaggio produttivo o delle attrazioni.**

In questi tipi di montaggio la successione delle inquadrature non vuole rappresentare un'azione continua nello spazio-tempo filmico, ma vuole esprimere dei concetti che nascono dallo "scontro" delle immagini. Fu teorizzato e impiegato le prime volte dal regista russo Ejzenstejn.

Tale tipo di montaggio viene detto produttivo, nel senso che dall'accostamento di due immagini ne deriva una terza che viene prodotta dalla mente dello spettatore viene la interpretata per analogia.

Se, ad esempio, due inquadrature mostrano:

A - gli occhi di una persona -

B - una pioggia continua che batte sul selciato -

A (occhi) x B (pioggia) = C (qualcuno che piange)

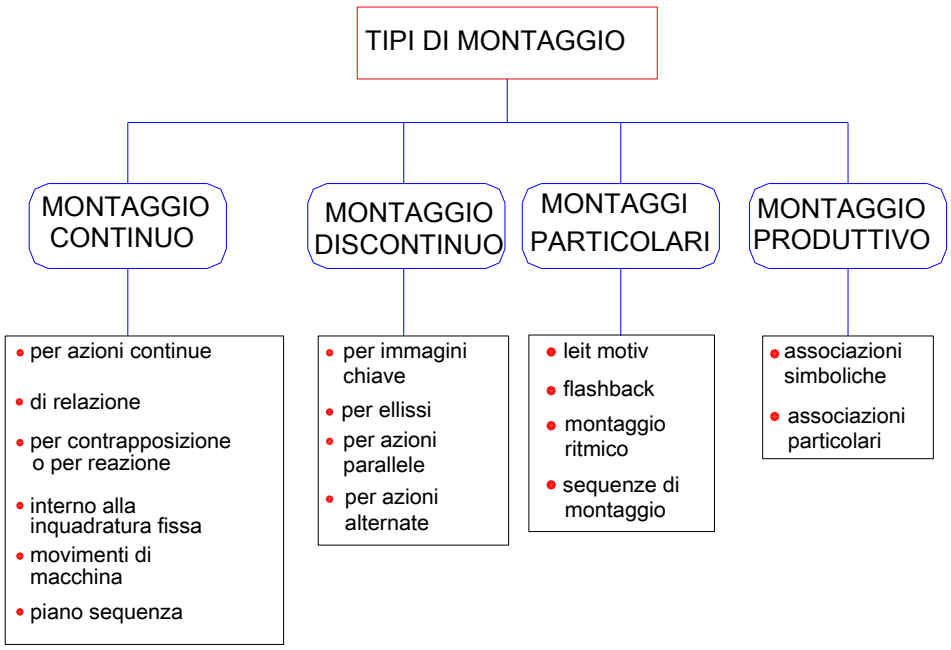
fondendo le due inquadrature lo spettatore "legge" il pianto di un essere umano.

In "*Ottobre*", film sulla rivoluzione russa, Eisenstein mostra delle inquadrature di un gruppo di moderati (i menscevichi) che discutono tra loro. Subito dopo si vedono delle inquadrature di arpe che suonano (l'arpa ha un suono dolce, mellifluo), il concetto che scaturisce dal montaggio è l'inanità, il poco vigore che ha la loro corrente politica. È quindi la contrapposizione delle inquadrature che "produce il senso" dell'azione

Eisenstein vagheggiava, in quel tempo, il montaggio produttivo per un Cinema popolare, che rompesse col passato del Cinema borghese, ricco di film d'evasione che con montaggio esclusivamente narrativo raccontavano storie gratificanti… Ma il popolo non si abituò mai a tali forme espressive!

Un uso più moderno di tale tipo di montaggio, è quello che si fa oggi per esprimere dei concetti di carattere generale; ad esempio: lo schermo ci mostra: inquadrature diverse di ragazzi che si drogano, sfruttatori che vendono la droga, qualcuno che muore, poliziotti che intervengono… Una sequenza di simili immagini, inserite in un montaggio lineare narrativo, è una descrizione dinamica e sintetica della piaga sociale della droga.

Come conclusione dell'argomento riportiamo in tabella 7 uno schema riassuntivo dei vari tipi di montaggi più usati.



Tab. 7

- ***Conclusioni sul linguaggio del cinema e le sue tecniche espressive.***

Quanto si è trattato sulle inquadrature e il loro montaggio, che sono le fondamenta delle tecniche espressive e le estetiche dei film, non ha certo la pretesa di ritenere sviscerato tutto l'argomento, è solo la base per saper leggere gli audiovisivi, saperli analizzare nelle loro linee essenziali e sapersi mettere con spirito critico di fronte ad essi.

Noi siamo sommersi dalle immagini che, specialmente dalla televisione, ci parlano tante volte con arroganza. I confezionatori di tali immagini sanno usare una sottile psicologia, creata ad arte per tentare di plagiarci. Un certo profumo usa delle raffinatissime immagini per poi convincerci che è stato creato per l'uomo forte "*che non deve chiedere mai*". Un altro oggetto stuzzica la nostra vanità: se lo possederemo saremo tra gli uomini che "**contano**" (ma a proposito siamo ben sicuri che una semplice persona che non possiede quel prodotto non conta proprio niente?).

Tali messaggi sono costruiti, il più delle volte, con bellissime immagini e voci fesse, ovattate, sensuali…

La maggiore parte degli spettatori, poi, anche se istruiti e colti in altri campi, è ancora oggi solo "alfabetizzata", se non addirittura "analfabeta", di fronte a tali discorsi o racconti audiovisivi. I più colti, messi di fronte ad opere di pregi estetici e di profondi contenuti, ne recepiscono la trama, la storiella, e forse intuiscono istintivamente se l'opera è stata ben fotografata, nel senso iconografico, però, non nel senso del linguaggio cinematografico. Tutto ciò perché manca loro la conoscenza del suddetto mezzo espressivo.

E se l'opera non possiede una trama? Se l'autore si esprime con uno stile in cui i principi della narrazione convenzionale siano scardinati, quanti di loro riescono a seguirlo?

Nulla da obiettare per "*telenovelas*", *soap opera*, *fiction* dozzinali: possono essere anche lavori tutt'altro che disprezzabili in certi casi, basta che non si ritengano, però, espressioni dell'arte. Basta riconoscerle per quelle che sono, e poi... cediamo pure al ricatto sentimentale, almeno lasciamoci coinvolgere consapevolmente!

Modi di montaggio ce ne possono essere infinite, sta al lettore del film, che è lo spettatore, saperle riconoscere, analizzare e accogliere, osservando con spirito critico e con una seppur minima ma necessaria, erudizione sul linguaggio cinematografico e le sue regole. Queste in un testo filmico possono, poi, essere rispettate o no. Ciò non importa, interessa invece saper leggere il film in qualunque forma c'è presentato. Così potremo ammirare l'opera d'arte, e sapremo distinguerla da tutta quella zavorra e merce di consumo che passa per film, costruita ad arte per fare solo presa sui più facili sentimenti della gente.

5- EVOLUZIONE DEL CINEMA

- I periodi storici del cinema e i suoi regimi di scrittura -

I periodi del cinema convenzionalmente si usano definire in:

Inizio - Classico - Moderno - Contemporaneo - Postmoderno.

I regimi di scrittura sono da riferire all'esposizione estetica del racconto cinematografico che i film utilizzano.

Inizi del cinema: la riproduzione ottica della realtà in movimento -

II cinema nacque nel 1895 come curiosità scientifica della rappresentazione visiva del movimento, e fu subito spettacolo popolare. Così l'hanno inteso anche i suoi padri, i fratelli Lumière, che si limitarono a riprendere delle scene di vita reale, o ricostruita come reale, piazzando la Camera in un punto fisso, e riprendendo con una unica inquadratura fissa l'intero film che durava pochi minuti.
Di solito nei primi film si ripresero dei momenti di vita reale: l'uscita degli operai di una fabbrica - l'ingresso di un treno in una stazione - la colazione di un bambino - una nave che salpa dal porto - ecc. Tutte inquadrature che avrebbero potuto esprimersi con una semplice fotografia, ma che destavano meraviglia per il semplice fatto che facevano vedere per la prima volta riprodotti i movimenti della realtà.

In effetti, tali riprese non sono da considerarsi come pura riproduzione oggettiva della realtà, perché l'operatore prima di filmare l'azione decide di piazzare la macchina in una certa posizione invece che in un'altra. Con ciò l'autore esprime il suo punto di vista di quello che accade.

Ancora, però, la scelta espressiva è minima: l'autore ha solo a disposizione il punto di vista dell'inquadratura il campo inquadrato, ancora fisso, e i movimenti nel quadro.

Già lo stesso Louis Lumière col film " L'innaffiatore innaffiato" (1895) tentò un primo intervento d'impostazione d'una scena di finzione. Il racconto creato fu il primo film comico della storia del cinema..

Il racconto cinematografico primitivo

Nel film vediamo un uomo che innaffia dei fiori con un tubo in cui scorre l'acqua. Non si accorge che un ragazzo entrando in campo schiaccia il tubo. Sorpreso che il getto d'acqua non arriva più, l'innaffiatore porta la cima del tubo davanti agli occhi per osservare, il giovane però rilascia il tubo e ... l'innaffiatore rimane innaffiato!

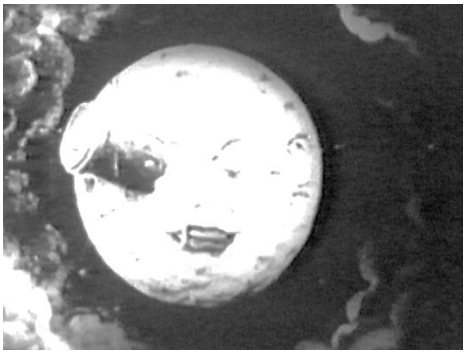
Chi, però, per primo usò il cinema in modo originale, creando i generi di racconto, fu George Méliès che ampliò la narrazione dividendola in più inquadrature che chiamò tableaux (quadri). Méliès non fece altro che applicare la formula teatrale al cinema: le sue inquadrature furono sempre fisse e riprese da un solo punto di vista. La successione di più quadri permise a

Méliès di raccontare storie sempre più complesse che si sviluppavano in luoghi e tempi diversi.

Méliès, già nel 1899, nei suoi film, "*L'affare Dreyfus*" e "*Cenerentola*", sviluppa le storie in una ventina di quadri. Nel 1902 realizza " *Viaggio sulla Luna*".

I limiti di tale cinema primordiale di finzione, però, sono nella struttura teatrale delle scene inquadrate: la cinepresa rimane immobile ed estranea all'azione, come uno spettatore seduto a teatro e la rappresentazione cinematografica non conosce ancora le potenzialità strutturali del racconto per immagini.

Di Méliès, però sono da ammirare la fantasia e il genio per le manipolazioni che egli seppe fare nei suoi fotogrammi, inventando decine di trucchi ed effetti cinematografici.



Méliès fu il primo a costruire un teatro di posa per il cinema, creando i primi studi cinematografici; ma questo mago del cinema non progredì " *più di tanto*" nel suo modo di raccontare.

II cinema arrivò subito in Inghilterra e in America, e in ogni altra parte civilizzata del nostro Pianeta. Ed in Inghilterra James Williamson col suo film " *Fire!*" nel 1901 fa un passo avanti nella struttura del racconto per immagini. " *Fire!* " è un breve film di circa cinque minuti, che racconta una azione di pompieri per lo spegnimento del fuoco di un palazzo in fiamme e il salvataggio di persone che lo abitano. Williamson non costruisce il suo film per tableaux che conchiudono periodi temporali o azione ben distinte, ma concatena inquadrature di frammenti di racconto: *Un poliziotto scopre che il palazzo è in fiamme e corre ad avvertire i pompieri - I pompieri preparano il salvataggio e con un carro trainato da due cavalli corrono verso il palazzo in fiamme - Il carro arriva sul luogo - Nell'interno di un appartamento del palazzo un uomo svegliandosi scopre che la sua stanza è immersa in un denso fumo mentre dalla finestra un pompiere entra per salvarlo - Esterno della casa in fiamme: dalla scala dei pompieri appoggiata alla finestra del primo piano scende il pompiere con l'uomo sulle spalle, mentre un altro pompiere esce dal portone d'ingresso con in braccio un ragazzo ed altre azioni vengono mostrate fino al compimento del salvataggio.* In questo breve film già è la successione delle inquadrature che articola il racconto.

Nel 1902 Edwin Porter, in America, osservando il lavoro di Williamson, comprese che mettendo insieme, in un certo modo, inquadrature diverse era possibile creare un racconto in modo autonomo e specificamente cinematografico. Filmò "*La vita di un vigile del fuoco americano*", e costruì il racconto miscelando riprese reali con riprese inventate, come ancora oggi alcuni autori del cinema contemporaneo usano fare. Nel film di Porter, riprese di vera cronaca di imprese di pompieri in azione, vengono alternate con riprese ricostruite in studio narrando la storia di un salvataggio in extremis che un vigile del fuoco fa di una madre e del suo figlioletto intrappolati in un edificio in fiamme. Nel cinema può essere la sequenza delle inquadrature a formare il discorso, anche se ogni ripresa sia stata girata all'origine per altri usi.

Méliès all'inizio del cinematografo racchiuse in un'unica inquadratura un intero periodo del racconto filmico e adattò per lo schermo delle opere letterarie. Il primo cinema ebbe una struttura narrativa non molto diversa da quella teatrale. Porter però nel primo decennio del Novecento, frazionò le scene in più inquadrature che erano di solito fisse e riprendevano un campo totale. Qualche volta Porter usò il primo piano, ma solo per sorprendere lo spettatore.

Con "*L'assalto al treno postale*" (1903), che può essere considerato uno dei primi film Western della storia del cinema, Porter consolida l'elemento fondamentale del linguaggio cinematografico con inquadrature che non riprendono una scena completa, ma sono frammenti della scena che assieme alle altre inquadrature sviluppa il racconto del film. E butta le basi della narrazione classica.

Il racconto cinematografico matura

Giovanni Pastrone nel 1914, girando "*Cabina*", compose il primo "**vero film**" della storia del cinema, con una narrazione specificamente cinematografica per la ricchezza espressiva degli elementi cinematografici.

Pastrone inventa per primo soluzioni come: primi piani - movimenti di macchina - scenografie non dipinte su fondali, ma costruite realmente - variazioni cromatiche delle inquadrature mediante viraggi color seppia e colore azzurro - e altre soluzioni, sempre funzionali al racconto.

Pastrone incomincia, quindi, a elaborare la forma del racconto cinematografico che, sebbene in embrione, servirà a Griffith per creare un modello per il cinema classico di Hollywood ed europeo che si può datare a partire dal 1915.

Griffith, già operava in America sin dai primi anni del Novecento; egli studiò attentamente il cinema del torinese Pastrone, e le soluzioni espressive da questi impiegate nei suoi film. E capì che costruendo le sue storie dando una **continuità all'azione**, con le soluzioni cinematografiche già presenti nel capolavoro di Pastrone, egli mise appunto le basi del linguaggio del cinema che gli permisero di dare anche un'efficace accentuazione drammatica allo svolgersi della narrazione. Pensò, dunque, che una scena potesse venire frazionata in tante inquadrature che riprendessero da più punti di vista l'azione, alternando anche campi totali, campi ravvicinati, primi piani e dettagli che ne dessero l'accentuazione drammatica; e ancora la macchina da presa poteva muoversi con carrellate e panoramiche e così da avere una parte attiva nella narrazione tanto da "tuffare" la mente dello spettatore dentro il quadro cinematografico.
Nacque così, in maniera efficace, il racconto per immagini. Lo spettatore cinematografico non ha più davanti a se un palcoscenico che, seppure reale, mostra il totale della scena che si rappresenta e sempre dalla stessa distanza, l'illusione delle immagini in apparente movimento coinvolgendo lo spettatore e accrescono le sue emozioni portandolo nel mezzo dell'azione.
Griffith, del resto, osservò che gli autori di romanzi hanno inventato tanti espedienti e convenzioni linguistiche da permettersi di narrare qualsiasi tipo di racconto dando l'enfasi drammatica più appropriata alla narrazione. Griffith, che ammirava Dickens, più degli altri

romanzieri, affermò:

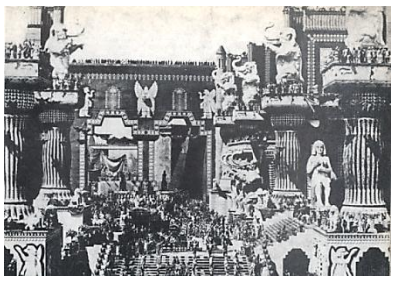
*" **Dickens scriveva nello stesso modo*** [con cui io faccio il film]. ***Col mio procedimento*** [costruisco] ***un racconto per immagini: c'è solo tale differenza".***

Infatti, col suo stile, Griffith non si mette nella posizione del drammaturgo che descrive l'opera teatrale dall'unico punto di vista fisso dello spettatore; ma si pone nella posizione dello scrittore di racconti letterari, che varia continuamente il punto di vista della narrazione, controllandola con l'intensità drammatica dei fatti.

Si può dire, quindi, che con Griffith nasce il concetto di "**decoupage**" di una sequenza in inquadrature, e quindi il concetto del montaggio cinematografico.

Durante l'iter della sua produzione (1910-1920), Griffith, mira a perfezionare continuità di stacchi, dissolvenze, mascherine, montaggio parallelo, flashback, che sono le funzioni del montaggio descrittivo e narrativo in primo luogo del cinema classico, oggi patrimonio universale delle forme del linguaggio cinematografico moderno che ad esse si ispirano o esse "citano" nei loro racconti.

Le opere più significative di Griffith sono: "*Nascita di una nazione"* (1914), "*Intolerance*" (1916), "*Giglio infranto"* (1919).



Lo stile di David Wark Griffith è il fondamento del cinema classico.

Il montaggio intellettuale costruttivo

Negli anni Venti, in Unione Sovietica, in pieno periodo del formalismo letterario russo, cineasti come Kuleshov - Pudovkin - Eisenstein, partendo dallo studio dei film di Griffith, vanno oltre, con nuove argomentazioni e teorie.

Per Griffith la frantumazione della scena, in piani e campi diversi, ha la funzione di rappresentare il dramma nel modo più efficace ed espressivo. L'alternanza dei piani in Griffith, crea l'atmosfera, traccia i caratteri dei personaggi, crea il ritmo del film. Ogni inquadratura però è sempre un frammento di rappresentazione "**oggettiva**" della scena, così pure l'accostamento delle inquadrature.

Kuleshov e Pudovkin, invece, arrivano alla conclusione che con l'accostamento di più dettagli, totalmente diversi fra loro, è possibile costruire un racconto ed esprimere concetti, cui lo spettatore dà continuità mediante sue deduzioni logiche.

Il montaggio non ha solo funzioni espositive e narrative, ma può essere soprattutto produttivo, nel senso che il racconto può essere prodotto dalla mente dello spettatore che osserva gli accostamenti delle immagini che l'autore crea. Per Kuleshov tale tipo di montaggio diviene il cardine del film, il principale elemento significante.

Kuleshov in un suo scritto riporta questo esempio di riprese:

- Un attore ripreso in mezza figura sorride, mentre guarda in una direzione -

- un dettaglio di una pistola -

- primo piano dell'attore che diventa serio -

Montando le inquadrature nell'ordine esposto, lo spettatore riceve l'impressione che l'attore si impaurisce e si scoraggia di fronte al suo dramma.

Invertendo, invece, la prima con l'ultima inquadratura nel seguente modo:

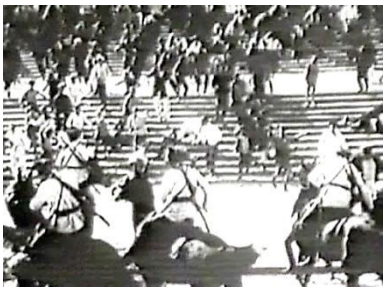
- L'attore serio -

- dettaglio della pistola -

- l'attore sorridente -

Dopo il naturale primo momento di disorientamento l'attore **sor**ride sprezzante del pericolo, egli ora sembra comportarsi da coraggioso.

Un altro esempio di costruzione che abbiamo definito per "immagini chiavi", può essere l'accostamento, già accennato, d'immagini varie come: una tavola imbandita - una bambina - un funerale, con un primo piano del volto inespressivo di un attore. Secondo l'accostamento delle immagini l'attore dà allo spettatore l'illusione che: ha fame, ha un sentimento di tenerezza, prova dolore.



Negli esempi di Kuleshov, il montaggio costruttivo, mostra sempre una situazione drammatica che nasce da elementi diegetici (presenti nella "realtà narrativa"). Eisenstein applica questo concetto alla scena della gradinata della "*Corazzata Potemkin*" (1925).

Pudovkin, inoltre, ad alcune scene da significati di metafore. Il regista per esempio, nel film "*La madre*" (1926), monta una scena inserendo elementi in forma di metafora che però vengono immaginati interni al racconto.

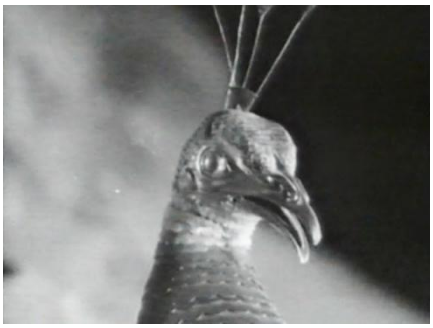
Così Pudovkin monta una scena: *Il figlio in carcere è avvertito dalla madre che il giorno dopo sarà fatto scappare. Ai primi piani dell'attore, ai dettagli sulle sue mani nervose e sulle sue labbra incurvate in un sorriso, s'intrecciano ruscelli che scorrono, piogge primaverili, riflessi del sole nell'acqua, uccelli che si tuffano in uno stagno, un bimbo che ride.*

Tutti questi elementi, in origine frammenti descrittivi di realtà diverse, in questa sequenza, significano la gioia del prigioniero che sarà liberato, e tutti concorrono a narrare il dramma restando nello spazio scenico del racconto.

Montaggio intellettuale produttivo

Per Eisenstein, invece, il montaggio diviene anche mezzo per esprimere dei concetti astratti, con

riprese apparentemente slegate tra loro e non supposte nello spazio scenico, ma che tutte insieme concorrono a esprimere il pensiero dell'autore. In "*Ottobre"* (1928), film sulla presa del potere in Russia, da parte dei bolscevichi, il regista monta sequenze d'inquadrature diverse di vasellame e bicchieri di cristallo, di chiese di vario tipo, simulacri, idoli e divinità di ogni sorta di religione non supposti nello spazio della scena (diegetico), per esprimere la sua opinione sull'idea della divinità. Nello stesso film, durante la rivoluzione di febbraio, che precede quella definitiva d'ottobre, il capo del governo provvisorio Kerensky, s'insedia nel Palazzo d'Inverno di Pietroburgo: in questa sequenza sono intercalate immagini in apparenza slegate tra loro.



Nel film Eisenstein inserisce anche un pavone meccanico che fa la ruota e una statua di coccio di Napoleone, diegeticamente non presenti nella scena, per esprimere il concetto di vanità, di presunzione e di fragilità del personaggio!

Quella di Eisenstein è stata un'esperienza isolata che non ha avuto molti riscontri nel cinema successivo. È stata soprattutto una ricerca legata all'avanguardia cinematografica sovietica degli anni Venti e alla rivoluzione, dalla quale veniva lo stimolo maggiore per rifondare completamente il sistema delle arti e soprattutto del cinema, considerata l'arte popolare per eccellenza. Eisenstein, infatti, mirava a creare un linguaggio popolare, non compromesso con l'ideologia borghese che aveva usato il cinema narrativo per distrarre il popolo. Eisenstein credeva di avvicinarsi al popolo, rompendo con la logica del racconto di tipo classico, che secondo il regista non avrebbero dato mai il necessario vigore espressivo al nuovo Cinema che voleva instaurare.

Tale tipo di cinema che il regista vaneggiava, era un cinema intellettuale cui il popolo non si è mai abituato! Rimase quindi un caso isolato. È però una tecnica espressiva patrimonio comune dei cineasti a venire, usato anche oggi per introdurre metafore e simboli nel linguaggio del cinema.

La scrittura del film.

Porter - Pastrone - Griffith - Eisenstein – Pudovkin hanno messo a punto la "*grammatica*" e la "*sintassi"* del film che si completa con l'avvento del sonoro ed oggi può essere suddivisa in:

classica - moderna / barocca - contemporanea - postmoderna

Tutto dipende dal tipo di ***montaggio*** *elaborato,* dalle ***inquadrature,*** *dalle* ***scenografie,*** *dalla* ***colonna sonora, dal colore****…* insomma, da ogni elemento che compone il visivo e l'auditivo del film.

1. **Il Cinema classico** (dal 1915)

Il cinema classico può farsi iniziare con basi del linguaggio cinematografico istituite da Griffith, che continuarono ancora dopo l'avvento del sonoro con l'aggiunta dell'altro elemento fondamentale che è la colonna sonora. Tale stile, con qualche eccezioni nei film di avanguardia e di altre correnti di rottura, fu prevalente fino agli anni sessanta nei film che si ispirarono alla marcata narrazione dello stile del cinema hollywoodiano, ma anche oggi è ancora usato nella maggior parte dei film prodotti, seppure con delle varianti derivati dal cinema moderno/contemporaneo. Un grosso contributo è stato dato al cinema classico

dall'introduzione della colonna sonora, avvenuta agli inizi degli anni Trenta, e del colore alla fine degli anni Trenta. Griffith nei suoi racconti per immagini s'ispirava a Dickens. Soleva dire che raccontava come il famoso scrittore, la differenza stava nel fatto che egli raccontava per immagini.

Carattere esasperatamente narrativo è dunque quello del cinema classico. Il cinema classico usa un montaggio tra le inquadrature con attacchi che seguono le convenzione della continuità (esposti nella prima parte di questo testo) e quindi l'alternanza di esse nella sequenza del montaggio non può essere con falsi attacchi. Tutto questo rende nella sequenza delle inquadrature attacchi e attacchi (in apparenza) invisibili allo spettatore che viene indirizzato dalla visione delle immagini sonore del racconto, dalla continuità della narrazione cinematografica. Prevalentemente l'attacco tra due periodi contigui di un film è fatto con dissolvenza in chiusura e apertura. - Abbondano anche molte dissolvenze incrociate che conferiscono continuità alla narrazione. - Il decoupage delle scene è attentamente definito in modo da dare allo spettatore la sensazione che il film sia un'unica inquadratura, dal suo inizio alla sua fine. - Il colore è usato in maniera descrittiva e realistica, così pure la colonna sonora, e per l'evolversi del racconto cinematografico sono favoriti quasi sempre i dialoghi. - Sono privilegiati **campi totali, figure intere e piani americani**; i virtuosismi della macchina da presa non debbono essere resi visibili allo spettatore che non deve essere disorientato: il fluire dello spazio e del tempo devono "apparire reali".

Il montaggio compie così la sua funzione di perfetta continuità che rende il film ***simile al vero***. Per tutto ciò il montaggio **continuo** è detto "**montaggio trasparente" cioè non visibile per lo spettatore.**.

Su queste basi nacquero e si svilupparono anche i cosiddetti generi del Cinema.

2. *Il cinema moderno / barocco*

La cosiddetta *grammatica cinematografica* e la sua *sintassi*, come in tutti i linguaggi, non sono cose morte ma evolvono e cambiano rapidamente, con l'evolversi della specie umana. Così pure la *scrittura cinematografica* moderna cambia. Dagli esordi di Orson Welles, al *neorealismo* italiano, alla *nouvelle vague* francese… fino ai nostri giorni è mutata notevolmente. Oggi la scrittura cinematografica accentua le discontinuità e movimenti di macchina, la trama narrativa è frammentata, è barocca. Il numero di inquadrature di un film è immensamente superiore di quello del cinema classico e con ritmi accelerati e soluzioni di ripresa a volte disorientanti per lo spettatore che lo inducono ad essere uno spettatore attivo coinvolgendolo direttamente nel dipanare il racconto. La continuità, nel cinema odierno non è affidata più alle dissolvenze e alla fisicità degli attacchi e degli statti di montaggio, ma è più emotiva che logica, è un flusso astratto che dà ritmo e continuità ideale al racconto frammentato nella narrazione.

Se ignoriamo le tante avanguardie del cinema ci soffermiamo verso gli anni Quaranta del secolo scorso per notare che la scrittura cinematografica sta cambiando. Agli inizi di quegli anni il giovane Orson Welles, ha ventisei anni, col suo film "*Quarto potere*" (1941) rompe con la tradizione del cinema classico e traccia le basi del cinema moderno. Welles inventa una costruzione barocca delle inquadrature scegliendo angolazioni di macchina e focali insolite per il cinema di allora. Impiega anche una struttura narrativa che varia continuamente alternando brevi inquadrature con lunghe inquadrature, anche usa la profondità di campo in cui vengono messi a fuoco contemporaneamente (ad esempio) sia il dettaglio di un bicchiere in primo piano, sia la figura intera di un personaggio sullo sfondo. Altre volte invece usa il fuoco selettivo per mettere a fuoco nella stessa inquadratura prima un centro di attenzione e dopo un altro.

Welles rompe anche con la linearità del racconto, andando avanti e indietro nel tempo con continui e frammentari flashback che ripresentano uno stesso fatto visto da punti di vista di diversi personaggi. E ancora, rifacendosi in un certo senso al cinema dei Lumière e di Méliès costruisce alcune scene del film con un'inquadratura unica con montaggio interno e tutto a fuoco.

Nell'immagine a lato, fotogramma del film "Quarto Potere", è presentata una lunga inquadratura. L'inquadratura rimane fissa per

tutta la scena: è un Campo Totale in cui sono ripresi in Mezza Figura la madre del piccoloi Kane e il direttore di un convitto in cui la madre vuole mettere il figlio, discutono del suo futuro. Il padre del bambino è in Piano Americano. Sulla parete di fondo della stessa stanza, scorgiamo una finestra, che si affaccia su un campo innevato in cui Kane gioca spensierato col suo slittino. La finestra funziona come "*un'inquadratura nell'inquadratura"*. Il sonoro del dialogo funziona come centro di attenzione. Per tutta la scena lo spettatore segue il dialogo, Kane bambino gioca col suo slittino. Di tanto in tanto, quando si sentono i gridolini felici del bimbo, lo spettatore può spostare la sua attenzione su Kane, mentre a casa si sta discutendo del suo futuro. In questo modo, allo spettatore, è possibile seguire lo svolgimento del dramma, spostando la sua attenzione nei punti che gli sembrano più significativi all'interno di una stessa inquadratura; anche se l'autore lo guida con la disposizione scenografica degli elementi dell'inquadratura e con suoni o voci che lo indirizzano verso i centri di attenzione che portano avanti la narrazione.

Le innovazioni apportate da Orson Welles non sono solo limitate alla parte visiva del film, ma si estendono anche alla colonna sonora: egli non si limita a riprodurre una accozzaglia di suoni, rumori e voci in modo realistico, ma li seleziona, li miscela e ne esalta alcuni piuttosto che altri. Il giovane regista veniva da un'importante esperienza radiofonica, e forse è stato il primo a usare un intelligente "missaggio" dei vari elementi sonori.

Riferendosi a questa inquadratura Bazin sostiene che: *" Quando l'essenziale di un avvenimento dipende dalla presenza simultanea di più fattori dell'azione, il montaggio per stacchi è proibito! "*

3. Il piano piano sequenza e il neorealismo

Gli anni della guerra e della ricostruzione (1940-48) sono stati ricchi di fermenti innovativi delle poetiche del cinema che poi si sono riflessi sull'estetica e sul linguaggio del cinema contemporaneo. Visconti e Rossellini prima, De Sica e Zavattini poi, incominciano quel cinema d'impegno civile in cui l'uomo viene "*pedinato*" dentro il tessuto storico-sociale in cui agisce e di cui è vittima. Nasce così il "***Neorealismo***" e il cinema si sforza di rappresentare i drammi umani e sociali in chiave "realistica". Questo cinema si ispira ad una sorta di "*realismo cinematografico*" che ha le sue radici nelle opere di Steinberg, Stroaiem, e Martoglio, che operarono già tra gli anni Dieci e Venti del secolo scorso. La cinepresa, con i neorealisti italiani abbandona gli studi cinematografici e scende nelle strade per seguire gli uomini e narrare i temi sociali della restaurazione del dopoguerra.

In contrapposizione col cinema "classico", comincia a rendersi evidente un nuovo linguaggio che rompe con le teorie e con le manipolazioni e le frantumazioni delle scene in brevi inquadrature montate in sequenza. Non è la successione di brevi inquadrature con stacchi invisibili che deve regolare il fluire della narrazione cinematografica, ma la composizione interna alle inquadrature stesse e il ritmo della loro successione. Le dissolvenze e i mascherini sono inutili, estranei al film e ne rilevano l'artificiosità. Non è dal modo di mettere in sequenza le riprese che deve scaturire la narrazione filmica, le inquadrature non devono essere intercambiabili tra loro. La struttura definitiva di un film viene, quindi, decisa durante l'esecuzione delle stesse riprese. Devono essere le riprese, e non il loro montaggio a posteriori, a dare significato all'opera.

Dalla nuova corrente di pensiero un film che può essere montato in diversi modi, non è più ritenuto valido.

Sono rimesse in discussione quindi le teorie del montaggio costruttivo e intellettuale del formalismo russo, ma è soprattutto criticato il cinema classico che i nuovi autori ritengono espressione emblematica del cinema borghese. È osteggiata, quindi, la frantumazione della scena in brevissime inquadrature, che secondo le vecchie teorie **fondava lo specifico filmico**. Dice Rossellini, in pieno ***Neorealismo***:

> ***" I fatti sono là, davanti alla cinepresa, perché snaturarli con riprese di dettagli e con diversi punti di vista! Per raccontare bastano campi totali, campi medi e opportuni movimenti di macchina ".***

In "*Roma città aperta*" Rossellini alterna anche scene di vita ricostruita a sequenze autentiche di riprese di guerra e di fuga dei tedeschi da Roma. Nelle opere neorealiste, comunque, il linguaggio cinematografico è ancora sostanzialmente legato al passato e l'impegno tematico si distingue per i suoi fini di impegno sociale.

Da molti cultori ideologizzati dello stile del cinema degli anni Sessanta, il montaggio per inquadrature frammentate (tipo il montaggio costruttivo della famosa scalinata del film di Eisenstein) è detto " **servo dei padroni** ", perché può essere manipolato facilmente a piacimento di chi lo fa. Un piano sequenza invece no, non può essere tagliato senza incorrere in un salto illogico. E quegli istituzionalizzarono il piano sequenza come espressione artistica contro le manipolazioni "**del potere**".

• Il montaggio senza regole

Alla metà del ventesimo secolo il linguaggio delle immagini ormai ha raggiunto la quasi totalità dei cittadini dei cosiddetti Paesi civilizzati del mondo, soprattutto con la diffusione della televisione, e sia il potere politico, sia quello commerciale, se ne sono già appropriati per i loro fini.

Dall'America incomincia a sollevarsi una contestazione globale del sistema sociale. La contestazione parte dal presupposto che ogni rapporto comunicativo è mercificato. L'artista diviene un produttore di merce. A questo universo, imposto dalla realtà imperialistica, la contestazione contrappone una comunicazione depurata dai significati semantici, con cui il sistema ha costruito e propagandato la sua merce. Avviene quindi una negazione anarchica del presente, inteso come alienazione dei rapporti sociali e comunicativi.

Tale negazione, però, non è solo un rifiuto del passato, né l'affermazione di un'arte che anticipi il futuro, per come intesero la loro arte i movimenti d'avanguardia espressionisti, dadaisti, futuristi. Tale nuova avanguardia vuole instaurare un rovesciamento totale, quindi, anche scardinare le strutture del linguaggio dei mezzi di comunicazione. Secondo la famosa formula del filosofo tedesco Herbert Marcuse, si vuole "destrutturate" il linguaggio comunicativo, interrompendone ogni automatismo che associa i segni comunicativi e significativi precostituiti naturali, per proporre altri segni naturali che significano solo loro stessi.

Per il cinema questa critica della comunicazione si esprime come "ri-invenzione" del linguaggio cinematografico con forme che contestano il cinema stesso. Da questa nuova avanguardia, dunque, viene scardinata tutta l'evoluzione del linguaggio cinematografico con i suoi codici e il suo montaggio. Nasce il primo cinema "**underground**" (del sottosuolo, di cantina).

Alle immagini viene negato ogni significato ideologico, viene negato il montaggio concettuale, il montaggio per associazioni, le strutture sintattiche visuali, e si tenta di instaurare una "altra" comunicazione.

Gli esempi più estremi di tale cinema si trovano nei film di Andy Warhol (periodo che va dal 1963 al '65). Le sue immagini sono sempre riprese con Camera fissa ed unica inquadratura. Riprendono azioni lente, oggetti fermi, persone in atteggiamenti statici, atteggiamenti amorosi. Cinquanta minuti di baci omosessuali ed eterosessuali occupano una ripresa di Andy Warhol. Sei ore e trenta minuti di un uomo che dorme, dura un altro suo film. Tredici bobine di trenta metri l'una è lunga una ripresa di un divano e dello spazio ad esso circostante. Non esiste più montaggio e sembra un ritorno al cinema di Lumière, mentre sullo schermo scorrono, nella loro gelida oggettività, comuni azioni umane.

Sembra un ritorno al ritorno al "*Padre del Cinema*" Louis Lumière che vuole chiudere un ciclo che non ha più niente da dirci. Che non può crescere oltre. **È insomma la morte del cinema!**

- ***Nouvelle Vague - New American Cinema - Free Cinema***

Ben altra via segue " *l'underground europeo* ", il cui esponente più significativo è Jean Luc Godard. Questi non nega il cinema, ma lo trasforma conferendogli un montaggio senza regole convenzionali, precostituite e patinate.

Godard il montaggio lo ri-inventa con apparenti disarmonie: a pezzi brevi, seguono pezzi lunghi, singole inquadrature eterogenee vengono frammezzate con pezzi di pellicola nera o velata e con lunghi ed originalissimi piani sequenza. Egli interrompe il concetto del montaggio invisibile, del montaggio fluido, e i suoi film procedono a singhiozzo, con voluti errori di attacchi e di continuità. I film di questo autore non rispettano affatto le simmetrie di ripresa e sono pieni di continui scavalcamenti della linea di azione. Così Godard rivela allo spettatore il mezzo cinematografico, in posizione critica con la realtà che rappresenta. Montaggio senza regole, è quindi quello di Godard, egli è influenzato senz'altro dallo stile di "Quarto Podere" e lo porta avanti costruendo un montaggio diverso o meglio non convenzionale, con altra struttura rispetto a quella che avevano messo a punto gli autori del cinema "*mercificato*" del passato in cui aveva trionfato il cinema classico. Il montaggio di Godard è, però, pur sempre un montaggio, e quindi una nuova vita per il Cinema... Non è la morte! Da tale impulso nasceranno i nuovi stili. Si preannuncia così il cinema contemporaneo e il cinema postmoderno dei più recenti cineasti.

Tra il 1950 e il 1960, il neorealismo italiano di Rossellini, Antonioni, De Sica, Fellini sarà il punto di riferimento per quello che sarà il **nuovo cinema: francese – americano – inglese.**

In Francia André Bazin, che nel 1951 pubblicò il primo numero della rivista *"Cahiers du Cinéma"*, ebbe un ruolo fondamentale nella formazione dei registi della ***Nouvelle Vague*** come Godard, Truffaut, Malle, Chabrol, Resnais. Bazin mette in discussione e supera il concetto "**storico"** dello "***specifico filmico***", che identifica nel montaggio la specificità del Cinema. Bazin valorizza la messa in scena di tutti quegli elementi che accentuano l'impressione di realtà prodotta dall'immagine filmica: schermo panoramico - formato della pellicola - profondità di campo - sonoro. L'essenza del cinema, per Bazin, è la riduzione al minimo degli interventi manipolatori che svelano la artificiosità del mezzo meccanico. Di qui l'ammirazione del critico per registi come Orson Welles e William Wyler, capaci di rispettare l'oggettività dell'evento rappresentato.

La cinepresa, che con i neorealisti italiani aveva abbandonato gli studi cinematografici, scendendo nelle strade per "pedinare" gli uomini e narrare temi sociali, ora è anche tolta dal suo cavalletto per essere portata a mano e usata come una penna, che il critico Astruc definisce **"*Camera - stylo***", per narrare storie della vita di tutti i giorni.

In America a partire dagli anni Sessanta in contrapposizione allo standardizzato cinema di Hollywood, nasce il "***New American Cinema***" (N.A.C.). Nel NAC confluiscono cineasti che lavorano fuori di Hollywood (principalmente a New York) e il movimento underground americano, che si propongono fini etici e implicazioni esistenziali. Le loro opere non mirano a scopi commerciali, non raccontano grandi storie standardizzate, ma rappresentano situazioni, esprimo idee, concetti e sentimenti con opere sia narrative sia d'avanguardia sia sperimentali. A partire dagli anni Settanta da questi movimenti derivano il cinema di Coppola, Spielberg e, Scorsese che pur non disdegnando la produzione hollywoodiana la interpretano con una visione moderna e diversa.

In Inghilterra il "***Free cinema***" si batte per l'indipendenza artistica e per una produzione meno legata ai valori tradizionali, più sensibile ai problemi e agli spunti della contemporaneità.

Queste nuove tendenze poetiche annunciano il "***minimalismo nel cinema***". Il minimalismo nacque come corrente letteraria e si affermò negli Stati Uniti negli anni Ottanta del secolo scorso.

"**Minimalista**" è stata definita una generazione di giovani narratori che si caratterizza per l'attenzione al particolare e al quotidiano, e per la scelta di uno stile asciutto e immediato. Gli autori descrivono la vita spesso squallida e banale nelle piccole città oppure quella alienante nelle grandi metropoli e raccontano, con una lucidità che rasenta il cinismo, la desolazione quotidiana di personaggi soli e annoiati, che vivono con disagio la propria incapacità di comunicare. Stilisticamente prediligono un discorso semplice e immediato, nel quale prevale la forma del dialogo e del rapido scambio di battute. Al romanzo si preferisce la misura del racconto breve e i piani sequenza possono essere d'incisiva efficacia nella trama del racconto per immagini sonore. Anche l'attore è lasciato libero di interpretare, il personaggio che il regista gli propone, così come lo sente dentro di sé. In questo modo l'attore può dare al racconto se stesso, la sua verità, essere "vero" nelle situazioni immaginate dal regista. Tutto ciò si ispira alla poetica della *Nouvelle Vogue* francese.

4. Il cinema contemporaneo

Contemporaneamente ai movimenti estetici e ideologici che si animarono a partire degli anni Sessanta, in Italia Federico Fellini terminava il suo capolavoro "La Dolce Vita", che con i suoi contenuti incominciava a guardare "quella società dominante" della borghesia che stava esaurendo la sua vitalità e la sua funzione sociale con un progressivo disfacimento etico e morale. Anche esteticamente il regista sovvertiva la maniera di *fare cinema* abbandonando la continuità narrativa del racconto cinematografico classico e procedendo con un avvincente montaggio frammentato, discontinuo, ma efficace per rappresentare momenti e situazioni, ricchi di tanti personaggi fatti di: nobili fuori tempo - intellettuali falliti - arrivisti e speculatori - che rappresentano il disordine etico, in cui sommergono gli stili di vita della società d'allora, e… che ancora continua! L'autore ne ricava un mirabile e corale affresco che oltre la coralità ha un filo conduttore nel giornalista Marcello che dà forza e senso al racconto.
Intanto Michelangelo Antonioni con " *L'Avventura* " - "L'eclisse" - "La notte", raccontava le sue storie entrando nei sentimenti dei suoi personaggi, rappresentandoci un certo "realismo interiore" del genere umano e dando importanza ai tempi apparentemente morti in cui i personaggi con piccoli gesti e normali atteggiamenti ci esprimono le loro personalità e i loro tormenti interiori.
La continuità lineare della narrazione di quarant'anni di cinema classico viene infranta e messa in discussione. Il costruire le storie cinematografiche con una destrutturazione del racconto con continui flashback, introspezioni e ricordi, e lunghi piani sequenza, cominciata da Welles che inaugurò il cinema moderno, si fa strada e, anche se il cinema classico non viene abbandonato dai suoi autori che lo amano, diventa il momento rappresentativo del cinema odierno. Superate le "rabbie" degli anni della rivoluzione culturale (1960-1970), il piano sequenza assieme a ogni altra forma estetica che il Cinema ha messo a punto nei suoi settantacinque anni di storia divengono tutti mezzi espressivi a disposizione di ogni regista per raccontare le sue storie. Ormai le polemiche a favore o contro i vari tipi di montaggio, le funzioni dei piani, delle panoramiche, dei piani sequenza, sono definitivamente superate e diventano mezzi espressivi da usare insieme per fini stilistici. Ricordiamo, ad esempio, i bei piani sequenza o le lunghe panoramiche di "*C'era una volta il West"* (1968) di Sergio Leone, dove sono anche usati, in modo magistrale, tutti gli altri mezzi espressivi del montaggio convenzionale.

Anche il cinema americano di oggi, per come abbiamo riferito, ad opera di cineasti più sensibili ad un cinema d'autore, abbandonata la standardizzazione del cinema classico e torna a rivivere i fasti del montaggio. Citiamo un film per tutti: "*Apocalypse Now*" (1979) di Coppola, dove lunghi piani sequenza sono alternati a brevissimi frammenti di inquadrature che riprendono bagliori d'armi da fuoco, uomini che sparano, uomini che cadono sotto colpi di fucile o mitraglia, edifici che saltano in aria, e già annunciano il cinema postmoderno

In questi ultimi anni, poi, usando anche il mezzo elettronico, il cinema ha a sua disposizione altri elementi di costruzione dell'immagine. Le tecniche elettroniche oggi permettono, come abbiamo già affermato, di manipolare l'immagine arrivando a modificare, frantumare, esplodere, ogni singolo fotogramma in ogni sua infinitesima parte di area. La cosiddetta realtà, tanto cara alle correnti estetiche di cui si è parlato, può essere manipolata, non solo col montaggio delle immagini, ma con lo stesso

intervento sui pixel, punti di ogni singolo fotogramma.

I geniali esponenti di questo nuovo tipo di linguaggio sono Coppola - Spielberg - Lucas - Cronenberg e in genere tutto il ***nuovo cinema americano***, risorto dalla crisi degli anni Settanta..

5. Il cinema postmoderno

> ***(nota storica)*** *- Il genere postmoderno è una tendenza di diversi ambiti artistici, filosofici e sociali che si sviluppa verso la fine degli anni '70 del secolo scorso e che tende a superare gli schemi razionali e funzionali del passato.*
>
> *Nell'ambito artistico la struttura di un'opera postmoderna usa le nuove tecnologie e combina maniere vecchie e nuove con forme espressive diverse e a volte volutamente disorientanti: vedi i palazzi "storti" dell'architettura di questo secondo millennio!*

Il ***Cinema postmoderno*** - nasce all'inizio degli anni Ottanta e si differenzia dal postmoderno della letteratura, dell'architettura e della filosofia. **Il campo in cui spazia è quello stilistico** con i modi di costruire l'inquadratura - i movimenti di macchina - la narrazione. I film possiedono una libertà espressiva con il piacere per la contaminazione degli stili e la sovrapposizione di differenti contenuti spettacolari. Da un lato, quindi, si ha la presenza di effetti ottenuti con le nuove tecnologie che denunciano chiaramente la "falsità" della rappresentazione, infrangendo in tal modo la continuità del discorso filmico "oggettivo"; e contraddicendo il principio tradizionale della "finzione" del cinema, con forme di rappresentazione considerate errori dalla cinematografia classica.

Tale tipo di cinema è fatto di schermi sempre più giganti, di suoni stereofonici sempre più "realistici e avvolgenti", e ultimamente (dalla fine degli anni Dieci del duemila) della visione tridimensionale (3D), che lavorano sulle immagini sonore per trasmettere allo spettatore, effetti visivi e sonori sempre più pirotecnici, e con i montaggi serrati delle inquadrature, per dare sensazioni forti, estreme. Due esempi per tutti: "*Quei bravi ragazzi*" (1990) e "*Aldilà della vita*" (2000) di Martin Scorsese.

Televisione, spot pubblicitari, videoclip, computer grafica, nel decennio alle soglie del Duemila, e oltre il 2000, hanno "contaminano" il linguaggio del cinema. Tanti registi ormai vi approdano, dopo avere lavorato per la televisione o aver diretto spot pubblicitari, trasferendo così sul grande schermo lo stile proprio e i montaggi frenetici del loro mini opere: ma a loro volta anch'essi hanno appreso la base che forma il linguaggio filmico classico, moderno e contemporaneo. Nasce così nel cinema una commistione di elementi linguistici tradizionali, con altri mezzi audiovisivi. Nella sequenza d'apertura di "*Moulin Rouge"* (2001) di Baz Luhrmann è evidente l'impiego di scenografie artificiali accostato a un uso non realistico del trattamento al computer delle immagini.

Con la pluralità dei "giochi linguistici" il cinema postmoderno rifiuta il modello razionale, sovrano del cinema classico, e ostenta la frammentazione. Si fanno continue citazioni cinematografiche. Ad esempio: Danny Boyle, nelle sequenze della sua opera "*Trainspotting*" (1996), sia per l'ambientazione della storia sia per i punti di vista della macchina, si ispira esplicitamente al celebre film di Stanley Kubrick **"***Arancia meccanica"* (1971). Il cinema postmoderno è un ambito linguistico a metà strada tra l'**ironico** e il **burlesco**. Gioca con la tradizione di più di un secolo di cinema, a volte con una profonda irriverenza della classicità e della modernità. Il linguaggio dei film postmoderni è in contrasto con quella grammatica e sintassi del cinema saldamente codificata dal cinema classico, ma infranta dal cinema moderno di Welles e poi dalla *nouvelle vague* francese e dal cinema contemporaneo di cui il postmoderno è figlio. E **la realtà è fotografata in maniera iperrealistica con un'intensificazione ottica tale da rendere l'immagine quasi irreale, come fuori dal tempo e particolarmente allucinante.**

Già Fellini nel 1983, in anticipo sui tempi, rivelava la falsità della rappresentazione cinematografica col suo film "*E la nave va*". Tutto è esplicitamente dichiarato falso in questo film scritto da Fellini con la collaborazione di Tonino Guerra: dalla scenografia degli ambienti della nave, fino al paradosso del suo affondamento. Durante questa sequenza, costruita interamente a Cinecittà, la Cinepresa del Maestro esegue una mirabile panoramica che parte dal ponte dove si osserva, ancora con riprese "simil al vero" l'ondeggiare della nave, e muove in verticale verso il basso, scoprendo che il ponte della nave non è altro che una piattaforma con tutto il meccanismo, usato per fare "paurosamente" oscillare la nave, e fa scoprire allo spettatore altri marchingegni del cinema come le apparecchiature per la ripresa audio e quant'altro!

Guardando attentamente un esempio del postmoderno già citato: "*Quei bravi ragazzi*" (1991) di Martin Scorsese, in certi casi ci si accorge che i punti di vista delle inquadrature non sono di nessuno, e non sono neanche oggettive ne oggettive irreali. L'immagine è indefinibile ma coinvolge lo spettatore e i punti di vista possono considerarsi delle metafore. E Scorsese continua a stupirci ancora con il suo stile, con tante sue opere tra le quali citiamo: "*Cape Fear*" (1991) - "*Casinò*" (1995) - "*Al di là della vita*"(2000).

Nel film "*Pulp Fiction*" (1994) di Quentin Tarantino ci troviamo infilati tra molteplici immagini d'inquadrature oggettive, di vestiti, musiche, ambienti introdotti acriticamente, senza uno scopo chiaro ed esplicito.

Per inciso, però, dobbiamo affermare che, in maniera molto forte, lo stile cinematografico viene influenzato dall'industria che molto spesso detta le regole del gioco per fini estrinseci all'arte.

Non è corretto conchiudere ogni tipo di scrittura da una data d'inizio a una data di fine, perché il linguaggio del cinema, come le lingue verbali, si evolve continuamente nel tempo e i vari regimi linguistici continuano a vivere puri, o con commistioni, per ogni tempo che li seguirà.

Quei bravi ragazzi" (1991) Martin Scorsese

"*Trainspotting*" (1996) di Danny Boyle

6 - LA SCENEGGIATURA DEL FILM

Un film è quasi sempre un fatto economico per i suoi finanziatori. Il produttore, persona di fiducia di chi finanzia il film, è il responsabile dell'aspetto commerciale ed industriale del lavoro.

Al produttore occorre valutare cosa serve per la realizzazione dell'opera, e quindi deve compilare il piano finanziario ed il piano di lavorazione, facendo un preventivo di denaro. Ciò è possibile, con ragionevoli margini, se esiste una descrizione dettagliata, analitica, di tutto quello che serve alla realizzazione materiale dell'audiovisivo. Tutto ciò può essere analizzato partendo dalla **sceneggiatura**, che è il progetto dell'opera.

Oltre tale aspetto tecnico-economico, deve nascere l'opera, di cui la sceneggiatura è la sua fase scritta.

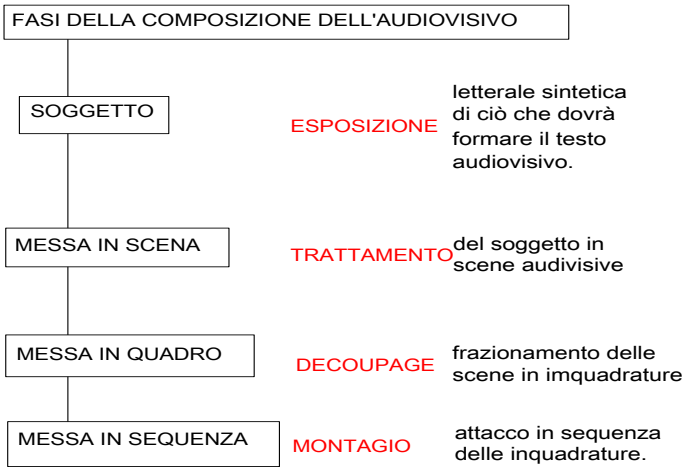
- ***Dal soggetto al decoupage.***

Alla sceneggiatura si arriva seguendo lo schema della tabella 9.

Soggetto - Il progetto di un audiovisivo parte sempre da un'idea iniziale che incomincia a prendere forma scrivendone il soggetto. Questo consiste in una descrizione sintetica dello sviluppo dell'idea.

Il soggetto filmico può essere una riduzione cinematografica di un'opera letteraria, oppure un lavoro originale nato dalla fantasia o ispirato a fatti di cronaca, di attualità, ecc....

Un romanzo o qualsiasi altro testo letterario di successo o di elevato valore artistico, però, non garantisce affatto la riuscita di un film tratto da quello.



Tab.9

Scaletta - La scaletta sviluppa il soggetto in blocchi di sequenze, scritte però ancora in forma descrittiva di tipo letterario.

Trattamento - È la fase di raccordo tra la scaletta e la sceneggiatura.
Col trattamento il testo è ancora scritto in forma letteraria, ma i blocchi di sequenze si scompongono in scene, descrivendole in termini visivi e sviluppandole nei loro particolari.

Sceneggiatura letteraria - Questa è la fase scritta in cui le scene si frazionano in inquadrature con ogni elemento ed annotazione utile per la comprensione del progetto dell'opera. Dalla sceneggiatura letteraria deriva la sceneggiatura tecnica con i copioni che sono destinati ai vari realizzatori del lavoro: regista, attori, operatori, datori di luci, montatori ecc.

A noi interessa la sceneggiatura come fase intermedia per la realizzazione e la funzione che ha per il risultato finale dell'opera. Quindi descriveremo brevemente come la trattano gli autori di film o di video non commerciali.

Per alcuni autori la sceneggiatura non deve essere vincolante, in quanto il film nasce poi in fase di ripresa e di montaggio. Per altri invece deve essere intesa come uno spartito musicale: il film deve essere già nella sceneggiatura.

- **Sceneggiatura come appunto**

Tra i più illustri, e primi fautori, di tale tipo di sceneggiatura nominiamo S. Eisenstein per il quale la sceneggiatura deve assumere forma di novella cinematografica; deve cioè limitarsi ad una successione di appunti. Nessuna sceneggiatura potrà mai dare le immagini del film che è quindi meglio non visualizzare tutto in anticipo.

Seguaci di questo metodo, tra i più illustri autori italiani, sono Roberto Rossellini e Federico Fellini. A Rossellini interessa fissare in forma letteraria il racconto (novella cinematografica) , al quale si ispira durante le riprese, per tradurlo poi in immagini. Fellini invece dà più importanza all'improvvisazione nel momento delle riprese, arrivando sul set solo con fogli di appunti e schizzi sparsi.

- **Sceneggiatura analitica**

I seguaci di questo metodo ritengono che con una sceneggiatura di massima si corre il rischio di fare un film confuso e squilibrato. II capostipite di questa corrente può essere considerato V. Pudovkin. Questi non si fida della capacità che hanno gli appunti di rievocare scene ed inquadrature. Il regista russo afferma che il film nasce nell'immaginazione dei suoi autori prima delle riprese, e tutto deve essere scritto quando essi ancora non sono distratti dalla confusione del luogo (set) in cui si svolgeranno le riprese. È meglio, quindi, che tutto sia preparato e costruito come è stato immaginato: piani, campi, raccordi, attacchi, movimenti di attori e di macchina. Meglio scrivere tutto prima.

A Pudovkin interessa quindi visualizzare al massimo come apparirà il film, inquadratura per inquadratura, ripromettendosi di cambiare qualcosa al momento delle riprese o del montaggio, se si presenterà il caso. Notiamo che con tale metodo ogni inquadratura ha una numerazione progressiva, reca in linea di massima il campo o il piano inquadrato con i relativi movimenti di macchina, ed una descrizione analitica della scenografia. In un spazio a destra del foglio, si riporta la corrispondente colonna sonora con i dialoghi completi, i rumori, i suoni e la musica. Gli americani preferiscono riportare di seguito, nella stessa colonna, gli elementi del piano sonoro.

Hitchcock, illustre seguace di tale metodo, ritiene che il film lo considera concluso quando ha già immaginato tutte le inquadrature e le ha fissate sulla carta. Per Hitchcock, insomma, il film è come il disegno di un qualsiasi progetto tecnico: il lavoro successivo è solo quello della realizzazione di ciò che è già stato progettato.

In una posizione intermedia tra i due metodi di sceneggiatura sta Michelangelo Antonioni che scrive:

> " *La sceneggiatura è una fase intermedia, necessaria ma transitoria. Si sbaglia chi sostiene che ha un valore definitivo e letterario...*
>
> *Un film non impresso sulla pellicola non esiste. I copioni presuppongono il film, non hanno autonomia, sono pagine morte... Per me il film, mentre giro, deve collegarsi a quei momenti e a quelle sensazioni che mi hanno portato a scrivere quella sceneggiatura."*

Quindi per Antonioni il momento magico creativo è collegato all'immaginazione che precede anche la sceneggiatura, la quale diventa uno strumento mnemonico. La sua sola funzione è quella di rievocare

atmosfere e sensazioni che verranno poi fissate sulla pellicola o sul nastro e, se è il caso, modificando ciò che il momento della realizzazione suggerisce. Ad Antonioni quindi interessa una visualizzazione delle varie sequenze, che già sono state ispirate dall'immaginazione visiva, momento che può precedere la stessa sceneggiatura e che già è l'inizio della fase creativa.

In effetti la sceneggiatura non è come uno spartito d'un componimento musicale in cui è già racchiusa l'opera. La sceneggiatura è sempre una fase di transizione per la realizzazione del film. Per lo spettatore la sceneggiatura sono i fotogrammi, le inquadrature, gli attacchi, le sequenze, la colonna sonora, per sempre impressionati sul supporto del film.

Purtroppo però non sempre è possibile vedere certi film, anche oggi che tanti di questi sono riprodotti in cassette video o in DVD, perché ormai sono andati perduti o per altre ragioni. Quindi, ci si deve contentare di leggere le loro sceneggiature letterarie, se queste esistono ancora. In tal caso la sceneggiatura può solo essere utile per darci un'idea, ma sempre incompleta, dell'opera, essa non è mai il film!

- **LA SCENEGGIATURA DI UN FILM GIA' FINITO**

Un film già compiuto ci si presenta come una esposizione di fatti ed eventi ordinati in un racconto cinematografico e quindi allo spettatore viene esposta audiovisivamente una narrazione che è presente nella sua sceneggiatura ormai non più di preparazione al film ma insita nel film.

- **La narrazione**

La narrazione, in senso generico, è una caratteristica dell'uomo di trasmettere ad altri determinate "storie", accadute o inventate, ordinate in eventi o intrecci di fatti in cui si possono distinguere determinati agenti e determinate azioni. Una narrazione, però, non è un semplice elenco di fatti accaduti, cosi come potremmo esporli al nostri familiari a caso e senza alcun ordine narrativo.

La narrazione è strutturata da un racconto esposto in maniera letteraria, ovvero, composto con un certo livello di narratività che gli da forma, eleganza e stile. Nel film la letterarietà è l'espressività cinematografica. La narrazione, in genere, si fonda su un mezzo narrativo e su azioni ed agenti narrati. Il mezzo narrativo può essere, un libro, un film, una recita, ecc., esso è sempre presente durante lo svolgimento della narrazione.

Le situazioni e gli agenti narrati invece sono finti, inesistenti sul piano fisico reale, ma supposti dalla diegesi, che li rende simili al vero. La narrazione è esposta o rappresentata mediante il racconto che può essere racconto scritto, racconto cinematografico, secondo l'area linguistica che occupa.

La narrazione può essere condotta con varie accentuazioni. Si ha una narrazione forte (romanzata) quando nel racconto si evidenziano continuamente delle vicende ricche di eventi e d'azione. Questo è il caso della maggior parte del film di finzione, come sceneggiati, serial, telenovelas, e di quasi tutto il cinema classico, soprattutto quello americano.

La funzione del montaggio in questo caso è esclusivamente narrativa.

Una narrazione debole (descrittiva o interpretativa) si ha quando il racconto è basato maggiormente su rappresentazioni concettuali. I temi sono dei drammi psicologici, introspettivi. I contenuti sono a sfondo sociale o rappresentano comportamenti e sentimenti umani. Il montaggio ha una funzione altamente espressiva, a volte simbolica

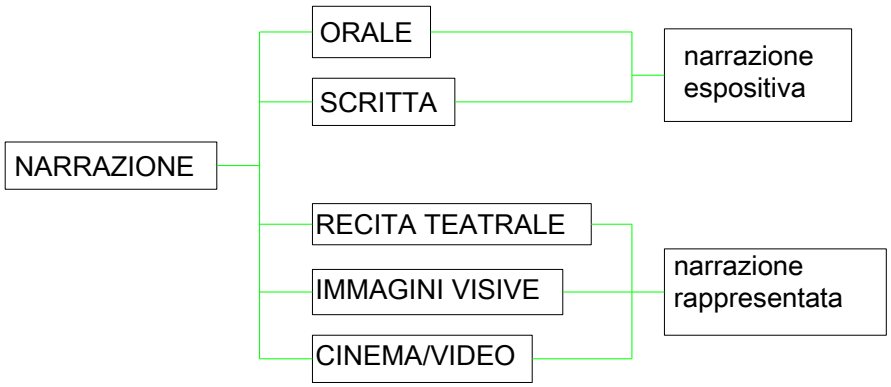
La narrazione, in certe opere può arrivare ad essere inesistente quando non ci sono eventi narrati, ma vengono rappresentati pensieri o stati d'animo, ed il racconto si appoggia prevalentemente sul linguaggio che lo trasferisce. Questo è il cinema lirico o di poesia, poco frequente, ma sempre possibile.

Il racconto può anche essere portato avanti in modo frammentario e apparenterete casuale, con continue stasi e sospensioni. Il tutto come un caos. Questo caos, però sarà organizzato

dalla mente dell'autore e quindi è sempre un racconto anche se non narrativo.

In tal modo si esprimono diversi autori del cinema contemporaneo, per fare qualche nome: Fellini, Godard, Resnais, Wenders.

I tipi di narrazione sono riportati nello schema della tabella seguente.



7- CINEMA E LETTERATURA

Fin dalla nascita del cinema, si è scoperto che le immagini in movimento hanno grande possibilità di narrare storie. Sullo schermo quindi, si sono trasposte opere teatrali, ma soprattutto opere letterarie.

Anche la televisione non fu da meno, ancora i cosiddetti "sceneggiati" non disdegnano di saccheggiare il vasto patrimonio della letteratura italiana e mondiale.

Il più delle volte si attinge alla letteratura per scopi commerciali, senza ambizioni artistiche: i produttori cercano, tra la narrativa antica e contemporanea, testi di successo di massa, insomma storie popolari e collaudate sì da far presa sul grosso pubblico. Alcune volte, invece, ad opera di autori più sensibili all'arte, vengono portate, sullo schermo opere letterarie che per ricostruzione e espressività cinematografica diventano capolavori del cinema "brillando di luce propria".

In questo testo non intendiamo fare un elenco di opere, seppure tra le più significative, che sono divenute anche film; chi vuole approfondire può consultare testi specializzati. La nostra ricerca è sulle tecniche espressive del cinema.

Ci interessano i procedimenti di de-costruzione letteraria e di costruzione cinematografica del racconto, e i congegni narrativi, per poter capire quando una traduzione cinematografica diventa vero film o quando è semplicemente una copia di un'opera preesistente e banalmente ridotta in pellicola. Il lavoro che faremo non può che essere alquanto sommario e incompleto, ma lo scopo di questo testo è quello di dare al lettore spunti e basi per conoscere gli argomenti inerenti al cinema.

Quasi tutto il primo cinema narrativo prese a pieni mani dalla letteratura a volte classica, ma il più delle volte popolare e melodrammatica dell'epoca. Si fecero riduzione di opere classiche, storiche, romantiche, come: "L'Iliade e "L'Odissea"- "I Vangeli" - "La Divina Commedia" - " La Gerusalemme Liberata" - "I Promessi Sposi", ecc.

Ma allora i film duravano poche decine di minuti e quindi le immagini potevano solo rappresentare in modo sbrigativo gli elementi fondamentali del testo trasposto con strutture iconiche alquanto rozze, stereotipate, banali, tali da far violentemente reagire gli intellettuali dell'epoca, che ribadirono le loro convinzioni negative sullo spettacolo cinematografico.

Però allora il cinema non aveva ancora trovato le sue tecniche espressive, non aveva ancora trovato un suo vero linguaggio autonomo, restava sempre una rozza riproduzione. Con Griffith, come abbiamo affermato, il cinema finalmente ha avuto ogni mezzo per potere trasporre in immagini autonome le opere letterarie. Negli anni venti Eisenstein e Pudovkin con le loro ricerche hanno ampliato i mezzi espressivi del cinema. Infine il sonoro ed il colore, negli anni trenta, completarono la ricchezza del linguaggio cinematografico che divenne finalmente audiovisivo.

Oggi il cinema ha ogni mezzo tecnico ed espressivo per poter fare da un testo letterario il soggetto per un proprio film. Non importa che il soggetto sia originale per la sua riuscita, significa invece che questo sia stato trattato con i mezzi espressivi propri del cinema. Un romanzo, o qualsiasi altra opera letteraria di successo e di elevato valore artistico, però, non è affatto la garanzia per la riuscita di un film tratto da quello.

Spesso, oggi, i soggetti dei film vengono presi dalla letteratura per mancanza di idee, non certo per la mancanza di sceneggiatori capaci di sviluppare un soggetto sia esso originale o no. In vero in questi ultimi anni stanno emergendo nuovi giovani, molti anche in Italia, autori con qualcosa da dire sulla vita e la società che li circonda, ma ancora tutto è confuso!

8. - CRITICA CINEMATOGRAFICA E I TEORICI DEL CINEMA

7.1 La critica cinematografica si suddivide in :

critica informativa - critica saggistica - critica storica.

• **La critica informativa** è quella che si legge nei giornali quotidiani. E' una critica che abbonda nella parte descrittiva, ovvero racconta la vicenda, spiega gli eventi, dà a volte delle indicazioni estetiche, ma spesso si preoccupa di dare notizie su come fu realizzato il film, sulle vicende e i litigi degli addetti ai lavori, ed altre cose simili, che non hanno niente a che fare col valore del film, ma che catturano l'attenzione della gente.

• **La critica saggistica** è la critica che si legge in giornali specializzati dell'arte cinematografica. Tale critica ha un approccio analitico con l'opera e quindi ne fa una scomposizione per analizzarne ogni componente: immagini, dialoghi, musiche, suoni, ecc...

Coglie, quindi, del film ogni aspetto di forma e di contenuto, fa un commento sui suoi aspetti significativi ed esprimere sull'opera un giudizio complessivo.

• **La critica storica** inquadra le opere nel periodo storico in cui nascono e si interessa del film considerandolo come un tassello dell'intero fenomeno cinematografico. Tale critica discute sull'evoluzione linguistica che il film contribuisce a dare al Cinema, sulla politica che ha reso possibile l'uscita di quel film. Si interessa insomma di tutto ciò che contribuisce a sviluppare la storia del Cinema.

Purtroppo nella realtà d'oggi, a volte, l'istituzione e l'industria cinematografica, per gli enormi interessi industriali e di poteri d'altro genere, condizionano o pagano certa critica, e quindi le tre critiche possono venire inquinate da elementi estrinseci all'arte… ***"Ai posteri l'ardua sentenza"***.

7.2 - Cenni ad alcuni teorici cinematografici, tra i più rappresentativi

Parallelamente allo svolgersi della storia del cinema alcuni registi e persone di cultura hanno seguito il cinema anche come forma espressiva dell'intelletto umano tracciandone un disegno teorico - storico.

Una sistematica critica teorica del cinema si può far risalire al primo decennio del 1900. Noi accenneremo soltanto ai nomi più significativi dei teorici del cinema. Il primo approccio col cinema fu di tipo comparativo per coglierne le differenze col teatro e i primi nomi furono quelli di Ricciotto Canudo, saggista calabrese vissuto in Francia - Gyorgy Lukacs, filosofo ungherese - Elie Paure - Hugo Munsterberg, tutti del periodo del cinema muto.

Già siamo negli anni in cui si realizzano i primi lungometraggi e Griffith butta le basi del montaggio cinematografico.

I critici ormai sono convinti che il cinema sia un arte autonoma e che l'arte del cinema abbia poco a che fare con il teatro; anzi definiscono il cinema ***antiteatro***.

Canudo definisce il cinema è "**Arte assoluta**", e la chiama "**settima arte**", espressione che concilia i ritmi dello spazio (arti plastiche) e i ritmi del tempo (musica e poesia).

Lukacs osserva che il teatro ha il suo limite produttivo nel presente assoluto che rappresenta soprattutto con la parola e coi gesti dell'attore, mentre la caratteristica essenziale del cinema è l'assenza di questo presente: le ombre delle proiezioni cinematografiche con la loro inquietante naturalezza diventano fantasticherie oniriche e nello stesso tempo realistiche.

Faure considera intermediario per il teatro l'attore, mentre il carattere più mediato del cinema è la cinepresa che è uno strumento che il cineasta usa come il musicista usa lo strumento musicale.

Munsterberg incentra le sue osservazioni sulle specificità tecniche-stilistiche del cinema enunciandone i punti essenziali, che abbiamo esposti e più volte commentati in questo testo: possibilità della variazione del tempo che il regista può plasmare a suo piacere - facilità con cui possono cambiare le scene - possibilità di alternare e intrecciare storie parallele - legare movimenti interrotti - rappresentazione di dettagli - potere di rendere possibile l'impossibile con i trucchi e gli effetti cinematografici.

In conclusione, per i primi teorici del cinema (ancora muto), lo spettacolo cinematografico essendo fissato sulla pellicola una volta per tutte, a differenza dello spettacolo teatrale, è sostanzialmente diverso dal teatro e molto prossimo alla letteratura e alle arti figurative.

Intanto in Francia, nei tempi in cui impera l'avanguardia (1920 -1930), operano i registi e teorici Louis Delluc, Germaine Dulac, Jean Epstein. Da Delluc il cinema è visto come una scrittura, e questa è sviluppata dal montaggio cinematografico di cui Griffith in America ha già consolidato le basi - per la Dulac il cinema è movimento allo stato puro - per Epstein il cinema è un universo atemporale, è il sogno, è rappresentazione onirica. Tra questi critici e autori si può anche annoverare Abel Gange che definisce lo spettacolo del cinema come musica della luce, e applica al susseguirsi delle inquadrature una scansione ritmica.

In un periodo (1920-1940), che sta a cavallo tra il cinema ancora muto e l'avvento del sonoro, operano i due registi russi e teorici del cinema Pudovkin e Eisenstein che ritengono il montaggio la vera essenza del cinema. In un primo tempo ritengono il cinema arte essenzialmente visiva criticando l'introduzione del sonoro che considerano estraneo al cinema stesso, mentre dopo accetteranno la colonna sonora se usata in funzioni espressive di contrappunto e non in termini meramente realistici.

Pudovkin del montaggio esalta le possibilità di introdurre nella scena inquadrature che presupposte nella diegesi del racconto funzionano come metafore.

Eisenstein esalta la possibilità del montaggio di produrre senso e concetti dall'accostamento di inquadrature indipendenti e slegate tra loro.

Uno fra i più arguti critici del cinema del periodo classico è l'ungherese Bela Balazs (1924 - 1948) che esalta ancora le funzioni del montaggio, definendolo **forbici poetiche** che conferiscono al film ritmo e accentuazione drammatica, come la composizione delle frasi conferisce stile e ritmo al racconto verbale letterario. Balazs esalta anche i primi piani e la illuminazione e definisce la " micro mimica", ovvero la possibilità della recitazione degli attori del cinema fatta di movimenti appena percettibili, ma amplificati dai primi e primissimi piani.

Nello stesso periodo in Germania opera il teorico Arnheim con posizioni molto vicine all'ungherese. In Italia intanto i più rappresentativi teorici sono Chiarini, Pasinetti, Barbaro, tutti docenti del centro sperimentale di cinematografia di Roma, e inoltre Aristarco.

Negli anni Cinquanta si ha un rovesciamento delle teorie estetiche del cinema ed il teorico più rappresentativo di tale risvolto critico è il francese Andre Bazin (1950 - 1958). Questi sostiene che il montaggio non è la vera essenza del cinema; è, invece, stata la necessità della limitata estensione degli schermi del primo cinema a conferirgli quell'importanza. Gli schermi panoramici e giganti già utilizzati verso la metà degli anni cinquanta rendono superato il montaggio classico, in quanto per lo spettatore, grazie ai grandi schermi, è agevole orientare con ampia libertà lo sguardo su un campo inquadrato molto più vasto. Inoltre Bazin è convinto sostenitore del piano sequenza che non spezza frequentemente le scene.

Negli anni sessanta il cinema comincia ad essere esaminato come un oggetto linguistico, e Christian Metz, francese, ne è il teorico più rappresentativo. Questi usa un approccio metodico strumentale col cinema, applicandogli gli strumenti della semiotica e della semantica. Metz vuole stabilire se il cinema può essere veramente considerato un'area linguistica.

In questo periodo in Italia lo scrittore Pierpaolo Pisolini comincia ad interessarsi anche del cinema come fenomeno linguistico, ma arriva a conclusioni opposte a quelle di Bazin. Il cinema per Pasolini è semmai semantica della vita reale che rappresenta e non un linguaggio.

Nel decennio successivo Gilles Deluze critica le posizioni di Metz ritenendo che il cinema non scrive ma mostra, e non c'è alcun metodo né alcuno strutturalismo a cui il cinema può assoggettarsi. Il cinema non è un linguaggio, è il mondo che si presenta in ogni suo livello di esistenza. In un certo qual modo Deluze si rifà a Bazin e a Pasolini.

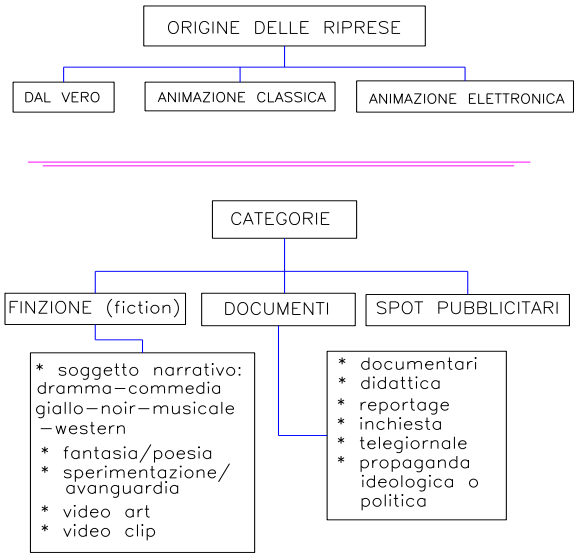
Oggi, tra tante confusioni teoriche e nel tempo della globalizzazione, il cinema tende ad essere inquadrato come un **fenomeno multimediale**.

9- CATEGORIE E GENERI DI FILM E VIDEO

Con le seguenti brevi note, faremo una sintesi delle origini delle riprese, delle categorie e dei generi classici dei film, anche se oggi si è superata quella rigida classificazione che di essi si faceva fino agli anni Cinquanta del secolo precedente. Oggi generi e categorie spesso sono mescolati tra loro e la maggiore esponente di questo "mix estetico" è, per come abbiamo scritto, la corrente postmoderna.

1. Origine delle riprese

Ci riferiamo alla tabella10



Tab. 10

Le riprese, secondo la loro origine, possono essere classificate come:

riprese di azioni reali che accadono dinanzi alla Camera – riprese di azioni ricostruite - riprese di animazione classica - riprese di animazione elettronica al computer.

Cinema, Televisione e Video sono oggi mezzi comunicativi di diffusione universale e, come ogni mezzo di comunicazione, possono essere usati per *"scrivere"* qualunque genere di opera dell'intelletto umano: dalle opere d'arte, a documenti, a cronache, a relazioni tecniche, a spettacoli vari, che hanno lo scopo di istruire, aggiornare o semplicemente divertire le persone che di essi si servono.

Cinema e video possono anche essere forme d'arte: la **"settima arte"** la chiamano alcuni e **Decima Musa** è chiamata la loro musa ispiratrice.

Bisogna però precisare che le possibilità artistiche di questi mezzi vengono usate raramente, e per pochi film, in quanto, essendo un film quasi sempre un'operazione commerciale, difficilmente l'arte si coniuga col denaro.

- **Film d'animazione** - L'animazione classica è un modo di ripresa. I film d'animazione sono realizzati riprendendo di solito dei disegni eseguiti su fogli da disegno con un fotogramma alla volta (a passo uno).

La tecnica è quella dei cosiddetti cartoni animati in cui gli elementi in movimento variano sensibilmente la loro posizione da un fotogramma all'altro. In proiezione, agli occhi degli spettatori, il movimento sembrerà continuo. Abbiamo osservato in figura 3(a) che riprendendo, ad esempio, il disegno di un punto e spostandolo di poco da un fotogramma a quello successivo, in proiezione si avrà l' illusione che il punto percorra una traiettoria.

L'animazione può essere anche ottenuta con pupazzi articolati o con oggetti ripresi sempre a passo uno. Alcuni autori, come Norman Mac Laren, tra il 1920 ed il 1930, hanno sperimentato l'incisione diretta dei disegni sulla pellicola, eliminando così la ripresa con la cinecamera.

Oggi le animazioni possono essere eseguite, eliminando la Camera, interamente al computer con speciali programmi di grafica tridimensionale che danno una perfetta illusione della realtà, basta osservare qualche video gioco recente per apprezzare il perfetto realismo delle loro immagini fittizie.

A seconda dell'indirizzo che può avere un tipo di film, sia esso in origine fatto con riprese reali o con animazioni classiche o al computer, si suole catalogare in categorie:

finzione (o fiction) - documentario - inchiesta.

Funzione istruttiva del film

Guardare un film non è solo svago e divertimento, è un'occasione per osservare una vicenda, per rifletterci e coglierne il senso.
La durata di un film da sala cinematografica mediamente è di due ore. Nel rispetto di questo tempo la vicenda si apre, raggiunge il suo culmine e si conclude, non demandando il finale a un altro giorno (come in uno sceneggiato televisivo). Così ci si può immedesimare e calare totalmente nella storia; e alla fine arrivare alla conclusione, riflettendo sul significato degli eventi.

La messa in scena di una storia (fin dalla nascita del teatro greco) ha sempre un risvolto emotivo e psicologico molto forte su chi la osserva: porta infatti lo spettatore a vivere un senso di liberazione e di sollievo riconoscendo, quasi sempre che le vicende rappresentate sono simili alle proprie. E tramite la visione e l'immedesimazione con i personaggi, lo spettatore vive e scarica le proprie profonde emozioni: paura, rabbia, dolore, ansia, per arrivare a un sentimento finale di acquietamento e benessere, cioè alla *catarsi*!

Opera d'arte o spettacoli (in inglese "fiction")

- **Film a soggetto narrativo** - Sono opere d'arte o semplici racconti di evasione che si servono prevalentemente di attori che possono essere professionisti, per le loro capacità tecniche interpretative, oppure essere comuni tipi non professionisti, ma occasionali interpreti di opere che non sfruttano la recitazione dell'attore e lo inseriscono come elemento di composizione di cui abbiamo già detto.

Di solito un film dura da un'ora e mezza a due ore e oltre (lungometraggio).

Se il film nasce come opera narrativa per la televisione prende il nome di telefilm, se di breve durata (un'ora di proiezione circa); o di sceneggiato, se di durata superiore alle due ore e quindi da vedere in più puntate.

La maggior parte dei film, prodotti per la televisione, fino a pochi anni fa era fatta in pellicola, per avere una migliore definizione dell'immagine; poi si riversata sui supporti elettronici per la trasmissione. L'alta definizione dei sistemi video, ormai sta soppiantando del tutto il film in pellicola.

- **Film di fantasia, di poesia, d'arte visiva** - Sono realizzati con intenti puramente estetici, non commerciali, ed il più delle volte usano le immagini per esprimere emozioni, sensazioni, sentimenti, senza servirsi di una struttura narrativa o di una trama, basandosi su di un montaggio per analogie, metafore, simboli. A volte montano immagini non legate da un senso, ma astratte.
- **Film sperimentali e d'avanguardia** - I primi sono realizzati per lo studio e la ricerca di nuove forme espressive. Norman Mac Laren, come è stato detto, disegnò direttamente sulla pellicola le immagini e i suoni dei suoi film. L'avanguardia, con la realizzazione delle sue opere, si pose invece in posizioni critiche estetiche ed ideologiche con la realtà sociale.
- **Video art** - È una forma sperimentale d'arte realizzata col mezzo televisivo usato a volte senza telecamera, ma con un sintetizzatore grafico, oppure con un computer corredato da programmi (software) a ciò dedicati, che l'artista usa come il pittore che usa i colori; l'artista video registra le sue fantasie e i suoi collage elettronici.

  La video art ha il suo progenitore nel cinema d'avanguardia futurista del primo novecento, allora il mezzo era però solo cinematografico.

- **Video clip** - Sono dei brevi filmati video che durano lo spazio di una canzone e che registrano con musica ed immagini, un motivo musicale in voga e servono per lanciare un pezzo di musica leggera o per presentare dei complessi musicali o cantanti solisti.Lo stile del loro linguaggio è soprattutto preso dagli spot pubblicitari, per la stringatezza e la velocità del ritmo. Usano un montaggio frammentario, disarticolato con immagini a volte surrealiste, a volte iperrealiste, che in alcuni casi ci ricordiamo il cinema espressionista d'altri tempi, soprattutto per certe scenografie.

Film per istruire o documentare

• **Documentari -** Di solito sono dei cortometraggi di durata da venti minuti a mezz'ora circa di proiezione. Possono illustrare o raccontare di fenomeni sociali, di avvenimenti, di popoli; mettendosi spesse volte in posizione critica col documento inserito in un contesto sociale. Altre volte invece il documentario illustra e descrive un tema per il semplice gusto di farlo conoscere o di evocarlo.

Il primo cinema, quello dei Lumière, fu di genere documentario, un documentario però che fotografava la realtà così come essa si presentava all'operatore. Alle volte barava ricostruendo in studio il film.

Il documentario, invece, nacque come discorso critico etico e sociale sull'uomo e la natura, o meglio sulla loro stretta interdipendenza, con R. Flaherty, in America, per poi continuare in Inghilterra. Ricordiamo di tale autore "*Nanook l'esquimese*" (1922), e il celebre "*L'uomo di Aran*" (1934). In Olanda si distinse Joris Ivens, (Nimega 1898 - Parigi 1989,che viene considerato uno dei più importanti documentaristi della sua generazione.

• **Documentari didattici** - Di solito sono quei documentali sempre dedicati al vasto pubblico, e quindi divulgativi, che illustrano in modo non specificamente scientifico, ma alquanto descrittivo, e con taglio giornalistico, determinati fenomeni naturali: vita d'animali, comportamenti umani, o fenomeni fisici, biologici, ecc... A tale proposito ricordiamo la fortunata serie televisiva di "Quark".

• **Film scientifici** - Sono indirizzati ad una meno vasta categoria di persone e quindi a specialisti di un determinato settore, per cui il loro linguaggio deve essere rigoroso e tecnico con montaggio lineare, e il più delle volte continuo.

Oggi tali opere vengono soprattutto prodotte in video.

• **Film didattici** - Sono studiati e realizzati come ausilio per l'insegnamento, vengono prodotti ormai nella loro quasi totalità in video ed il loro linguaggio visivo deve essere immediato ed efficace

didatticamente, per immettere nella memoria visiva dei discenti quello che istruttori ed insegnanti spiegano mediante il loro sussidio.

Attualità - reportage - pubblicità - dominio della televisione

• **Attualità e reportage** - Una volta girati in 16 mm e a volte in super otto, ora vengono esclusivamente ripresi in video.

Sono brevi filmati che hanno lo scopo di far conoscere avvenimenti recenti di tutto il mondo e possono considerarsi come articoli di un quotidiano visivo.

In tali generi di riprese il valore predominante è dato dal fatto che si deve riprendere immediatamente ciò che subito dopo può non essere più a disposizione dell'operatore. Si sacrifica, dunque la forma della confezione, sempre rispettata negli altri generi di audiovisivi.
Ai fini delle riprese dei fatti, non hanno importanza né le posizioni di macchina, né la buona illuminazione. Si fa spesso uso dello zoom e le immagini a volte sono "mosse" a causa della Camera tenuta in spalla.

Oggi il dominio incontrastato di tal genere lo detiene la televisione, che già di fatti storici ne ha ripresi e archiviati tantissimi, sin dal suo primo nascere: le *Olimpiadi di Berlino* (1936) - *Lo sbarco del primo uomo sulla Luna* (1969) - *La guerra del Vietnam* - *La guerra del Golfo* - e tutti gli altri avvenimenti contemporanei.

• **Cinegiornale** - Una volta brevi filmati cinematografici venivano proiettati nelle sale cinematografiche per mostrare agli spettatori le cronache della settimana: è celebre fra tutti "*La settimana INCOM*".

• **Film di propaganda ideologica e politica** - Hanno lo scopo di diffondere idee attraverso filmati elaborati apposta. Si diffusero soprattutto dopo la rivoluzione russa e furono usati molto anche dai movimenti contestatori del 1968.

Tale categoria di film non è da confondere col film narrativo, di cui il politico semmai è un genere, degli anni 1960-1970 ("*Salvatore Giuliano*" e "*Le mani sulla città*" di Rosi e tanti altri autori).

• **Spot pubblicitari** - Spendiamo anche qualche parola per questo genere, perché è quello che ci martella da tutte le partì e cerca di coinvolgerci più degli altri. Ogni messaggio deve esercitare un **"impatto emotivo"** sullo spettatore, per distinguersi e convincere. Dal lontani "*Caroselli*", che raccontavano complete storie di qualche minuto, degli anni Cinquanta e Sessanta dell'altro secolo, agli spot odierni di 30 secondi e meno, il linguaggio pubblicitario si è evoluto, cercando sempre più di indurre nella psiche della gente bisogni il più delle volte fasulli e puramente consumistici.

Sotto l'aspetto etico la pubblicità, per essere veramente al servizio del cittadino, dovrebbe essere mezzo di informazione dell'esistenza del prodotto illustrandone semplicemente le reali caratteristiche. Per i suoi vertiginosi interessi commerciali, però, così non è. Si fanno dei veri studi psicologici di persuasione della gente, i prodotti vengono presentati da personaggi famosi, dal "sex appeal" di ragazze svestite, e da altri richiami del genere. Il ritmo martellante e frenetico delle rapide inquadrature, contenute in 30 secondi di réclame, viene ripetuto all'infinito per ore e giorni, non lasciando il tempo di riflessione al possibile consumatore. Si "seduce" il pubblico tentando di convincerlo della necessità del nuovo acquisto e della soddisfazione che ne avrà. Quel che è peggio, il più delle volte si tenta di plagiarlo facendo leva sulle sue ambizioni di essere alla moda. Un oggetto diviene uno "status-symbol".

Tutto ciò sfrutta al massimo il linguaggio audiovisivo con immagini incisive e suoni condizionanti, elementi determinanti per la percezione.

Certo si potrebbe obiettare che la gente è abbastanza matura per capire...Un episodio, però, accaduto nel 1980 dovrebbe farci riflettere: in una trasmissione televisiva d'evasione si reclamizzava per gioco, e con palese ironia, un prodotto inesistente: "II cacao meravigliao". Ebbene, tante persone entrarono in drogheria per richiederlo. A tante ditte del settore fece gola comprare i diritti di marchio, offrendo per questo svariati centinaia di milioni. Ma gli autori ebbero il buon gusto di non venderlo.

Comunque gli spot pubblicitari a livello estetico hanno il merito di aver messo a punto una forma di linguaggio chiara, rapida, lineare a cui ormai tanta televisione e tanto cinema si ispirano, affascinati dal gusto e dall'immediatezza visiva di tale linguaggio.

2. GENERI DI FILM

Sono film di finzione classificati secondo peculiarità del loro tipo di soggetto e le loro qualità stilistiche. Gli storici del cinema e i critici non sono concordi sul numero dei generi esistenti, né sulla loro identità o sul confine tra l'uno e l'altro.

I generi si svilupparono nell'epoca d'oro delle grandi case di produzione americane dagli anni Venti agli anni Cinquanta. Ciascun film veniva normalmente inserito all'interno di un **genere** perché tale era la consuetudine del lancio commerciale. In questo modo si potevano orientare le scelte degli spettatori e aumentare le probabilità di successo del film.

In linea di massima, i generi di film di finzione si possono elencare in:

commedia - dramma - comico - giallo - thriller - noir - avventura - western - horror - fantascienza - musical - guerra - storico -

Commedia - Sono commedie i film che ripropongono situazioni della vita quotidiana pur trattando a volte vicende fantastiche. Le commedie si risolvono quasi sempre con un lieto fine che rassicura e dà speranza, ma a volte il finale può essere amaro e può farci riflettere sulle miserie morali della gente! Nominiamo come esempio la commedia "*Parenti serpenti*" (1992) di Mario Monicelli in cui una famiglia di quattro figli decide con cinismo di uccidere i loro genitori anziani perché vecchi e "ingombranti".
La commedia è il genere migliore per lo spettatore preso dai mille problemi della vita quotidiana, non vuole impegnarsi nel comprendere psicologie e problematiche dei personaggi presentati nel film. Certe situazioni sono comuni a tutte le persone e, in più, possono avere un'evoluzione positiva e ciò gratifica gli spettatori che preferiscono il genere commedia.
Altri esempi di commedie? Invero tanti, a partire dalle **commedie sofisticate del cinema hollywoodiano** di Billy Wilder**,** come: "*A qualcuno piace caldo*" (1959) - "*Sabrina*" (1954) - "*Quando la moglie è in vacanza"*(1955), e tante altre...; per passare alle commedie di Camerini, opere rassicuranti del cinema italiano del periodo fascista detto dei "**telefoni bianch**i", come: "*Gli uomini che mascalzoni"* (1932) - "*Il signor Max*" (1937) ed altre opere che lanciarono Vittorio De Sica come attore; per arrivare alla "**Commedia all' italiana**" del dopoguerra di Monicelli, Comencini, Scola e tanti altri… come: "*I soliti ignoti*" (1958) - "*Pane amore e fantasia*" (1953) - " *C'eravamo tanto amati*" (1974).

Dramma - È il genere più diffuso di storie cinematografiche. I film che vi appartengono narrano le vicende più complesse della vita, come delusioni, crisi, insuccessi e forniscono, attraverso il finale, una chiave di lettura sul significato degli eventi e sul loro valore esistenziale. E il loro finale può essere negativo o positivo, secondo i proponimenti dei loro autori. Sono utili per chi si confronta con le problematiche della vita, come: solitudine, inadeguatezza, crisi di coppia ed altro.

Comico - Già i fratelli Lumière in uno dei loro primi film costruiscono una situazione

divertente che inaugura il film comico: "*L'innaffiatore innaffiato*" (1895). Si può affermare quindi che il genere comico nasce col cinema. Un film comico contiene una serie ininterrotta di scene che hanno come obiettivo esplicito di fare ridere lo spettatore, con trovate gestuali e verbali che ripropongono situazioni e dialoghi assolutamente inconsueti e surreali, con anormali modalità di comportamento. Il genere ricorre all'iperbole, al paradosso, al ridicolo: cadute, fughe e inseguimenti, torte in faccia, sono sempre i suoi elementi essenziali. Non sempre, però, la risata è fine a se stessa, perché spesso la comicità porta con sé un risvolto di amarezze che alludono alle difficoltà della vita del genere umano. Esempi classici ne sono i film e i personaggi di Charles S. Chaplin e, ammettiamolo pure, i nostri film migliori di Totò.

Gialli - Thriller - Noir:

Tre generi apparentemente simili ma con piccole differenze.

Giallo - Il giallo narra storie di fatti criminosi e generalmente segue un preciso schema narrativo: dapprima c'è un delitto che abitualmente avviene all'inizio della narrazione, poi segue l'indagine di polizia per far luce sul caso, infine si individuano gli assassini e le modalità del crimine. Nella costruzione narrativa e drammatica della vicenda, il giallo non prospetta molte varianti, se non forse nell'ordine dei fatti e nel loro intrecciarsi, ma il principio del genere è quasi sempre il gioco d'astuzia che c'è tra il detective e l'assassino. Ed è questo gioco che condiziona l'avanzare del racconto, che avviene per indizi e colpi di scena. Inoltre nel giallo si inseriscono tanti particolari sottolineati da piani ravvicinati, da primi piani, raccordi di montaggio e movimenti di macchina per attirare l'attenzione dello spettatore ed arrivare così alla soluzione finale della storia.
"*Psyco*"(1960) di Alfred Hitchcock è un esempio di giallo a più livelli, nel quale, insieme all'impianto classico della "detective story", è presente una storia parallela di psicosi omicida e sdoppiamento della personalità dell'assassino.

Thriller - È un giallo "***ad alta tensione***". Nella sua struttura narrativa, rispetto al giallo classico, si accentua la "suspense" e l'ordine degli sviluppi delle storie non segue un ordinamento rigido come quello consueto del classico giallo. Le azioni e gli eventi, sono incentrati sulle vicissitudini di uno o più protagonisti, la cui vita è messa a repentaglio da criminali, killer, pazzi omicidi. "*La finestra sul cortile"* (1954) è un esempio firmato da Hitchcock, Maestro del "brivido". Il film è costruito su momenti crescenti che si susseguono l'uno all'altro secondo un preciso percorso. Il racconto mira a coinvolgere in modo intenso lo spettatore, che si trova come proiettato all'interno della vicenda narrata, cogliendone tutti gli sviluppi senza possibilità di pause, di attese, di riflessioni.

Noir - Il noir tratta particolari storie delittuose ma non si struttura in base a specifiche ambientazioni e regole narrative. Il termine viene usato per la prima volta in Francia nel 1946 per individuare un insieme di film degli anni Trenta e Quaranta in cui il racconto si dipana in un'atmosfera disperata e cupa. La messa in scena è essenziale e cruda. I personaggi, inquieti e dal destino fatale, sono tutti colpevoli di qualcosa e se alla fine si salvano rimangono comunque degli sconfitti. Un esempio: "*I diabolici*" (1954) di George Clouzot. Il noir è l'unico genere di film non di invenzione hollywoodiana.

Western - Nasce negli Stati Uniti americani. È definito il cinema hollywoodiano per eccellenza. I film sono ambientati nell'Ovest degli Stati e tanti critici fanno risalire il genere ai primordi del cinema muto americano. Il "*La grande rapina al treno Robbery"* filmato da Porter nel 1903 ne è l'esempio. Altro esempio più recente di film Western è "*Ombre rosse*" (1939) di John Ford**,** pellicola che è considerata uno dei capolavori della Hollywood classica**.**
I temi principali dei film western sono quelli di una rilettura della guerra di secessione degli Stati Uniti e partendo dalla mitica epopea degli eroi conquistatori dell'Ovest, arriveranno ad

un approccio critico su risvolti fatti di inutili violenze e di soprusi degli stessi conquistatori. Il western si impose, sia in Patria sia all'estero, come cinema di straordinario dinamismo e di "*apertura verso spazi infiniti: una natura che per la prima volta era colta come elemento determinante della vita dell'uomo, del suo dramma individuale e collettivo*" (Rondolino). E seguirono, quindi, film non espressamente dedicati alla storia della secessione ma con drammi individuali *"Il cavaliere della valle solitaria"*(1953) di George Stevens, e collettivi "*Mezzo giorno di fuoco*" (1952) di Fred Zinnemann degli sconfinati territori degli Stati.

Negli anni Sessanta del secolo scorso, Sergio Leone rifacendosi agli stilemi del western classico, si inventa il *western all'italiana* o "*spaghetti western*", girando il primo della sostanziosa serie "*Per un pugno di dollari*" (1964). Il film è un'opera di grande valore per l'efficacia degli interpreti, tra cui Clint Eastwood e Gian Maria Volonté, e per la celebre colonna sonora di Ennio Morricone. Per un pugno di dollari ebbe uno straordinario successo commerciale e segnò l'affermazione a livello internazionale di Clint Eastwood. Seguirono altri film di Leone, come: "*Per qualche dollaro in più*" (1965) - "*Il buono, il brutto e il cattivo"* (1966) - "*C'era una volta il West"* (1968).

Avventura - L'avventura è una categoria di genere che, include un ampio ventaglio di conflitti e azioni. Il termine riunisce una quantità di generi più specifici, accomunati dal fatto di trattare "avventure", come film di : - **pirati** - **spadaccini** - **esploratori** - **archeologi** - **militari - sfide** - **guerre** - **leggende** - **catastrofi**. Ai protagonisti in ogni storia si pone il preciso obiettivo di vendicarsi o riparare un torto, conquistare l'innamorata, realizzare un sogno, affrontare una sfida o cambiare una vita o la conquistare di un tesoro. Il protagonista per tali obbiettivi, voglia o non voglia, dovrà abbandonare il proprio ambiente per addentrarsi in un mondo diverso a lui sconosciuto. E imparerà a conoscere una nuova realtà che porta l'eroe quasi sempre alla meta grazie all'incontro con amici fedeli e alleati. Il genere, nato con il cinema classico, è stato rivisitato dal cinema contemporaneo come: "*I predatori dell'arca perduta*" (1981) e tutta la seguente serie di Indiana Jones - di Steven Spielberg - "*Pirati*" (1986), di Roman Polanski - "*La foresta dei pugnali volanti"* (2004), film cinese di Zhang Yimou.

Fantastico - Narra storie meravigliose e irreali che proietta lo spettatore in un contesto di spazi e tempi dai confini labili e indefiniti. Ricordiamo a proposito la serie dei tre film del "*Signore degli anelli"* (2001 - 2002 – 2004) di Peter Jackson, e i sei film di *Harry Porter* (2001-2009).

Horror - Si ispira al genere letterario del *gotico* molto diffuso in Gran Bretagna fra la seconda metà del Settecento e i primi dell'Ottocento, in cui dominano il mistero, la paura, la morte, il terrore ed elementi iconografici e scenografici ben riconoscibili come cripte, castelli, notti nere come la pece, atmosfere tetre e decadenti. I racconti di Allan Poe ne sono classici esempi. Nasce nel cinema con "***l'espressionismo tedesco*",** a partire dal 1920 anno in cui fu proiettato il film "*Il gabinetto del dottor Caligari*" di Robert Wiene. L'horror si fonda sulla paura e sul disgusto e crea nello spettatore uno stato emotivo che lo induce alla repulsione fisica di ciò a cui sta assistendo. Indaga il lato oscuro dell'animo umano e le sue paure primordiali, i fantasmi dell'inconscio e i mostri della follia. Nascono quindi filoni di film che parlano di vampi, di esseri funerei creati da scienziati pazzi, e nascono ancora personaggi folli e di violenza efferata. Negli anni successivi il genere si arricchisce di elementi di suspense che con una indagine psicologica dei personaggi inducono lo spettatore verso temi più intimi e personali. In Italia Dario Argento si è quasi sempre cimentato nel genere horror divenendo uno dei maestri più accreditati del genere. Tra i suoi film ricordiamo "*Quattro mosche di velluto grigio"* (1971), "*Profondo rosso"* (1975), "*Suspiria"* (1977).

Fantascienza - Il primo film di fantascienza è del 1902: "*Viaggio nella Luna"* di Georges Méliès. La fantascienza nasce quindi con il cinema delle origini, in cui sono già presenti,

anche se in modo embrionale, le caratteristiche fondamentali del genere, ossia: immagini di mondi futuri o extraterrestri e l'utilizzo di trucchi visivi e di effetti speciali per rendere queste immagini verosimili. Con "*2001: Odissea nello spazio*" di Stanley Kubrick, la ricostruzione scientifica del futuro raggiunge il massimo della spettacolarità per mezzo dei suoi sofisticatissimi effetti speciali che rendono per la prima volta veramente credibili le astronavi e lo spazio galattico. Ma "*Odissea*" soprattutto suscita considerazioni filosofiche sul futuro dell'umanità esprimendo una visione del mondo che va al di là dei limiti del film di genere. Un'altra opera merita di essere ricordata, è "*Incontri ravvicinati del terzo tipo"* (1977) di Steven Spielberg, anche essa un'opera di fantascienza che ha qualche cosa che va oltre il genere riportandoci alla psicologia di Gustav Jung per la pace e l'amicizia estesa, oltre che a tutto genere umano, anche a possibili esseri intelligenti che possano arrivare dallo spazio sulla nostra Terra, e questa è l'aspirazione del sognatore Spielberg.

Storico - Il *cinema storico*, soprattutto di ambiente romano classico, si sviluppò in Italia quasi subito alla sua nascita (1910 - '20) e raggiunse le dimensioni d'una industria dello spettacolo di successo internazionale, non inferiore a quella francese o americana. Il genere si diversifica: dal kolossal alla biografia romanzata, dall'opera attivista, alla ricostruzione di eventi storici dal punto di vista della gente comune. Nel film "*La grande guerra*" (1959) di Mario Monicelli la Storia è elaborata attraverso la cultura popolare, con i grandi eventi storici osservati dal punto di vista di un'umanità semplice ed estranea alle ragioni ideologiche che li determinano.

Guerra - Prima e Seconda Guerra Mondiale, il conflitto in Corea, l'intervento in Vietnam, sono i grandi eventi che caratterizzano questo genere con esempi di film come "*Il giorno più lungo"* (1962) di Annakin, Marton, Wicki, sullo sbarco in Normandia - "*Apocalypse Now"*(1979) di Francis Ford Coppola sulla guerra in Vietnam.

Musical - commedia musicale - rivista - Il musical e la commedia musicale nascono nell'America di Roosevelt (1933/1955). È lo *spettacolo per lo spettacolo* come rappresentazione libera da qualsiasi preoccupazione contenutistica, ed è rappresentativo di un popolo in un particolare momento della sua storia. Fu portato dai palcoscenici di Broadway e dei teatri di provincia sul grande schermo del cinema, che senz'altro accendeva l'entusiasmo di un pubblico ben più vasto e "popolare". Tra i più recenti musicool ricordiamo: "*Jesus Christ Superstar" (1973)* di Norman Neeley - *"Evita" (1996)* di Alan Parker - *"Moulin Rouge"(2001*) di Baz Luhrmann - "*Chicago*" (2002) di Rob Marshall. In Italia negli anni Cinquanta furono prodotte tante commedi e riviste musicali.

Per concludere aggiungiamo che i generi cinematografici mutano con il mutare delle circostanze storiche e sociali, del pubblico e delle modalità produttive. Nascono nuove stelle, emergono nuove tematiche, si inventano effetti speciali. La radice profonda di questi cambiamenti sta perlopiù al di fuori del lavoro cosciente di coloro che ne sono responsabili. Produttori, registi, sceneggiatori e attori tendono a pensare a come rendere un loro lavoro più interessante, o a come dare vita a un personaggio più coinvolgente, piuttosto che a come modificare un genere.

10 – LINGUAGGI E IMMAGINI SONORE, significati e lettura di un film

Un linguaggio è un mezzo comunicativo che permette la comunicazione di messaggi di qualunque genere, da un emissario ad uno o più riceventi. I messaggi si compongono in testi. Dei linguaggi si occupa la linguistica che studia la composizione dei testi. La linguistica è quindi la scienza che studia i linguaggi umani. La linguistica moderna si cominciò a diffondere verso la fine dell'Ottocento, interessandosi in principio solamente dei linguaggi verbali. Solo verso la metà del '900 gli studi linguistici sono stati estesi ad altre forme come: la pittura, la musica, il film. Si danno parecchie definizioni di testo. Secondo una tra le più accreditate teorie, la "Texttheorie", il testo è: ***"un oggetto linguistico comunicativo"*** Sono testi: una semplice nota spesa, un telegramma, una poesia, una lettera, un racconto scritto, tutto ciò, insomma, che ha la funzione di comunicare, e sviluppa un tema coerente e concluso in se stesso; anche un film può quindi essere considerato un testo. Il linguaggio del cinema e il linguaggio verbale delle lingue parlate e scritte, però sono di natura completamente diversa. Il linguaggio verbale è composto di simboli fatti di segni astratti che significano e danno senso alle frasi mediante l'uso dei verbi.

lingua = linguaggio verbale

Lo studio del linguaggio cinematografico, da parte della linguistica e della semiologia, che ne studia i segni, è iniziato negli anni Sessanta, per opera di Cristian Metz (francese), che in quegli anni pubblicò i primi saggi.

Il linguaggio delle immagini sonore non è una lingua, è composto di spazi e prospettive, di forme e scritte, di suoni e parole, che quasi sempre hanno come riferimento immagini e suoni reali, anche se proiettati su uno schermo a due dimensioni e diffusi da altoparlanti.

Col cinema, infatti, se devo esprimere che una ragazza accarezza una rosa, riprendo un frammento di azione reale: una ragazza ed una rosa. Quanto ripreso, inoltre, può essere ricostruito con la finzione, o carpito dalla vita reale; l'insieme dei codici usati ci darà il significato delle immagini. Se devo parlare di un temporale, esprimendo elementi acustici, incido i rumori di un temporale, o altri suoni che a questo assomigliano.

Idee, azioni, pensieri e altro, con tale linguaggio, possono essere rappresentati dalle immagini e dai suoni corrispondenti, e non da segni simbolici astratti. Le immagini sonore, dunque, possono essere un linguaggio perché significano, ma non sono una lingua, perché non usano esclusivamente scritte o parole orali.

Il testo del film è composto da una molteplicità di componenti linguistici, di significanti, di significati, di segni e indici, di codici e sotto codici, studiati dalla linguistica, dalla semiologia e dalla semantica e applicati allo studio del film come oggetto di comunicazione.

Le componenti cinematografiche sono quelle che si servono degli elementi specifici del linguaggio cinematografico come: fotografia, inquadratura filmica, movimenti di macchina, sonoro, montaggio... ecc. , tutto ciò che è specifico del film.

L'aspetto letterario di un film, invece, pur nascendo inevitabilmente dall'uso delle componenti cinematografiche impiegate nel film, deriva dall'esposizione "letterale" del testo. Ovvero dalla narrazione che da esso viene attivata, prescindendo dal modo di come esso è impostato più o meno cinematograficamente.

• Semantica e semiotica del film

Fu nel decennio 1960-70 la semiotica e la semantica che ne studia i significati si interessarono al film come testo di comunicazione. Riportiamo qui solo alcuni cenni sull'argomento, per dare un panorama completo degli studi che si sono fatti in questi cento anni sul cinema, rinviando a testi specifici chi volesse studiare in modo completo tale argomento.

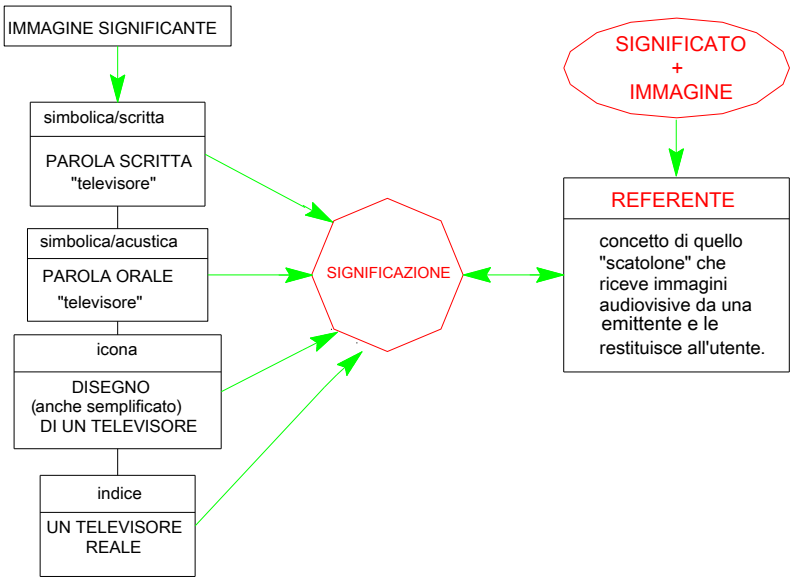
La semiotica (o semiologia), studia i segni di un linguaggio e i loro significati. Un segno può essere, per esempio:

- una scritta : **ALT**
- un simbolo : **SEMAFORO ROSSO**
- un suono: **L'URLO DI UNA SIRENA.**

La semantica, scienza di ciò che significa, studia i significati espressi dalle varie strutture linguistiche.

Il codice è formato da un sistema di segni regolato da leggi e norme, in grado d'essere interpretati da chi riceve la comunicazione che gli trasmettere il messaggio.
Nel nostro caso, ad esempio, il codice della strada, che ha codificato la norma: "col semaforo rosso ci si deve fermare", per i motivi che tutti gli utenti della strada devono sapere.

I segni possono essere: simbolici-alfabetici (parole scritte) - immagini acustiche (parole verbali o altri suoni) - icone (immagini riproducenti in qualche modo la forma del significato).



Tab11

Diamo in tabella 11 uno schema riassuntivo del significante e del significato.

La semantica del cinema si avvicina molto a quella "semantica del mondo reale" che "cade" sotto i nostri sensi e che Pierpaolo Pasolini vagheggiava di codificare.
L'audiovisivo mette a disposizione del testo cinque materie espressive, o tipi di significati: Immagini - Voci - rumori - musica - scritte (didascalie, frase sovraesposte, scritture che compaiono in scena, ecc.).

La maggior parte del codici proviene da altre aree espressive: l'immagine dalla pittura e dalla fotografa, le voci dalle lingue parlate, e così via... Dalla loro fusione e della dinamica spazio-temporale, di cui l'audiovisivo si serve, nasce la specificità del film. Riportiamo in tabella un prospetto sintetico dei vari tipi di codici (da F. Casetti e F. di Chio).

Dal prospetto si osserva che i codici hanno per segni significanti: i fotogrammi, con le loro caratteristiche tecniche - le inquadrature con la loro messa in scena - il montaggio con la messa in sequenza delle inquadrature.
Questi componenti sono già stati tutti trattati nei capitoli ad essi dedicati.
In questo capitolo li abbiamo sintetizzati per una visione, seppure alquanto sommaria, della semiotica e della semantica del film.

- **Segni significanti e codici dell'audiovisivo**

Da: F. Casetti e F. di Chio - ANALISI DEL FILM - edizioni Bombiani

1 - CODICI TECNICI DI BASE -

a) DEL SUPPORTO
b) DELLO SCORRIMENTO
c) DELLO SCHERMO

- sensibilità
- formato
- cadenza
- direzione
- superficie
- luminosità

2 - ICONICITÀ (codici visivi) -

a) DELLA DENOMINAZIONE E DEL RICONOSCIMENTO ICONICO
b) DELLA TRASCRIZIONE ICONICA
c) DELLA COMPOSIZIONE ICONICA

- resa
- distorsione
- figurazione
- plasticità

3 – FOTOGRAFICITÀ -

a) ORGANIZZAZIONE PROSPETTICA
b) MARGINI DEL QUADRO
c) MODI DI RIPRESA
d) FORME E ILLUMINAZIONE
e) COLORE O B/N

- Campi e piani
- angolazioni

4 - MOBILITÀ

a) MOVIMENTO DEL PROFILMICO
b) MOVIMENTI EFFETTIVI DI MACCHINA
c) MOVIMENTI APPARENTI DI MACCHINA

5 - SCRITTURE (codici grafici) -

TITOLAZIONI E LORO FORME
DIDASCALIE E LORO FORME
SOTTO-TITOLI
SCRITTE DEL PROFILMICO

6 - SONORO (codici sonori) -

a) NATURA DEI SUONI

- voci
- rumori
- musiche

b) COLLOCAZIONE DEI SUONI

- on
- off
- over

7- CODICI SINTATTICI O DEL MONTAGGIO -

a) ASSOCIAZIONE PER IDENTITÀ
b) ASSOCIAZIONE PER ANALOGIA
c) ASSOCIAZIONE PER CONTRASTO
d) ASSOCIAZIONE PER TRANSITIVITÀ
e) ASSOCIAZIONE PER PROSSIMITÀ
f) ASSOCIAZIONE PER ACCOSTAMENTO

• Lettura di un film

Considerammo il genere narrativo, anche se un film può non narrare, ma rappresentare emozioni, pensieri o sentimenti senza una struttura narrativa.

Abbiamo finora esaminato la struttura del film come specifico dell'arte cinematografica, esaminammo ora la struttura "letteraria" dell'opera, che è poi molto simile a quella di ogni altro genere di opera narrativa e che può schematizzarsi nei componenti che analizzeremo.

• Tema e tesi

II film è quasi sempre costruito su di un'idea centrale, ispiratrice dell'opera, che l'autore rappresenta con l'audiovisivo. Tale idea è il tema del film e può essere di natura sentimentale o razionale.

Se l'autore si preoccupa anche di dimostrare un tema razionale, questo diventa una tesi.

• Argomento

L'argomento è l'ambito di fondo in cui si sviluppa il film: amore, famiglia, società, ecc.. È pieno diritto dell'autore scegliersi l'argomento che più lo interessa, e tale scelta non deve essere assolutamente discriminante per una valutazione obiettiva dell'opera.

Il tema centrale viene sviluppato in un insieme di fatti che sono presentati nel film attraverso le scene che compongono le sequenze (episodi). I fatti presi in sé costituiscono la vicenda.

• Racconto

La vicenda nel film viene rappresentata con delle immagini sonore che delineano il racconto. Non si deve confondere il racconto con la narrazione che fa una eventuale voce fuor campo: questa non è neanche necessaria per il film, ma se c'è è uno degli elementi del racconto.

Il racconto è delineato dal susseguirsi delle inquadrature sonore.

• Trama

II racconto, a sua volta, è provvisto di un congegno narrativo che è la trama, e che rappresenta l'ossatura, l'intreccio, dei film narrativi.

• Movente, azione, protagonisti

Il movente è quel "*quid*" che muove dall'idea centrale, che può essere interiore, logico, naturale, però non casuale. Il movente nasce dalla continuità dell'azione, che è lo sviluppo coordinato del tema e che ha quasi sempre uno o più soggetti che sono i protagonisti del racconto. Questi sono quindi i soggetti dell'azione e possono essere persone, animali, cose concrete, cose astratte: insomma tutto ciò che fa muovere l'azione.

• "Universalizzazione" del tema

Tutti gli elementi sopra esaminati sono le componenti di qualsiasi opera, nel nostro specifico, opera filmica.

L'azione, attraverso l'intreccio del racconto e l'insieme del fatti rappresentati (vicenda), permette di arrivare all'idea ispiratrice dell'autore, che è il tema del film.

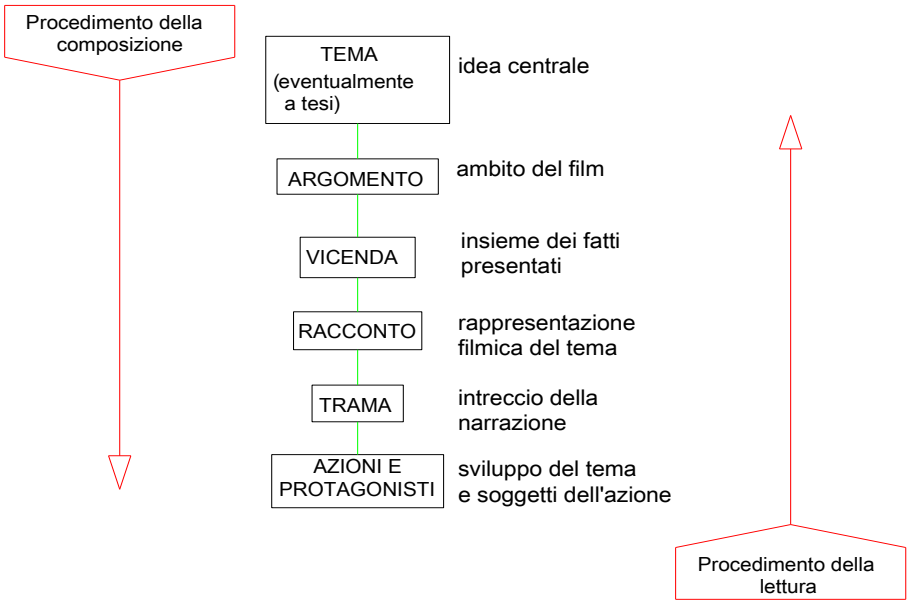
L'autore, ovviamente, è libero di rappresentare ogni cosa che sente di esprimere e nei modi che gli sono più congeniali. Egli, però, se vuole veramente che gli altri recepiscano le sue emozioni deve dare un significato universale al suo tema.

Facciamo un esempio, seppure banale: Marcello e Mario sono veri amici; ma, si sa, ogni essere umano in certi momenti può avere delle debolezze, per cui un giorno Marcello fa un grave torto a Mario. Questi, d'impulso, preso dall'ira, decide di troncare la sua amicizia... Poi, riflettendo e volendo bene all'amico, gli perdona. Mario capisce che l'amicizia vera deve superare i risentimenti

personali!

In questa vicenda individuale di Marcello e Mario c'è un tema che ha una motivazione universale: l'**amicizia**.

In tabella è sintetizzato quanto è stato trattato.



-LIVELLI DI LETTURA DI UN FILM

Si possono stabilire tre livelli di lettura:

- **Primo livello** È l'acquisizione acritica del racconto.
- **Secondo livello** È l'osservazione della forma e dell'espressività che l'autore ha dato alla sua opera.
- **Terzo livello** È la comprensione del tema centrale e l'esame critico del contenuto.

Di solito, chi guarda un audiovisivo presta la sua attenzione al racconto, ovvero alla ricostruzione dello svolgersi delle azioni, senza interessarsi di come il racconto è stato costruito. Non si porge attenzione a come sono state eseguite le inquadrature, a come sono state montate, quali valori espressivi che il racconto possiede.

Tutto questo è senz'altro un limite per la comprensione non superficiale dell'opera, e quindi per quell'

"appagamento estetico" del nostro spirito (supposto che esista in noi tale sensibilità e tale interesse).

Tutto questo non si può attribuire semplicemente ad una carente cultura o istruzione dello spettatore, ma soprattutto alla sua pigrizia mentale, al suo voler considerare il cinema uno spettacolo di evasione.

Se invece, dalla visione di un film si intende trarre un arricchimento culturale, si deve pur sapere discernere le opere d'impegno artistico da quelle dozzinali, volgari, bassamente commerciali, che purtroppo sono le più diffuse e sono quelle che fanno più presa sul grosso pubblico.

Se un'opera non possiede un movente spirituale può dare solo alcune suggestioni superficiali. Può solo appagare la curiosità per l'intreccio, o soddisfare istinti elementari.

Per percorrere i tre livelli di lettura del film lo spettatore deve fare il cammino inverso che segue l'autore: risalire dal racconto al tema ispiratore, che è la sintesi del pensiero che ispira l'opera.

Ad esempio prendiamo le immagini del film di Francis Coppola "*Tucker - Un uomo e il suo sogno* -" (1988). Queste rappresentano Tucker che, come un don Chisciotte moderno, in America, lotta per vedere realizzato il suo sogno. L'azione si svolge negli anni Cinquanta, anni di piena frenesia produttiva. L'argomento sono l'automobile e l'ambiente dell'industria automobilistica.

Il sogno di Tucker è quello di costruire un'automobile all'avanguardia nelle innovazioni tecniche, per la sicurezza della vita di chi la guida.

Il progetto di Tucker, pubblicizzato dai mass-media trova eco fra alcuni magnati delle costruzione automobilistiche, che sono pronti a costruire in serie la macchina.

Ma il sogno del progettista è infranto dalla "logica della produzione". La sua auto verrebbe costruita, alla fine, in modo completamente diverso da come egli l'avrebbe progettata: cinture di sicurezza, freni a disco, fari mobili, ecc..., farebbero costare l'auto tanto da non potere competere con la concorrenza.

Alla fine Tucker, per essersi messo contro i giganti dell'industria, viene da essi trascinato in tribunale con cavilli giuridici e false accuse. Il progettista viene assolto, ma... l'auto non verrà mai costruita!

Questa è la vicenda del film, ovvero il suo primo livello di lettura.

Risalendo al secondo livello, osserviamo un ritmo serrato di immagini con colori vivi, quasi violenti, e con inquadrature in continuo movimento legate ad assordanti suoni stereofonici che ben rappresentano la frenesia di Tucker di vedere realizzato il suo sogno, e la sua lotta contro il tempo. Tucker per fabbricare il prototipo dell'auto ha soli sessanta giorni di tempo, e questo per immettere l'auto al più presto nella catena di produzione e quindi commercializzarla.

Possiamo quindi passare al terzo livello di lettura. L'idea centrale che muove tutto il film è questa: ***nella società di massa di oggi un uomo solo, anche se lotta per realizzare delle idee geniali, utili e vitali per la società, è sempre ostacolato, con ogni mezzo, dal potere delle imprese, che da quelle idee potrebbero avere utile per i loro interessi economici.***

9. 3 - L'ARTE NEL FILM

Nell'accezione più comune si intende per arte ogni attività che si realizza tramite una tecnica ben specifica che presuppone personali attitudini ed esperienze, e quindi mestiere, da parte di chi la esegue.

In tal caso ogni genere di film può essere considerato a ragione opera d'arte, essendo il film una costruzione che impegna delle tecniche specifiche di ripresa, montaggio, sonorizzazione, ecc...

Quindi, sia un'opera di finzione, o un documentario, o un film scientifico, o uno spot pubblicitario, purché siano confezionati nel modo idoneo per raggiungere i loro obiettivi, sono dei prodotti "**d'arte = mestiere** ".

Ogni film verrà giudicato secondo specifici criteri relativi al suo genere: ai film didattici e scientifici si chiederà la completezza e la chiarezza filmica espositiva per istruire - ai documentari i necessari approfondimenti sociologici, storici, ecc., secondo gli obiettivi che si propongono.

Una concezione più moderna intende come arte un'attività culturale, espressione del sentimento umano, tendente a trasmettere ad altri idee, ideologie, interpretazioni della realtà che ci circonda.

Questa espressione può scaturire anche dalla pura sfera fantastica dell'individuo. Tutto ciò si concreta in espressioni estetiche che possono essere soggette a giudizi di gusto. Quindi l'arte intesa come espressione di un sentimento diviene, oltre il mestiere, un'attività spirituale e nasce dall'intuizione.

L'immagine, il colore, la parola, il suono, non restano quindi al livello di materialità fisica, ma divengono mezzi espressivi necessari all'intuizione e sono inscindibili da questa nella creazione artistica.

A tal proposito ci piace affermare con Tolstoj:

> ***"L'attività artistica sta nel far rivivere in noi stessi una sensazione che si sia sperimentata, e, dopo averla fatta rivivere in noi, trasformare tale sensazione in movimento, o in linee, o in colori, o in suoni, o informe espressive con parole, così che altre persone possano provare quella stessa sensazione ".***

L'arte, quindi, come attività spirituale abbraccia tutte le creazioni nelle quali si attua una sintesi inscindibile di intuizione ed espressione, al di sopra delle distinzione dei mezzi espressivi propri delle varie arti, quindi, anche il film, può essere arte in tal senso.

• **Il bello artistico** - Non sarà mai possibile dare una completa definizione di bello. Se il bello potesse essere riducibile a termini esatti, esso apparterebbe al regno della geometria, delle scienze, in cui tutto può essere ridotto a verità postulate o a forme elementari, ma il bello appartiene al regno dell'estetica che non è riducibile ed è palestra di interminabili e soggettive discussioni. A chi si accinge a giudicare un'opera d'arte deve essere chiaro, però, che bello in senso artistico non è necessariamente la rappresentazione d'una cosa bella, gradevole, gratificante!

Tante volte si sente dire di un film che è bello perché ha un finale allegro, o perché parla di ricchezze, di amenità, oppure perché è interpretato da un affascinanti attore o attrice, ecc...! Mentre si sente dire che un film è brutto perché tratta della miseria, della morte, o di altre cose non gradevoli. Tutto ciò non c'entra con il "bello artistico"!

In arte si intende "bello" la bella rappresentazione di una cosa, che può essere anche inquietante, triste, rappresentazione di povertà, di miseria, ecc....

Per qualsiasi cosa, poi, è da intendere ogni aspetto del pensiero umano, sia esso morale che amorale (secondo il significato comune di questi termini) ma non mai immorale.

Certo mi si può obiettare che il concetto di immoralità è alquanto soggettivo: ciò che è morale per me potrebbe non esserlo per altri.

Però questo termine è da intendere nel significato oggi universalmente accettato dalla maggior parte degli uomini: è immorale qualsiasi pensiero, opera, azione che è contro la stessa Umanità o contro la Natura. Immorale è qualsiasi ideologia che promuove odio o teorie di eccidio per qualche parte del genere umano. Immorale è qualsiasi azione di distruzione inutile di parte della natura.

Si sostiene che la bella rappresentazione di una cosa è unità di stile, è armonia tra ogni elemento che forma l'opera; ma per il gusto moderno anche la commistione di stili e l'apparente non uniformità di un'opera, se non casuale ma studiata per rendere efficace la narrazione, è da essere accettata.

Una bella fotografia, un'attraente colonna sonora, un certo tipo di montaggio, non devono essere belli per se stessi, ma debbono "scrivere" il tipo di soggetto mostrato.

- **Contenuto e forma** - Abbiamo affermato che il contenuto di una qualsiasi opera può essere morale o amorale, ma non mai immorale. Qualsiasi contenuto, però, anche il più sensibile ai problemi sociali, non può pretendere di essere innalzato ad opera d'arte se di esso non se ne da una bella rappresentazione. Contenuto e forma, insomma, devono essere considerati come un binomio inscindibile.

"*Ladri di biciclette*", "*Roma città aperta*", "*La terra trema*", non sono opere d'arte solo per i problemi sociali che trattano, ma anche per il modo in cui sono espressi in immagini sonore. "*L'avventura*" è opera d'arte non solo per il problema esistenziale che espone, ma anche per la carica emotiva che le immagini suscitano nello spettatore. Nello stesso tempo è opera d'arte "*Fantasia*", anche se è un gioco visivo auditivo di immagini e musica senza alcuna implicazione morale.

Esempio di lettura critica ed estetica di un film narrativo

Concludiamo questi brevi note tentando di analizzare, una breve sequenza del film "*L'avventura*" di Antonioni. (Da K. Reisz e G. Millar - La tecnica del montaggio cinematografico - Edizioni Sugargo.)

Ci riferiamo alla sequenza dello smarrimento di Anna sulle isole Lipari.

Sandro, Anna, Claudia e altre persone annoiate e vuote, a cui non interessa affatto il religioso silenzio o la selvaggia bellezza del paesaggio, sono venuti a visitare un isolotto deserto delle Eolie. L'isola è vulcanica e massi continuano a sgretolarsi e precipitare nel mare.

Nella tempesta in atto e nella desolazione vi è un senso di minaccia.

Ad un tratto Anna scompare. Claudia e Sandro vagano impotenti per cercarla. La cercano tra gli anfratti, insicuri di ciò che potranno trovare ed oppressi dal tempo e dal paesaggio.

Secondo gli schemi abituali si tratta di una sequenza lenta e molto lunga per una breve azione (cinque minuti).

Una costante accusa che certa critica fa all'opera di Antonioni è proprio quella di essere lenta e povera di azione. Ad Antonioni, però, non interessa una sceneggiatura "all'americana", fatta di continui cambi di scena e ritmi serrati. Interessa invece un genere di rappresentazione diversa: *una meditazione interiore*.

Le inquadrature si dilungano anche dopo che l'azione si è conclusa, o sembra essersi conclusa. Ma nei così detti tempi morti, la Camera indaga nell'interiore dei personaggi. Di Sandro, agiato professionista, possiamo capire il carattere dal modo di come mette le mani in tasca, da come cammina su e giù, da come guarda inosservato la gente. Di Claudia, nello stesso modo, scopriamo la inquietudine della gioventù ed il suo buon carattere di proletaria, si comprendono dalla maniera con cui essa piega la testa, canticchia, fa smorfie, quando non si sente osservata.

Altra caratteristica di Antonioni è quella di inquadrare lungamente i paesaggi e le cose.

L'autore, de "*l'eclisse*", (1962) esplicitamente fa dire alla protagonista "*ci sono dei momenti in cui per me un albero, una casa, sono importanti come un uomo*".

Il paesaggio di Antonioni partecipa anch'esso come protagonista, e soprattutto in questo film, con la sua desolazione, la sua freddezza e la sua ostilità.

Vediamo la montagna sgretolarsi. Continuamente si staccano massi che vanno a finire nel mare. Tutto ciò ci suggerisce il mondo arido, pietrificato ed in via di dissoluzione, di Sandro e dei suoi amici.

Questa dissoluzione potrebbe essere anche l'espressione di quello che Claudia pensa del mondo di Sandro.

Sandro e Claudia spesse volte sono inquadrati in campi lunghi, lontani dalla cinepresa. Il risultato è quello di farci sentire la loro piccolezza di fronte alla forza degli elementi naturali.

L'isola è quindi protagonista ed interprete del film essa stessa, è una voce che esprime un tipo di società, è anche una minaccia che viene da un qualcosa di superiore all'uomo, seppure elemento naturale. Le lunghe, lente, inquadrature diventano, dunque, altamente espressive e funzionali per il film .

11 - CENNI SULLA TELEVISIONE E SUL SUO LINGUAGGIO -

Le basi del linguaggio della televisione sono sempre quelle degli audiovisivi e quindi del cinema. Le differenze stanno nelle forme espressive che il piccolo schermo ha adattato per l'uso specifico che ha, e per i generi di servizi e filmati che trasmette.

• **Il televisore non è usato**, come nelle sale cinematografiche, nel buio più completo, e con lo spettatore che si trova in condizione di massima attenzione. È usato nelle case private, questo contribuisce a impegnare gli utenti con un basso grado d'attenzione, dovuto a tutte le cause di distrazione che si possono presentare. Tutto ciò fa diminuire la immedesimazione. Per ciò il linguaggio televisivo ha bisogno d'usare frequentemente espedienti sonori ed effetti visivi tali da attirare l'attenzione dell'utente.

• **La limitazione delle dimensioni dello schermo** impone l'uso frequente di campi e piani ravvicinati; i totali mal si prestano per una chiara lettura dell'immagine, i piani americani non sono sufficienti per un'agevole osservazione della mimica facciale degli attori.

• Di solito per gli spettacoli televisivi è preferito un montaggio continuo e più semplice possibile che dia agli utenti la possibilità di riprendersi da inevitabili momenti di distrazione.

• L'uso in casa della televisione ha permesso agevolmente di confezionare sceneggiati, e film a puntate. In vero, il vecchio cinematografo aveva, in passato, fatto più volte opere lunghe da vedere in due o tre serate, ma queste erano delle eccezioni. Ora è prassi allungare i film pensati anche per il circuito televisivo, e il più delle volte a sproposito. Opere che richiederebbero la lunghezza di un normale film, si fanno addirittura secondo due versioni: una in due o tre serate per la televisione, e una di lunghezza standard per le sale cinematografiche.

La televisione trasmette un po' di tutto. Dal classico film da sala cinematografica, alla partita di calcio - dalle conferenze e dai dibattiti, alle cronache giornalistiche - dal teatro, al varietà. Adattando e modificando le forme del linguaggio.

Ciò che permette, però, di usare le trasmissioni a distanza come mezzo specifico è la diretta, che è la ragione per cui la tele-visione è nata. Per cui lo spettatore possa dire " c'ero anch'io ", pur con tutte le cautele delle soggettività del mezzo. Avvenimenti ormai, scolpiti "in diretta" mentre accadevano, nella mente di chi ha visto attraverso l'occhio della tivù, ce ne sono tanti: dal primo uomo che ha messo piede sulla Luna (1969), alla "guerra del golfo", alle strazianti immagini del caso iugoslavo e della guerra in Iraq, alla immane tragedia delle torri gemelle .

Lo specifico televisivo è, dunque, la trasmissione nel tempo reale del programma, con cui lo spettatore può anche interagire telefonando all'emittente e partecipando attivamente.

Nei classici spettacoli in pellicola, o in video, lo spettatore si immedesima, partecipa emotivamente, ma è come ipnotizzato, svuotato dalla sua volontà. Nei dibattiti televisivi, o negli spettacoli con quiz, e negli altri programmi del genere, che oggi vanno sempre più diffondendosi, invece, lo spettatore può partecipare per telefono, per sostenere la sua opinione o per giocare, diventando interattivo.

La cronaca in diretta è l'uso più proprio che la televisione può fare. Coi sistemi moderni è possibile contemporaneamente trasmettere degli eventi da più luoghi distanti tra loro, che lo spettatore può seguire mediante il classico montaggio in diretta, con l'intertaglio parallelo.

Pensiamo alle partite di calcio teletrasmesse alla domenica, quando gli appassionati possono essere aggiornati in tempo reale su tutte le partite del campionato, e seguirne in parallelo le azioni più significative.

Altra funzione insostituibile della televisione sono i servizi giornalistici. Prima dell'avvento della televisione, questi servizi, sono stati materia esclusiva della carta stampata: quotidiani, settimanali, riviste, e della radio.

Il cinema aveva anche i suoi cinegiornali, ma l'immediatezza della notizia possono darla solo la radio e la televisione.

Il giornalismo televisivo è senz'altro più efficace. Chi però si mette di fronte al televisore per assistere a cronache in diretta, non può fare a meno di sapere che anche il telegiornale, e le cronache di ciò che realmente accade non sono la pura realtà, ma un linguaggio di immagini sonore realizzate dagli autori dei servizi, con i loro punti di vista e i loro fini ideologici e politici.

A tal proposito ricordiamo le diverse versioni e significati che venivano dati, dalle diverse emittenti televisive nazionali ed internazionali, dei fatti che accadevano durante la guerra del golfo e la guerra in Iraq. Su di uno stesso scenario, ad esempio una via con edifici bombardati e macerie, basta una ripresa con campi stretti, per circoscrivere il disastro, basta allargare il campo o mostrare più immagini per dare un’idea di maggiori disastri. Su dei soldati morti, inquadrature con primi piani danno maggiore drammaticità e enfasi all'accaduto, inquadrature con campi lunghi e totali sfumano l'evento. Oltre che il commento parlato, la scelta delle immagini, ed il taglio del servizio dato dal montaggio, danno un significato piuttosto che un altro alle cronache trasmesse.

Tanti di noi hanno ancora impressa quell'immagine, in primo piano, del cormorano bagnato zeppo di petrolio che veniva versato delle cisterne e andava in mare, durante le trasmissioni sulla guerra del golfo.

Altre guerre la televisione aveva fatto vedere: *la guerra dei sei giorni - la guerra del Vietnam*. Le ultime però ci sono state presentate più in primo piano, tanto per usare un termine audiovisivo, in altre parole in modo più incisivo. Ciò è potuto avvenire grazie all'evoluzione tecnica del mezzo. Oggi le immagini in diretta vanno, in tempo pressoché reale, in ogni angolo della Terra tramite la rete dei satelliti artificiali trasmettitori.

- **I programmi di quiz** derivano da alcune trasmissioni radiofoniche che andavano di moda al nascere della televisione.

"***Lascia o raddoppia***", sovvertì usi e sistema di vita degli italiani. Il quiz è un genere perfettamente aderente al linguaggio televisivo. Lo spettatore vi partecipa attivamente scrutando i volti dei partecipanti in difficoltà, o sicuri, condividendo le loro ansie, le loro delusioni e le loro gioie e sentendo che da un momento all'altro può accadere l'imprevisto. Persone sconosciute alla gente nel giro di poche ore possono diventare famose in tutta la Nazione, ricordiamo il dott. Inardi e la signora Longari.

In epoca recente la partecipazione dello spettatore è divenuta interattiva: egli in alcuni momenti dello spettacolo può partecipare da casa, telefonando, e può anche vincere svariati milioni di lire. Questo espediente, come è ovvio, serve ad aumentare gli ascoltatori e quindi "l'audience" di un programma, e ciò alle televisioni serve per aumentare gli introiti relativi alle pubblicità commerciali dei "***consigli per gli acquisti***".

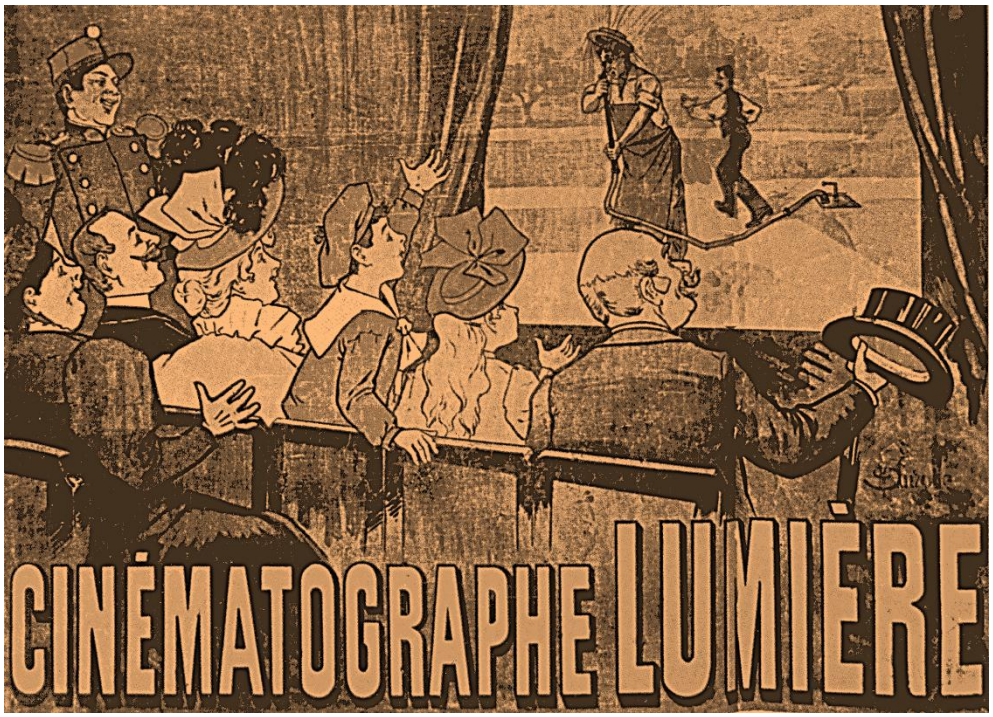
- **Il varietà televisivo** - Gli spettacoli di varietà trasmessi in televisione derivano dal varietà classico del teatro. In televisione si sono raffinati con investimenti di miliardi per costosi scenografie e costumi e hanno dato il successo, a volte nel giro di qualche serata, a subrettine, presentatori ed attori, facendoli conoscere a milioni di spettatori. Cosa che il teatro poteva permettere dopo lunghi decenni di esibizioni e solo a pochi. Tanti di questi personaggi sono stati improvvisati attori cinematografici o teatrali da produttori opportunisti, facendogli interpretare dei film o fare delle tournée teatrali, sull'onda del successo televisivo... Pochi di loro si sono affermati come veri artisti.
- **Spettacoli contenitori** - Altri programmi di intrattenimento, oggi molto seguiti, sono i cosiddetti spettacoli contenitori di cui il progenitore è "Domenica in", in cui si discute e si presenta di tutto: da sconosciuti che sostengono di avere visto la Madonna, ai luminari di scienza interessati a debellare le malattie odierne che affliggono l'umanità. E tra un discorso e l'altro si fa cantare una canzoncina al cantante o alla vedette in voga del momento, che alle volte si improvvisa cantante dopo un successo televisivo d'altro genere. Per l'audience televisiva tutto deve fare spettacolo, ed essere rapido e scattante!

Ciò che importa per questi intrattenimenti televisivi, non è la presunta realtà del fatto raccontato, ma fare sembrare veridico il racconto, quindi autentico e in grado di muovere emozioni, sia negli occasionali protagonisti, sia nel pubblico, che si lascia coinvolgere e crede nella realtà della diretta!... assistendo liti, bestemmie e altre amenità e volgarità in diretta a cui a volte i partecipanti, gente comune o del mondo dell'arte, si lasciano andare realmente… ormai plagiati dai sapienti soggettisti e registi di tali spettacoli, se spettacoli si possono chiamare!

Insomma: … l'importante è l'emozione in sé.

In conclusione, la televisione è il mezzo di comunicazione più potente che l'uomo oggi possieda. Tale scoperta, come mezzo tecnico non è né un bene, né un male, sta a chi se ne serve, come produttore o come utente, usarlo in modo utile e proprio. Oggi, invece, è quasi sempre usato male, perché affare economico che deve fare presa, con spettacoli artatamente costruiti, sulla massa di persone.
La televisione, però una sua importantissima funzione in Italia l'ha assolta. La piccola scatola, ora piccolo quadro, di immagini sonore è riuscita ad abituare italiani di varie regioni a capirsi verbalmente tra loro, unificando veramente la loro lingua che, ne l'Unità Nazionale, ne la Scuola, ne la carta stampata, erano riusciti ad ottenere.
Ci tentava il cinema, ma il processo di sviluppo era alquanto lento. La televisione in dieci anni (1955-65) ha fatto quello che il cinema non era riuscito a fare in cinquant'anni. Però nello stesso tempo la televisione ha livellato usanze, cultura, gusti... dei suoi utenti più "teledipendenti"!

12 - BREVE SGUARDO SULLA STORIA DEL CINEMA



10. 1 - NASCITA

La prima proiezione pubblica di uno spettacolo cinematografico avvenne il 28 dicembre 1895 al Salone Indiano del caffè del Boulevard des Capucines a Parigi. Si proiettarono brevissimi film a inquadratura fissa e unica che illustravano soggetti di attualità filmati dai fratelli Lumière.

I Lumière avevano inventato la cinepresa e il proiettore, corredati di otturatore e rocchetti dentati, che trascinavano la pellicola a scatti. Così oggi funzionano sostanzialmente cineprese e proiettori moderni.

Fu certo proiettato il primo film girato dai Lumière: "*L'uscita dalle officine Lumière a Lione*" e forse il celebre "*Entrata del treno nella stazione di La Ciotat* ". La locomotiva, che dal campo lungo arrivava al primo piano attraversando lo schermo, dirigendosi, in apparenza, sugli spettatori, li fece spaventare!

Forse fu anche proiettato il primo film comico della storia del cinema, girato da Louis Lumière, "*L'innaffiatore innaffiato*" che durava solo un minuto!

Dato il grande successo ottenuto dal cinematografo, contro ogni previsione dei suoi stessi inventori, i Lumière mandarono operatori in tutto il Pianeta per riprendere brevi filmati di vita reale.

Subito dopo i primi film d'attualità girati dagli operatori Lumière, nacque il film a soggetto. Méliès, in Francia, ed Edison, negli Stati Uniti, iniziarono una fiorente produzione di film a soggetto di vario genere e di comiche, buttando così le basi della nuova arte. A Méliès si devono le invenzioni e le scoperte, il più delle volte casuali, dei primi trucchi cinematografici.

II cinema cresce molto rapidamente e contemporaneamente nasce e si sviluppa l'industria cinematografica.

Oltre a Méliès, che operò in Francia, Smith - Williamson – Collins, in Inghilterra, e Porter in America, furono i pionieri della nuova forma di spettacolo. Méliès realizzò il primo film di fantascienza: "*II viaggio sulla Luna*" nel 1902, Porter filmò uno dei primi Western della storia del cinema: " *L'assalto al grande treno* " nel 1903.

Fin dai primi anni del novecento il cinema arrivò anche in Cina e in Giappone. Incominciarono pure a nascere i primi imperi industriali cinematografici e le prime figure di artisti.

10. 2 - PRIMI PASSI VERSO UN NUOVO LINGUAGGIO

Negli Stati Uniti Griffith incomincia a dare un'organica sistemazione al linguaggio cinematografico girando "*Nascita di una nazione*" (1914) - "*Intolerance*" (1916) - "*Giglio Infranto*" (1919).

In Italia, che entra nella storia del cinema nel 1905 con "*La presa di Roma*", nasce quel genere di film spettacolare in costume detto "Kolossal" di cui gli americani subito si appropriano.

I fasti della prima nostra cinematografia si possono così riassumere: nel 1908 "*Gli ultimi giorni di Pompei*" - nel 1910 "*La caduta di Troia*"- nel 1912 "*Quo Vadis*" - nel 1913 "*Marcantonio e Cleopatra*", per arrivare al 1914, al primo autentico film della storia della cinematografia mondiale "*Cabiria*" del torinese Giovanni Pastrone. Questo film fu ammirato e studiato da Griffith e dai maggiori artisti del cinema di quel periodo per le innovazioni e le invenzioni cinematografiche che introduceva. Della maggior parte delle opere citate si faranno rifacimenti in anni più recenti. Nel 1914 il catanese scrittore e poeta Nino Martoglio, seguendo una poetica realista, realizza "*Sperduti nel buio*" con cui il realismo cinematografico raggiunge la sua più compiuta espressione e ci preannuncia l'ancora lontano neorealismo.

Con Pastrone, Porter e Griffith i principali elementi del linguaggio sono stati già creati: piani cinematografici, movimenti di macchina, montaggio, dettagli in ingrandimento ecc...

Nel 1910 nasce Hollywood e lo "star sistem". Mack Sennett lancia attori come Buster Keaton, Gloria Swanson, Charles Chaplin che conquistano milioni di fans in tutto il mondo.

Gli anni che precedono il primo conflitto mondiale sono caratterizzati in Europa dalla presenza delle avanguardie artistiche, ed anche il cinema avrà la sua avanguardia.

In Germania nel 1919 viene prodotto da Wiene "*II gabinetto del dottor Caligari*", film espressionista al quale fa seguito una lunga serie del genere come "*Nosferatu il Vampiro*" di Murnau, il "*Dottor Mabuse*" di F. Lang, e tanti altri.

Intanto critici e uomini di cultura interessati al cinematografo incominciano a scrivere teorie e trattati sull'estetica del film. I primi teorici furono il letterato calabrese Ricciotto Canudo (1877-1923) che definì l'arte del cinema "settima arte" e "arte integrale", e i registi Louis Delluc (1890-1924), Jean Epstein (1897-1935) e Germanie Dulac (1882-1924), una fra le prime figure femminili della storia del cinema. Il più arguto fra tutti i primi critici fu l'ungherese Bela Balazs.

10. 3 - MATURITÀ DEL CINEMA MUTO

Dopo il primo conflitto mondiale, la Germania continua con prepotenza ad imporsi alla ribalta mondiale per le sue produzioni. A Berlino l'UFA, grande complesso cinematografico tedesco, alla guida di personalità come E. Lubisch, C. Pasbst, Paul Leni, F. Lang, Murnau, produce i grandi film dell'espressionismo tedesco e del cosiddetto Kammerspiel (cinema da camera).

Nello stesso tempo nasce un'altra grande stella del cinema: la cinematografia russa. Personalità come: Vertov, Kulesov, Eisestein, Pudovkin si impongono alla cinematografia mondiale. È a loro che si deve il primo attento studio sul significato del montaggio.

Eisestein sviluppa le sue teorie sul montaggio intellettuale e delle attrazioni e filma capolavori come "*Sciopero*" (1924) - "*La corazzata Potemkin*" (1925) - "*Ottobre*" (1928) .

Pudovkin invece pone l'accento sulla drammaturgia del racconto, pur usando anche un montaggio pieno di tagli e di simboli. Il suo capolavoro è "*La madre*" (1925).

Vertov con "*L'uomo con la cinepresa*" (1929) analizza il processo stesso della ripresa cinematografica come una sorta di meccanismo futurista.

Kulesov teorizza il montaggio come momento creativo del film: per lui la forza espressiva del film dipende dalla successione delle inquadrature e del loro particolare collegamento, piuttosto che dal contenuto di ogni singola inquadratura. Famosi sono i suoi esperimenti, di cui abbiamo discusso nei capitoli dedicati al montaggio.

Un simbolismo poetico lo si ritrova nel film di Dovzenko "*La terra*" (1930).

I grandi registi sovietici fecero l'epoca d'oro del cinema degli anni venti portando il film muto forse ai più alti livelli di intensità espressiva, anche se il suo contenuto è spesso propagandistico.

Intanto anche nel resto d'Europa si producono opere significative ed importanti, soprattutto in Francia. Abel Gance produce il colossale "*Napoleon*" (1927) proiettato in poly-vision, ovvero su uno schermo triplo nelle cui tre regioni si svolgono contemporaneamente azioni diverse sincronizzate insieme.

Rene Clair descrive la vita popolare di Parigi con: "*Parigi che dorme*" (1923). "*Entr'acte* (intermezzo)" (1923), è definito film dadaista. In realtà questo film, dalla durata di 15 minuti, con le sue bizzarrie e con le casualità degli accostamenti, rivela una logica sottile.

Jeans Renoir, figlio del famoso pittore, sviluppa un personalissimo stile nell'ambito delle correnti impressioniste; la sua più importante opera dell'epoca è "*Nana*" (1926), da Zola.

Bunuel all'epoca comincia a realizzare i suoi primi film surrealisti, con "*Un Chien Andalou*" (1928) che realizza con la collaborazione di Salvator Dalì.

Intanto il danese C. Dreyer nel 1928 compone l'ultimo e forse il più grande classico del cinema muto francese "*La passione di Giovanna D'Arco*" (1928). I suoi primi piani sono di una estrema concisione formale e raggiungono le vette più alte dell'espressione visiva. Inoltre sembrano spasmodicamente invocare la parola. Proprio mentre si gira questo film nasce il cinema sonoro.

Intanto Hollywood schiera un numero incredibile di autori e divi con Erich v'on Stroheim, Buster Keaton, John Ford, Rodolfo Valentino, Frank Capra. Lo "Star - System" realizza il suo trionfo con l'affermazione della diva per eccellenza: Greta Garbo. Charles Chaplin fonda la Unided Artistis e consolida la propria fama internazionale con le sue comiche. Stroheim, proveniente da Vienna, dirige uno dei capolavori della cinematografia mondiale, che è "*Greed* (Rapacità) " (1925) Il film rivela un acuto realismo ed è un'opera di grande significato sociale.

II genere Western intanto continua la sua ascesa con un'opera di una nuova ed illustre personalità: John Ford che nel 1924 dirige "*II Cavallo d'acciaio*".

Nel campo del documentario l'influenza russa del montaggio è molto forte sull'americano R. Flaherty che tra il 1922 e il '34 gira "*Nanook l'esquimese*", "*Moana*" e "*L'uomo di Aran*", dove autentici esquimesi, abitanti dei mari del sud, e mezzadri irlandesi diedero interpretazioni indimenticabili come naturali interpreti.

Intanto Hollywood verso la fine degli anni venti si appropria dei più grandi registi europei e i più di questi all'Ovest inaridiscono la loro vena incapace di soddisfare un cinema prettamente commerciale come quello americano.

10. 4 - IL CINEMA DIVENTA SONORO

Il cinema sonoro fu una vera rivoluzione artistica, oltre che tecnica. Fu lanciato pochi mesi prima della grande crisi del 1929 si scatenarono vere lotte economiche.

Maestri del muto come Clair, Chaplin, Eisestein, Pudovkin si schierarono contro la novità, ritenendo in principio il sonoro elemento estraneo all'arte cinematografica. Ma il successo popolare e commerciale dei “film col sonoro” annullò le loro proteste.

Il primo film sonoro può considerarsi "*II cantante Jazz*" (1927) prodotto in America dalla Warner Brothers. Inseguito il sonoro si applicò in quasi tutti i film e per le tecniche di registrazione usate allora, in "diretta", la cinepresa, che con i maestri del muto aveva raggiunto la sua più completa libertà di movimento (carrelli, panoramiche ecc.), venne imprigionata in una enorme cassa impenetrabile ai rumori, inesorabilmente ferma, come ferma era la cinepresa dei Lumière! Il film, per un breve periodo, ridivenne teatro filmato mortificando quei livelli artistici a cui era arrivato il cinema dei Pudovkin, Eisestein, Clair, Chaplin. Questi produce quasi come protesta "Luci della Città" e "Tempi moderni" che non hanno ancora la parola, però recano già degli stupendi leit-motiv musicali composti dallo stesso Chaplin.

Tuttavia il film sonoro fa nascere in America il "genere musicale" che invade tutto il mondo di film belli e meno belli.

Intanto, superata la crisi di crescita, il cinema sonoro diviene anch'esso espressione artistica cinematografica con registi del calibro di Lubitsch, King Vidor, Frank Capra, John Ford e conquista anche registi del muto come Renoir ,Clair, Stemberg.

In America, con l'avvento del sonoro, si inventano altri generi come il film di gangster e la commedia sofisticata.

Tra i primi film sonori di buon livello artistico ricordiamo: "*L'angelo azzurro*" di Stemberg (1930) nel quale fu lanciata M. Dietrich - "*Sotto i tetti di Parigi*" (1930) di R. Clair - "*La grande illusione*" (1937) di Renoir - il famoso Western "*Ombre rosse*" (1939) di Ford.

In Italia il primo film sonoro: "*La canzone dell'amore*" (1930) fu realizzato da Righelli e in questo periodo rassodarono la loro fama Camerini e Blasetti, già autori nel periodo del muto.

Il primo decennio del sonoro si conclude con il colosso che costituisce il maggior successo commerciale di tutti i tempi "*Via col vento*" (1939), film a colori firmato da Victor Fleming.

10. 5 - DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE

A Hollywood anche la guerra e la relativa propaganda anti nazista diventano un genere cinematografico e Chaplin, convertitosi ormai al film sonoro, realizza "*II dittatore*" (1940) film satirico su Hitler.

La guerra ed il maccartismo di quei tempi non ostacolano il cinema americano che continua ad espandersi in tutto il mondo sorretto dal solido professionismo dei suoi registi e dei suoi interpreti.

Nel 1941 Orson Welles filma il suo capolavoro "*Quarto potere*", che ci introduce nel cinema moderno, una mirabile opera che dal punto di vista formale utilizza sia il visivo che il sonoro in maniera altamente espressiva e per la prima volta usa un vero "mixage" audiofonico.

In Italia durante il ventennio fascista quasi tutto il cinema italiano fu cinema d'evasione (il cosiddetto cinema dei telefoni bianchi) scollato dalla realtà sociale, ma narrando storie di gente comune anticipa alcuni elementi che poi ritroveremo nel filone *neorealista* che ha fatto grande il cinema italiano del primo dopoguerra e nella *commedia all’italiana*.

Luchino Visconti, che era stato aiuto di aiuto di Renoir, in piena guerra, nel 1941, realizza "*Ossessione*", anticipando il neorealismo. Il film sarà un vero shock per spettatori ed intellettuali del nostro Paese, che si trovano di fronte la rappresentazione di una Italia inedita per il cinema di allora, ma vera ed autentica: l'Italia della povera, comune, gente!

10. 6 - IL DOPO GUERRA

Il cinema italiano, che solo negli anni 1910 - '20 si era messo in luce soprattutto con "*Cabiria*", ha altri momenti di gloria internazionale. Nel 1945 Roberto Rossellini accentua le tematiche di "*Ossessione*" col suo film "*Roma città aperta*" un film rivoluzionario per l'uso crudo di materiale documentario frammisto a riprese ricostruite per le strade di Roma. Il film è stato girato mentre le truppe tedesche stavano evacuando Roma. Con questo film nasce il neorealismo la cui tendenza è poi confermata da "*Ladri di biciclette*" (1948) e "*Umberto* D". (1952) di De Sica e da "*La terra trema"* (1948) ancora di Visconti.

Il realismo è anche la linea stilistica del resto d'Europa: l'Inghilterra produce "*Breve incontro*" (1945) di David Lean - la Francia produce "*II diavolo in corpo*" (1947) di Autant Lara e "*Vite vendute*" (1953) di Clouzot.

In questo periodo Chaplin filma i suoi capolavori sonori "*Monsieur Verdoux*" (1947) e "*Luci della ribalta*" (1952).

Intanto dall'Oriente impone il nome di Kurosawa con: "*Rashomon*" (1951), e dalla Svezia sale alla ribalta del cinema europeo Ingmar Bergman con "*Sorrisi di una notte d'estate*" (1955) ed "*Il settimo sigillo*" (1956).

- ***L'avvento della televisione -***

Siamo già negli anni cinquanta. Il piccolo, invadente, schermo televisivo è già presente nelle case dei cittadini statunitensi, e verso la fine del decennio si diffonde anche in tutta Europa. Incomincia a calare il numero delle presenze degli spettatori nelle sale cinematografiche. Ciò porta le industrie del cinema a perfezionare gli impianti e a modificare i formati degli schermi e delle pellicole. Si sperimentano: cinemascope, cinerama, cinema in rilievo, pellicole larghe 70 mm. Questo non evita però la crisi di Hollywood. La stella più lucente del cinema mondiale vivrà alcuni anni di grande oscuramento.

Intanto, ancora, in Italia il cinema non risente della crisi. Gli anni sessanta, anzi, sono un altro felice momento per la cinematografia italiana ed il Cinema d'autore rivela nuove personalità come Antonioni e Fellini, mentre De Sica e Visconti confermano le loro posizioni.

La nostra cinematografia produce capolavori di risonanza internazionale come: "*L'avventura*" di Antonioni - "*La Ciociara*" di De Sica - "*La Dolce Vita*" di Fellini - "*Rocco e i suoi fratelli*" di Visconti. Tutti prodotti nel 1960.

Nel 1962 Rosi inizia il suo cinema politico con "*Salvatore Giuliano*". Nel 1963 Fellini firma il suo capolavoro "*Otto e mezzo*", qualche anno dopo Visconti compone il suo "*Gattopardo*" (da Tornasi di Lampedusa).

Si fa strada, intanto, la cosiddetta Commedia all'italiana, definita da alcuni eredi del neorealismo. I suoi esponenti più significativi sono: Monicelli di cui ricordiamo "*I soliti ignoti*" (1958), considerato uno tra i film comici italiani più belli, e "*La grande guerra*" (1959) - Comencini, di cui citiamo "*Pane amore e fantasia*"(1953) e "*Tutti a casa*"(1960) - Germi, che dirige "*Divorzio all'italiana*" 1961, altro successo internazionale.

Nel cinema italiano nasce un'altra stella: è il letterato e poeta Pasolini che filma "*Accattone*" (1961) e "*II Vangelo secondo Matteo*" (1964), e si interessa ad un cinema di poesia.

Dopo il cinema "negazione del cinema" dell'underground americano, di grande interesse sono in Europa, le nuove avanguardie per un “altro” cinema come la "Nouvelle Vague" francese che rivela nuovi ed insoliti talenti come Godard, Truffout, Resnais, Rohmer, Malle. Fra i teorici spicca la personalità di Bazin la cui rivista "Cahiers du cinema" diventa come una Bibbia di una nuova religione del cinema. Un cinema che rifiuta le tradizionali tecniche del montaggio e il cinema commerciale, che crede nel regista come autore e si riconosce nei film di Welles, Renoir, Stroheim, Rossellini.

10. 7 - VERSO IL CENTENARIO

La crisi raggiunge in pieno negli anni 1970 - ‘80 il nostro continente, periodo in cui si diffonde la televisione in Europa.

I mercati nazionali non sono più sufficienti a consentire neppure il recupero dei costi, e quelli internazionali sono accessibili solo ad alcuni nomi illustri.

Vengono fatte coproduzioni internazionali e le più prestigiose reti televisive cominciano a produrre in coproduzione alcuni film da lanciare sul mercato internazionale.

Tra gli anni settanta ed ottanta, in Italia si impongono nuovi nomi di autori come: Olmi, Bertolucci, Petri, i fratelli Taviani. Un giovanissimo innamorato del Cinema, con la caparbietà di rinnovare temi e forme cinematografiche, che è Nanni Moretti, inizia la sua carriera nel 1977 con un filmino in super otto " *Io sono un autarchico*".

Olmi che aveva iniziato come documentarista, continua con il suo cinema intimista, e ci da il suo primo capolavoro nel 1977 con "*L'albero degli zoccoli*" - Bertolucci arriva al successo internazionale nel 1972 con "*Ultimo tango a Parigi*", nel 1987 riceve l'Oscar con "*L'ultimo imperatore*". - Petri continua il cinema politico cominciato da Rosi - i fratelli Taviani si impongono con "*Padre padrone*" (1977). Nel 1981 Moretti riceve il premio speciale della giuria del festival veneziano con "*Sogni d'oro*". Nel 1987 Ancora Olmi ottiene il Leone d'Oro a Venezia con un altro capolavoro: "*La leggenda del santo bevitore*", tratto da un romanzetto di Roth.

In America si afferma nel 1969 un nuovo nome, che è quello di Robert Altman, che raggiunge il successo con la Palma d'Oro, conferitagli a Cannes, per il film "*M.A.S.H.*"; e nel 1975 filmerà "*Nashville*", originale spaccato di vita americana.

Agli inizi degli anni ottanta, in America, sembra che la crisi sia superata. Comincia ad emergere una generazione di nuovi cineasti, tutti giovanissimi, che in contrasto col cinema, patinato e industrializzato di Hollywood, aspirano ad un cinema d'autore, non disdegnando però la spettacolarità e i suggestivi effetti speciali dati dalle nuove tecniche. Si interessano a questo grande cinema Spielberg, Lucas, Coppola, Scorsese.

A parte dobbiamo nominare Woody Allen, voce isolata, che si impone internazionalmente per la sua personalissima comicità, le sue tematiche, le sue manie .

Spielberg con i suoi "*Incontri ravvicinati*" ed "*E.T. l'extraterrestre*" (1982), si dimostra narratore di romantica fantascienza con una visione elegiaca del mondo futuro, in opposizione a Kubrick, che già nel '68 con "*2001: Odissea nello spazio*", vide l'uomo destinato a divenire vittima della sua stessa creatura: la fredda intelligenza artificiale del computer!

Nel cinema tedesco, in questi ultimi anni, spicca la personalità di Wim Wenders che trionfa a Cannes nel 1984 con "*Paris, Texas*" (Palma d'Oro) e nel 1987 filma "*II ciclo sopra Berlino*", una fiaba moderna di angeli umanizzati per amore, che si fa ammirare per un linguaggio personalissimo, a tratti surreale.

Tra gli autori inglesi di questo periodo è interessante Peter Greenaway, per le sperimentazioni d'avanguardia del suo stile pittorico, di cui “I misteri del giardino di *'Compton Hause*” (1970) è forse il film più significativo.

Nel cinema italiano, un altro nome interessante è quello di Sergio Leone, che dà

spettacolarità delle sue opere costruendole con alto grado di cinematograficità, in cui tutte le forme del linguaggio sono presenti, ne sono esempi "*C'era una volta il West*"(1968) ed il suo capolavoro "*C'era una volta in America*" (1984).

Siamo già nell'ultimo decennio del secolo ventesimo, e il cinema compie i suoi primi cento anni, con crisi economiche e confusioni teoriche. Ogni film, ogni autore, è ormai un fenomeno isolato... Il giovane cinema ad appena cento anni della sua vita sta subendo un'altra crisi di crescita.

Alcuni film, però, si fanno ancora ammirare, per quella nuova concezione di spettacolarità al servizio di una forte impronta d'autore, e per una nuova ricerca espressiva specificamente cinematografica, iniziata con "*Apocalisse now*" (1980) di Coppola e che continua con interessanti opere come "*Quei bravi ragazzi*" (1989) e "*Oltre la vita*" (1999) di Martin Scorzese, "*Schindler's list*" (1993) e "*Salvate il soldato Ryan*" (1998) di Spielberg.

In questo ultimo decennio del secolo sì fa ammirare anche Quentin Tarantino, con le "*Iene*" (1992) e "*Pulp Fiction*", Palma d'Oro a Cannes, dalla tipica narrazione chiusa a circolo e marcati accenti grotteschi iperrealistici.

Già dagli anni Ottanta del '900 dalla Spagna comincia a interessare il pubblico internazionale Pedro Almodovar, amato e discusso per le sue storie di gay, per l'originalità del suo linguaggio cinematografico, per il suo sarcasmo iconoclasta, per il suo gusto del grottesco e del paradosso. Tra i suoi film più significativi di quegli anni ricordiamo: " *Donne sull'orlo di una crisi di nervi*" (1988) , "*Légami*"(1990), " *Tacchi a spillo*" (1991).

Fra una schiera di nuovi autori italiani, che a volte iniziano e terminano la carriera con un solo film, riconoscimenti internazionali hanno avuto Giuseppe Tornatore con "*Nuovo cinema paradiso*"(1988), omaggio appassionato al Cinema in crisi, e Gianni Amelio con "*Ladro di bambini*"(1992). Nel 1998, Roberto Benigni, già affermato attore della più moderna e originale schiera di attori comici, oltre che regista di opere minori ma sempre piene di umorismo e autentica comicità, ottiene l'Oscar col suo struggente film " *La vite è bella*", dopo aver ricevuto riconoscimenti e premi, per la stessa opera, in ogni parte del Pianeta.

10. 7 - OLTRE IL DUEMILA

E intanto siamo già nel Duemila. Almodovar inaugura il secondo millennio con tre bei film "*Tutto su mia madre"*(1999), "*Parla con lei"*(2002), "*Volver"*(2006) .

Nel 2004 un altro regista americano viene alla ribalta internazionale, è Mel Gibson col suo discusso film "The Passion" che ci esibisce una sua versione postmoderna cruda e realistica degli ultimi momenti della vita di Gesù martoriato dai suoi aguzzini. Il film divide critica e

pubblico per le scene che narrano in modo cruento le sofferenze inflitte al Cristo. Forse la maggior parte dei critici ha severamente giudicato l'opera per motivi estrinseci all'arte, ma non si può negare al film una "bella" rappresentazione cinematografica.

Comunque la cinematografia statunitense, ormai è ritornata a dominare e rafforzare incontrastata il mercato mondiale, riuscendo a imporre i propri modelli culturali con uno sfrenato uso di effetti speciali. Televisione, spot pubblicitari, videoclip, schermi giganti e suoni stereo e avvolgenti, lavorano sulle immagini sonore per trasmettere allo spettatore sensazioni estreme, con effetti visivi e sonori sempre più pirotecnici e con montaggi frenetici e serrati delle inquadrature.

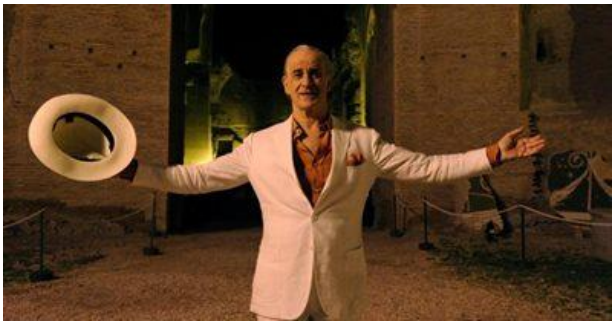
Sempre maggior peso, intanto, acquista la televisione nelle produzioni cinematografiche. Tutti i film ormai dopo un breve corso di proiezione nei locali cinematografici, vengono commercializzati con fedeli copie in DVD, ora anche in BD, e quindi trasmessi anche in televisione. Siamo ormai oltre il 2005 e le moderne tecnologie offrono, a prezzi contenuti, impianti di *cinema in casa* di altissima fedeltà visiva e acustica con sonoro avvolgente e dischi laser (BR) ad alta definizione. Ormai nelle sale cinematografiche si diffonde il cinema a 3 dimensioni, e anche a casa si possono guardare film girati in 3D, mediante i televisori "flat" (piatti) approntati per la terza dimensione. A dire il vero il cinema tridimensionale, basato su principi ottici, già negli anni Cinquanta venne presentato nelle sale cinematografiche, ma senza grande successo.

I film narrativi in 3D però ancora impiegano, secondo il parere di chi scrive, il tridimensionale per creare effetti soprattutto spettacolari e di grande *presa* per il pubblico; il primo film in 3D che usa in modo veramente espressivo l'effetto tridimensionale resta, ad oggi, "Hugo Cabret" (2012) di Scorzese, un omaggio del grande cineasta alle origini del cinema, e soprattutto a George Méliès.

Intanto in Italia sono venuti alla ribalta, per la loro "personalità" autoriale, due cineasti che meritano di essere ricordati: Paolo Virzì (nato a Livorno il 1964) e Paolo Sorrentino (nato a Napoli nel 1970). Tutti e due, con diverso stile, narrano delle crisi sociali, politiche, intimiste dei di questi anni

Di Paolo Virzì ricordiamo "*Tutta la vita davanti*" del 2008, forse il suo miglior film, un'opera corale che narra in maniera agrodolce del precariato attraverso il mondo dei call center coi suoi personaggi frustrati, baldanzosi, patetici, soverchiatori, e... tutti con la speranza di arrivare. Nel 2011 il film viene designato alla selezione del Premio Oscar per miglior film straniero, il premio però non gli verrà conferito. Di Paolo Sorrentino ricordiamo " *La grande bellezza*", premio Oscar del 2014, film da tanti odiato a da altrettanti amato, un monumento a Roma città di splendida bellezza, col quale Sorrentino dipinge, attraverso il sarcasmo dello scrittore protagonista del film, un mondo di volgarità e di cinismo, di cui oggi non si vede via di uscita,

che si può estendere per traslato a tutta la società “evoluta” di oggi. Nel 2015 esce il suo nuovo film “Youth” *(La giovinezza*); un film splendidamente fotografato, che, attraverso i suoi due vecchi protagonisti, parla della giovinezza della vita, del tempo che passa e della morte; coi nostri dubbi e i nostri perché.



• BIBLIOGRAFIA E TESTI CONSULTATI

Lino Ghirardini	Storia generale del Cinema	Editrice M. -1976
Gianni Rondolino	Storia del Cinema	UTET- 1989
G. Rondolino - D. Tomasi	Manuale del film	UTET- 2007
Autori vari	Cinema e Film	Curcio Edit. 1988
Rodolfo Tritapepe	Linguaggio e tecnica cinematografica	Ed. Paoline -1978
K. Reisz e G. Millar	La tecnica del montaggio cinematografico	Ed. Sugargo -1981
Paolo Uccello	Cinema	Ed Paoline-1982
Luigi Allori	Guida al linguaggio del Cinema	Editori Riuniti -1986
D. Cheshire	Cinematografare	Ed. Mondatori-1981
Giovanna Grignaffini	Effetto Cinema (cassette audiovisive)	Prov. Bologna -1980
Autori vari	Scuola pratica di Video	Peruzzo Editore -1988
F. Casetti e F. di Chio	Analisi del film	Ed. Bompiani-1985
Alberto Boschi	Teorie del Cinema (1915/1945)	Carocci Editore -1998
Francesco Casetti	Teorie del Cinema (1945 / 1990)	Ed. Bompiani -1985
Alberto Negri	La neon-TV	Riv. Vita e Pensiero
Vincenzo Buccheri	Lo stile cinematografico	Carocci Editore - 2010